



Indice

INTRODUCCIÓN. 4

CAPITULO 1. LA SEDUCCIÓN

1.1. EL PAPEL DE LA SEDUCCIÓN. 13

**1.1.1 EN LA ESCUELA MODERNA Y POSMODERNA
DE LAS ARTES DE LAS ARTES Y EL DISEÑO 16**

1.2 LA ESCUELA DE ARTES.

LA ACTUALIDAD Y EL FUTURO DE LOS ASPIRANTES Y
ESTUDIANTES DE ARTES Y DISEÑO EN MÉXICO. **30**

1.3 HAY ARTISTA QUE SE DEDICAN AL DISEÑO Y DISEÑADORES QUE SE DEDICAN AL ARTE. 47

1.4 BUSCAMOS FORMAR ¿CREADORES?¿ INVESTIGADORES?¿MAQUILEROS? ESTUDIAR DISCIPLINAS VISUALES NO ES APRENDER RECETAS. 53

1.5 LA TEORÍA, PEDAGOGÍA SIN PEDAGOGOS. 56

1.5.1 ¿QUE ENSEÑAMOS? 59

INTERDISCIPLINA¿DESDE DONDE LO ENSEÑAMOS?¿CUANDO,
PORQUE Y A QUIEN EDUCAMOS?

EDUCACIÓN ARTÍSTICA MULTICULTURAL.¿QUE ENSEÑAMOS?,
¿DESDE DONDE LO ENSEÑAMOS?
INTERDISCIPLINA .

1.6 LA DOBLE NEGACIÓN , LA LÓGICA DEL TEATRO FRENTE A LOS PROCESOS VISUALES. 66 EL MÉTODO SIN MÉTODO.

CAPITULO 2. EL PLATO DE HOY

2.1 EL SITIO 70

LAS CONDICIONES DE LA INSTITUCIÓN.

MISIÓN, VISIÓN, Y OBJETIVOS DE LA CARRERA.

DISEÑO GRAFICO EN EL ICEL

2.2 LAS CONDICIONES DE LOS ALUMNOS .

PERFIL DE LOS ESTUDIANTES EN ESTA INSTITUCIÓN. **75**

2.3 LAS CONDICIONES DE LOS INVITADOS.

¿POR QUÉ SU PRESENCIA? ¿POR QUÉ ARTISTAS? **78**

2.4 POSIBILIDADES DE INTERDISCIPLINA 83

2.5 LA SAZÓN. DIFERENTES ENFOQUES DE UN MISMO MANJAR

EL DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA COMO PRETEXTO

2.6 LA PRESENTACIÓN DEL PLATO 87

LA RECETA; DESEAD, DISFRUTAD, ENTENDED,CONOCED, APRENDED... **90**

SEDUCCIÓN Y EDUCACIÓN.

CUERPO Y MENTE EN EL OBJETO.

CAPITULO 3 EL BANQUETE. APLICACIÓN TIEMPO REAL.

- 3.1** DE LA DESCRIPCIÓN ESCRITA AL PROPIO RECONOCIMIENTO EN UN OBJETO EXTERNO(LAS PALABRAS SE VUELVEN TRAZO) **93**
- 3.2** DE LA MANCHA AL TRAZO GESTUAL, EL YO EN MOVIMIENTO (EL DIBUJO COMO CATARSIS DE VIDA)**95**
- 3.3** DESDE LA ESCALA HUMANA. LA SÍNTESIS DISEÑÍSTICA PROPUESTA PARA UN BOCETO DIGITAL(EL DIBUJO FRENTE A LA MAQUINA) **97**
- 3.4** DE LA IDEA DE DIBUJAR FIGURA HUMANA A LA CONCIENCIA DEL CUERPO HUMANO QUE DIBUJA (FILOSOFÍA DEL QUE DIBUJA) LA MANO SIN LAMENTE NO ES NADA **99**
- 3.5** EL DISEÑO DE CUATRO DI MENCIONES (LO QUE SABE EL QUE DIBUJA) **101**
- 3.6** DE LA TEORÍA A LA PRÁCTICA (EL BAGAJE VISUAL Y SU IMPORTANCIA APLICADA AL DIBUJO PRACTICO) **104**
- 3.7** EL DIBUJO EN LA REALIDAD CON MATERIA REAL(FÍSICA, MATERIA Y DIBUJO)**106**
- 3.8** LA PROFESIONALIZACIÓN DE LA CARICATURA PERSONALIZADA (APLICACIÓN LÚDICA DEL DIBUJO) **108**

CAPITULO 4 LA SOBREMESA

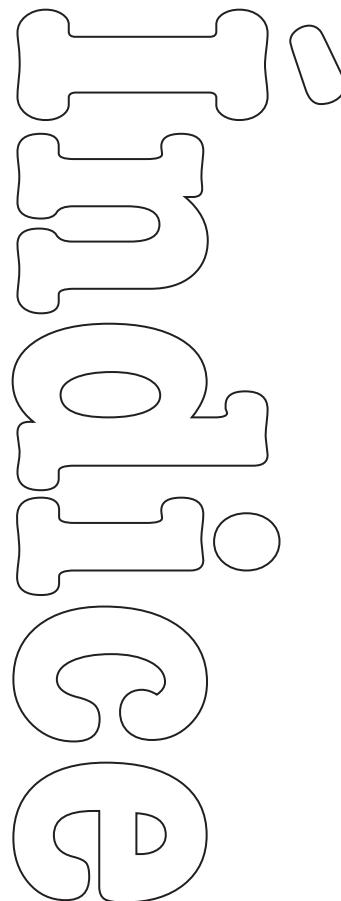
- 4.1** LA APLICACIÓN DEL MÉTODO SIN MÉTODO... **110**
- 4.2** EL MÉTODO EN EL LABORATORIO DE ACTUACIÓN **117**
- 4.3** EL MÉTODO EN EL LABORATORIO DE VISUALIZACIÓN **119**
- 4.4** LOS CAMBIOS
LO CUALIFICABLE
LO CUANTIFICABLE

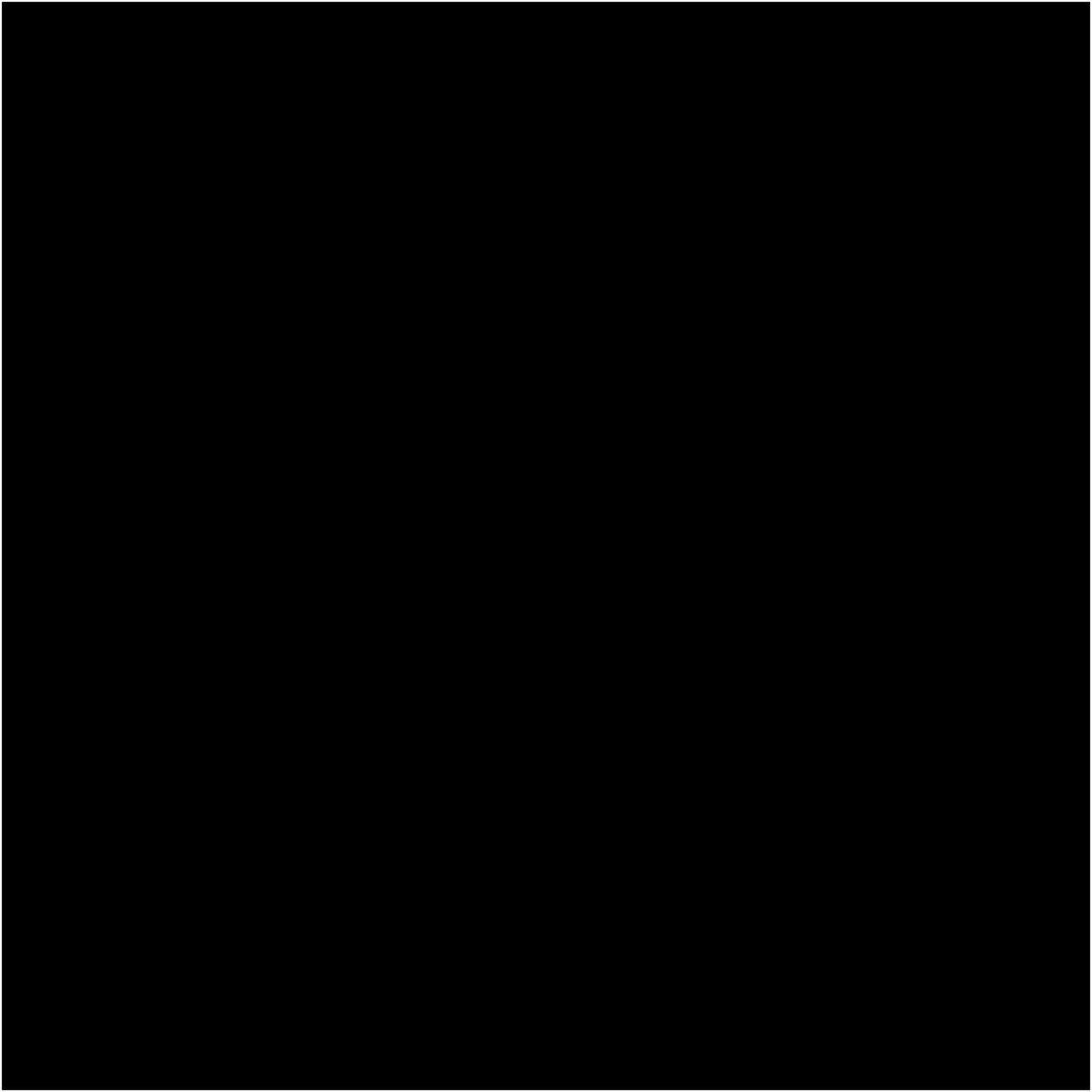
CONCLUSIONES**ANEXO**

PREGUNTAS PARA BANQUETES POSTERIORES.

PRESENTACIÓN DE LOS INVITADOS

BALAM BARTOLOMÉ (ARTISTA VISUAL, ILUSTRADOR Y ESCULTOR)
 MA EUGENIA BEJARANO (FOTÓGRAFA, PROFESORA DE DISEÑO)
 CARLOS E. GONZÁLEZ (PINTOR, COLORISTA Y ASESOR DE IMAGEN)
 JOSÉ ALFREDO JIMÉNEZ (CARICATURISTA Y COORDINADOR EDITORIAL)
 JAVIER MÁRQUEZ (PINTOR, DIBUJANTE E ILUSTRADOR)
 MONICA PEREZ QUINTERO (ARTISTA TRIDIMENSIONAL,
 PROFESORA DE DISEÑO)
 JORGE A SOSA (ARTISTA VISUAL , ESCULTOR)





Introducción

Hablar de la educación artística, desde que estudié en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP), me había resultado interesante y creía que por haber estudiado artes, tenía la capacidad y el derechos para ejercer mi crítica.

Claro que hablaba desde mi propia trinchera, protegida por el anonimato que mi calidad de estudiante me brindaba.

Elegí artes visuales, sin saber exactamente cual era la labor del artista. Cuatro años más tarde; más tres de “hacerse rosca” y oscilar entre las borracheras, las chambas, los amores, malvender mi pensamiento y cambiarlo por monedas, todo dentro de este mismo proceso. Comienzo a concebir cual es mi trabajo como artista .

Después, al enfrentarme a este mismo proceso de crítica desde un punto de vista profesional, ya que hace 15 años que entré a la ENAP, y 10 en que salí de ella; en estos años me he enfrentado al quehacer artístico y laboral, en el sentido de ganarme la vida a través de lo que aprendí en la escuela para ser artista visual, me he dado cuenta del tiempo que he invertido en este proceso.

Obvió que, por la naturaleza y temporalización de mi profesión, gran parte de estos 10 años los he dedicado a la contemplación y a la autocontemplación. Todavía no entiendo por que los artistas tenemos chance de hacer esto y en otras profesiones no , pero así es.

Mirando el reloj correr hacia la izquierda y no por preferencias políticas, sino por contemplar y deconstruir este proceso para entenderlo, me percaté de que la mitad de mi vida la he pasado dentro de alguna institución educativa. En algunos momentos recibiendo educación y, en algunos otros, aprendiendo a generar mi propio conocimiento.

Ahora soy maestra y me toca estar en otro punto de la problemática; ya no estoy del lado en el que solo me correspondía quejarme; ahora estoy del lado en el que ya se pueden hacer cosas, para cambiar cosas que, según yo, desde que solo estudiaba y me quejaba, estaban mal.

De hecho, ya no creo que estén mal; ahora lo veo como una gran posibilidad de transformación, algunas cosas se retoman y se transforman a partir de la intervención del artista, donde aplica todo un sistema complejo de vivencias, a partir de su interpretación de algún fenómeno, para objetivarlo potencialmente en una obra que como en este caso se desarrolla día a día y es el resultado de la observación cotidiana. Creo sinceramente que será complejo llevar esta obra a un final establecido. ¿Pero que obra no lo es?

Esta obra comienza a forjarse desde mi proyecto como artista y profesora de diseño que contempla su quehacer diario y que, como creadora, desea transformarlo en otra cosa que aun no es.

Me parece muy seductora desde hace un tiempo, la idea de que siendo artista visual y a partir de los movimientos artísticos que surgen en la segunda mitad del siglo XX, nosotros como profesionales del arte llevemos auestas la misión de ser observadores, transformadores y en ocasiones hasta generadores de una realidad que a fin de cuentas no tiene que terminar dentro de una galería o ser cambiada por un costal de dinero. Cuando hablo de seducción, hablo de cambiar el sentido de las cosas, y es en este plano en el que me fascinó la idea de cambiar la sensación con la que mis alumnos se enfrentaban día con día a la monotonía de tomar clase en un salón .

Si yo misma he estado mas de 20 años en un salón, ha de ser porque tiene su interés. Pero ¿por que esta acción debe de ser monótona y tener como objetivo principal la memorización de conocimientos que, en el mejor de los casos, me ayudarán a ganar un juego de maratón?

Otra vivencia que fue importante para la realización de este proyecto, se forjó durante las largas y repetidas borracheras en las que todos comenzábamos a soltar a cuentagotas nuestras necesidades, intereses, planteamientos, investigaciones y, a veces, hasta resultados obtenidos en obras terminadas que orientaban más ideas en la cabeza de los otros.

Nada de esto seria posible de no haber pasado por la escuela, ya que ahí fue donde conocí si no el quehacer del artista, sí a los que serían mis contemporáneos de profesión, de los que ahora sigo aprendiendo, recibiendo retos, regaños, halagos y hermosas invitaciones para ver e interactuar con el trabajo de cada uno de ellos, en algunos casos.

También, al calor de estas borracheras y algunas veces sobrios, han surgido interconexiones entre escuelas, estilos y prácticas diversas. Antes éramos rivales y ahora compartimos y partimos conocimientos. Tratamos de ir decos-truyendo, para entender cómo es que funciona .

Hablo en plural porque aunque sea yo la que narra la historia, es una vivencia que hablando desde una plataforma singular, no tendría ningún sentido ser. Esta propuesta nació de la diversidad de ideas y está pensada para ser diversa y transmitida por grupos de individuos, cada uno con su historia singular, pero con la necesidad de compartir. Claro está que no se puede compartir con uno mismo.

Por esto me interesó la idea de generar esta obra como investigación, plantearla como un banquete en el que, lo primero que sucedería, es que compartiría mis colegas con mis alumnos y viceversa, para generar un nuevo ambiente de trabajo. Sonaba interesante...

• ¿YO COMO EJE DE CONOCIMIENTO?

En un segundo momento recapacité, yo no era el eje de conocimiento y no lo quería ser. Eso me llevaría otra vez a la monótona clase de la maestra con chongo frente a sus obedientes alumnos que no entienden nada.

El conocimiento ahí estaba, y lo que había que proponer era una o varias formas en que cada uno de los alumnos se generara a si mismo su propio eje de conocimiento alrededor de sus necesidades, para que fuera capaz de diseñar sus propias estrategias de aprendizaje. La responsabilidad y la posibilidad de aprender, no recae solo sobre el profesor o la escuela sino, al igual que en la obra de arte su valía recae, sobre la interacción que hay entre estos elementos y los alumnos o espectadores.

En este proceso de acercamiento, el eje de experimentación gira al rededor de la necesidad de encontrar problemáticas personales que comiencen a modificar su conciencia, o punto de vista como espectadores, ya que las respuestas que aun no se conocen, aun no pueden ser objetivadas; pero, ya son una posibilidad. En la realización de una clase al igual que en la evolución una obra existen partículas de posibilidades, que en este transcurso se convertirán en partículas de experiencia capaces de modificar el saber del individuo.

Este se vuelve en su totalidad el único eje de conocimiento importante, ya que lo que forma las cosas del arte (la objetivación) no son otras cosas, sino ideas, conceptos y ante toda la información.

EL INDIVIDUO DISEÑADOR , DISEÑA SU NECESIDAD DE SABER.

Fue entonces cuando lo ubiqué como una posible obra a desarrollar; teórica y prácticamente. Había que coordinar, organizar, realizar, contemplar, transformar y concluir objetivando todas estas actividades que, curiosamente no había aprendido en la escuela, pero si en los trabajos en los que me gané la vida mientras estudiaba.

El individuo u *homo faber* a partir de una necesidad comienza trabajar en la solución de la misma, logrando por este medio una acercamiento al conocimiento espacial, especial y especializado que con el transcurso del tiempo se volverá un saber, este saber es el que puede hacer a este hombre libre y capaz de decidir sobre su devenir como modificador del entorno que lo rodea.

Un hombre que no hace, es un hombre que no sabe, y un hombre que no sabe es un hombre que no hará nada para modificar nada, quedando estático ante la realidad que termina por subyugarlo, anularlo y cosificarlo.

El individuo que diseña es aquel que es capaz de agregar nuevos y variados significados, una misma situación a partir de su conocimiento, validando así su propia existencia no sólo en una esfera del saber sino volviéndose universal con ella.

• PREPRODUCCIÓN

Coordinar: Siempre me gusto ser la anfitriona de esas reuniones en la que se daban este tipo de intercambios. Ahora lo convocaría con otro fin fuera del ámbito del relajo y eso sonaba complicado. Convocar artistas mis amigos para algo serio... ∞Demonios era complicado!!! Y reunirlos con alumnos, chavitos que hasta el momento no tenían contemplada la posibilidad de trabajar más allá de lo que los libros (viejos por cierto) y las recetas establecían.

∞Mas complicado!!!

Organizar: Presentar al cuerpo directivo de la escuela un proyecto para resaltar la necesidad de sus alumnos para acceder a otro medio de conocimiento. Plantear con los artistas y diseñadores esta necesidad, para que medonaran un poco de su tiempo de contemplación, para ir a compartir sin chelas y sin goce de sueldo. Porque ni yo, ni la escuela, patrocináramos nada. Cosa de la cual no me enorgullezco. Entrevistar alumnos, sondear el terreno para saber por donde atajarlos, sin que sonara a otra clase donde el maestro hace como que explica y los alumnos hacen como que entienden; la intención era la de quitar la herrumbre del aula y convertirla en un laboratorio de visualización donde los artistas actuarían el papel de antisarro, necesitábamos su presencia para corroer capas y capas de mugre acumuladas en salones fríos y silenciosos que poco a poco se habían ido convirtiendo en el perfecto ejemplo del antiespacio escultórico, un espacio muerto al que nadie quiere asistir. Los alumnos serían los sorprendidos espectadores de la transformación de su propio proceso de vida.

Realizar: Preparar y redactar un proyecto donde los intereses de estos tres enfoques muy opuestos (artista enseñante, la escuela y los alumnos) convergieran. Esta triada de instrumentos crecen paralelos a los elementos que interactúan en el proceso de realización y consumo de una obra artística (artista, obra y espectador).

La institución o escuela ocupa el lugar de los recintos artísticos donde ponemos las esperanzas del florecimiento de las grandes ideas, ya que supuestamente nos brindan un basamento creado por los años y años de experiencia para ser usadas como trampolín y emerger hacia la realización de nuestros "ideales". Esta parte es cuestionable porque las escuelas y academias se quedan tullidas ante el presuroso paso del tiempo que no se deja alcanzar, parece que el anquilosamiento de la escuela es inversamente proporcional a su capacidad de producir pensamiento y acciones innovadoras. Por lo mismo estos recintos se vuelven fáciles de complacer como si le regalaras un dulce a un niño. En este caso la institución quedó satisfecha al saber que nada se iba a cobrar y que lo único que se requería era un salón grande, bien iluminado, y con restiradores, durante un periodo intercuatrimestral y que, de sutil manera, propusiera a la planta docente de esta carrera su participación. Se hicieron las cartas necesarias y se expuso el proyecto ante todas las autoridades competentes que tenían que dar su aval para la correcta realización del mismo.

Por el lado de los artistas quedó satisfecho su ego cuando la propuesta fue que hablaran de su trabajo personal y lo enfocaran al uso del dibujo; aunque algunos no estaban de acuerdo en el uso de la figura humana por

considerar que es analógicamente anacrónica, incorrectamente colocada para el acercamiento de alumnos al pensamiento ya que este desenvolvimiento técnico no es un requisito para poder desencadenar la conciencia sobre el proceso del saber, pero si funcionaría como un vehículo foráneo cargado de cajas vacías, listas para ser llenadas.

Ellos aceptaron. Es curioso que de entrada solo un diseñador aceptó, ya que los demás huyeron despavoridos al escuchar la palabra dibujo, argumentando el hecho de no saber dibujar.

Por su parte, los alumnos gritaron su gran necesidad de aprender a dibujar figura humana, cosa que los angustiaba en gran manera.

Ante la respuesta (institución, artistas, alumnos) la respuesta de sus profesores de diseño no me extrañó.

• PRODUCCIÓN

Hacer escultura y dar clase se sintetiza en una misma acción multidimensional, que trabaja a partir de mí y transforma todo al rededor mío.

El material ya sea humano, natural o sintético habla a través de este proceso de comunicación, proceso que los humanos hemos desarrollado a lo largo de nuestra historia como civilización productora de conocimiento.

Día a día la acción se vuelve obra, día a día el hombre se vuelve artista y el alumno se vuelve un pensador.

La producción es la vida misma y lo que dentro de esta sucede, lo cotidiano se transforma en conocimiento y se valida como canales de comunicación que antes no existían.

Las redes del entendimiento se expanden y se hacen cada vez más complejas, cada vez requieren de un saber más amplio para poder acceder a él. Ahí se produce el pensamiento - obra, en este caso es en este limbo donde se transforma una clase en un banquete.

Lo cotidiano se vuelve seductor cuando se transforma, cuando una lengua deja de ser caló y las frases y palabras de la cultura popular son aceptadas por la Real Academia de la lengua. ¿Quién hubiera imaginado que “catapixia” y “chispotear” ahora fueran terminos específicos de una acción humana no solo en una localidad, sino de un continente completo?. La forma en que una comunidad maneja los significados y los reconstruye a partir de su cotidianidad, la acción se repite una y otra vez en uno y en otro lugar dando pie a su utilización popular y su aceptación como un bien cultural.

El lenguaje se ha ido construyendo y deconstruyendo por la misma sociedad que lo produce, la aceptación de terminos y el entendimiento en estos esquemas genera vinculos culturales que quedarán como vestigios de tiempo y espacio de la misma forma que lo hace la obra de arte. El lenguaje cambia y se acopla a las necesidades de una sociedad que evoluciona. En este texto hay palabras que son manejadas en un contexto cotidiano, como un reflejo más del objeto de investigación. Los significados de palabra como güeva, chalan etc. Se vuelven importantes por el uso coloquial e irreflexivo que se hace de ellos, generando a la par del discurso teórico un des-glosar-io que acota el uso de estos términos.

CONTEMPLAR: Lo que entendemos por “contemplación” es espiritual (función sintética, holística, intuitiva) es el recuerdo vivo del mundo interior y, si no fuera por su rigurosa permanencia, todo podría deshacerse en el caos y la destrucción. No obstante, las funciones “espirituales” por sí mismas tampoco pueden construir el “saber”. El título de la tesis del plato de hoy surgió de un viaje que realicé a París. Ahí es muy común observar por las vidrieras la frase “Plat du Jour”, refiriéndose al menú que despliega una gran variedad de delicias para degustar, mientras contemplas el pasar cotidiano de los atardeceres parisinos.

Se trata, posiblemente, de la misma gran obsesión que tienen algunos artistas por encontrar el equilibrio entre el “saber” y el “hacer” el conocer y el obrar. La voluntad de hallar este equilibrio también forma parte de los “ideales” (o manera de ser) casi únicos, en torno a los cuales hay artistas que están dando vueltas constantemente con la esperanza de que se conviertan en una realidad en el corazón de todos los hombres.

Bueno todo esto para tener un menú que se disfruta y contempla con amigos y alumnos. Como todo menú, ya se había planeado con las necesidades y gustos de los comensales y solo faltaba degustarlo mientras todo pasaba.

LA TESIS En cuanto solución narrativa, se refleja en algunos términos la presencia del lenguaje coloquial, es un acercamiento al entorno pintoresco en el que se desarrolla la propuesta.

El léxico se convierte en el testigo del espacio, tiempo, y condición social. Lo cotidiano se rescata por sus mismos medios, de no ser así; la barrera entre la cultura popular y la alta cultura se haría más grande. El artista enseñante debe ser capaz de fusionar su entorno y sus espectadores, con su trabajo, para no influir en las condiciones de los mismos mientras tanto el artista sigue siendo testigo del acontecer diario.

Lo coloquial contiene en sí mismo, la seriedad del colectivo que lo produce. Lo que hoy parece falta de seriedad mañana será cultura y viceversa, esto es un proceso colectivo. Una redacción relajada no está en contra de la formalidad de una investigación.

La presentación del documento y el formato del mismo, buscan resaltar la idea de un banquete, en el que se presentan varios platillos. Recurrí, por mi formación visual, a la búsqueda de soluciones visuales, gráficas y de diseño, para acompañar la presentación de este trabajo.

El discurso visual se transforma desde la primera ilustración hasta tener su clímax en el capítulo tres, donde la atención del discurso se vuelve totalmente una propuesta de diseño, cumpliendo así con la función comunicativa de la imagen en distintos discursos.

De esta manera puede afirmarse que el pensamiento, como las demás funciones psíquicas superiores, tienen un origen social, son la consecuencia de una relación social y no el resultado del despliegue de las posibilidades de un individuo aislado. El lenguaje, y a través de él la cultura, tienen una influencia decisiva en el desarrollo individual. El desarrollo de las conductas superiores es una consecuencia de la internalización de las pautas de relación con los demás

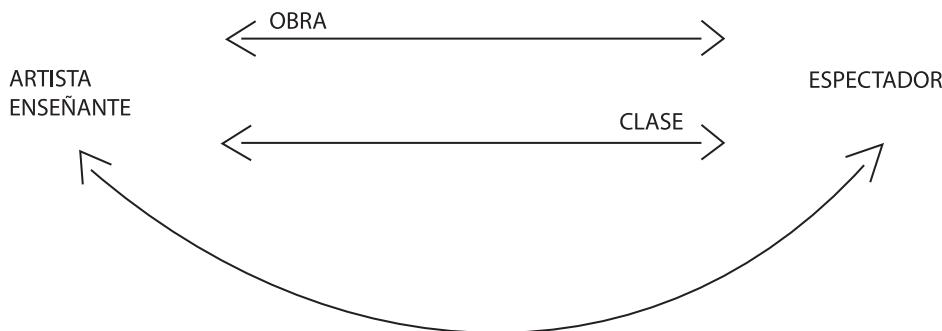
- **POSTPRODUCCIÓN**

TRANSFORMAR: Compartir para generar nuevas cosas, “los resultados” se verían a futuro, esta obra trasciende en el tiempo, su material humano ya no es estático, los que antes eran mudos testigos comienzan ahora su propia interacción con su profesión, sus propios encuentros, ahora ellos son conscientes de su saber; forjarán su propia cotidianidad. Y lo más que podía esperar es que en 5 o 20 años ellos también sean capaces de compartir, tomar el tiempo para crear sus propios banquetes con sus propios invitados.

El artista hace obra

El docente termina clases. En ninguno de los dos casos se preocupa por lo que suceda con su quehacer; ya está hecho y le pertenece más. Ahora su trabajo es de la comunidad y es esta la que decide que hacer con él. Durante la degustación de estos platos los contrastes y los sabores lo volvieron chispeante, se sirvieron colores y formas jamás esperados, ya que, las colaboraciones fueron decididas solo por los artistas participantes. Nadie sabía que iba a pasar o que sabor continuaba. Algo tan dulce junto a la amarga realidad. El banquete se volvió hacia todos los matices, generando como era mi intención una insatisfacción y la necesidad por probar más, de experimentar y de permitirnos alcanzar el objetivo principal de la educación de nuestro tiempo, que es “Compartir”.

C O T I D I A N O



OBJETIVAR:

Para el artista es lo que quiere construir. El paso de las ideas, a las cosas palpables, visibles, audibles, para comunicar las vivencias que se han suscitado en alguna situación específica, después de cualquier proceso. En este caso se reunieron registros de la obra, mismos que fueron realizados en video, en fotografía y en cuestionarios que buscan en los presentes repuestas que hablaron de ellos mismos, y de su situación al el momento del banquete.

Podemos considerar al “Artista Enseñante” como un traductor de lenguaje, que plasma su conocimiento en los objetos. El objeto de un artista enseñante presenta un proceso de elaboración o conformación de un objeto material que, de acuerdo a la forma que recibe, expresa y comunica el contenido espiritual de manera objetiva. El artista, por medio del objeto satisface sus necesidades estéticas de conocimiento, manifestando su ideología, su subjetividad, su visión de la realidad. El objeto de arte le permite objetivar el vínculo existente entre su personalidad, la estructura cultural de la época y el medio social al que pertenece que de alguna manera lo condiciona, pero al que puede llegar a modificar

Existen todos estos vestigios pero creo que para volver tangible la transformación después del convite, el artista enseñante cede la estafeta y continua su propia búsqueda esta obra como cualquier otra se terminará cuando ya nadie se acerque a ella, cuando nadie la consuma simplemente desaparecerá.

El penúltimo registro de esta obra se lleva a cabo al momento de colocar estas palabras, darles la lógica adecuada para que la seducción continúe.

Su presencia objetual va más allá de este texto, aunque ya no es su responsabilidad directa, el artista enseñante ha puesto los cimientos para que otros también produzcan, no a partir de él, sino partiendo de los que en este momento son espectadores y, que en algún momento se convertirán en artistas enseñantes.

EL último registro esta por verse...

Capítulo 1.

La seducción

Inicialmente, casi un juego de palabras:
Nos dicen que todo funciona con la producción,
¿Y si todo funcionara con la seducción?
Baudrillard

1.1 EL PAPEL DE LA SEDUCCIÓN

¿LA SEDUCCIÓN FUNCIONA EN LA EDUCACIÓN?

¿CUAL ES SU PAPEL?

Hablar de educación forzosamente me lleva a pensar en la seducción, No como el fantasma mórbido de una novela erótica, sino como concibe la seducción Baudrillard: un planteamiento alternativo mediante el cual se constituye una suerte de “estética de la sociedad posmoderna”. En tanto que teoría subversiva, propone superar la lógica de la producción que gobierna los sistemas actuales y que aspira, por el contrario, a superar las oposiciones distintivas (la dialéctica tradicional) en función de otorgar sentido a las escenas corrientes de la vida social. Partiendo de la acepción etimológica de *seducere* (apartar de la vía, extraviar la verdad), cuando extraviamos algo sentimos su ausencia y corremos a buscarlo, es en este momento donde se generan los primeros chispazos de un proceso que culminará en la apropiación del objeto llamado saber. Baudrillard llama seducción a todo “movimiento” o “actitud” que aspira a la **reversibilidad** e impone el sentido del desafío. Se trata, en definitiva, del nacimiento de intercambios y relaciones simbólicas, en una palabra: una semiología inversa. Desde esta perspectiva, analiza todos los aspectos de la cotidianidad social (sus significantes y significados) entonces la escuela pasa de ser una dadora de respuestas para convertirse en una experiencia generadora de pérdidas que vuelve al estudiante un hambriento consumidor de búsquedas, por ende generador de conocimiento valioso, porque es precisamente lo que él estaba buscando. Esta seducción moviliza el proceso entre la institución, el alumno y el maestro, coloca todo lo establecido al filo de la tablilla obligando a los participantes a hacer algo para no caer, convirtién-

La reversibilidad es la capacidad de un sistema termodinámico macroscópico de experimentar cambios de estado físico, sin un aumento de la entropía, resultando posible volver al estado inicial cambiando las condiciones que provocaron dichos cambios. Un ejemplo de reversibilidad es formar varias bolitas con una bola de plastilina, y luego volverlas a unir formando la bola original.

Un ejemplo típico de reversibilidad es el que se da en los materiales elásticos que pueden variar su estado de deformación y tensión bajo la acción de ciertas fuerzas y volver a su estado inicial cuando las fuerzas dejan de actuar sobre el material.¹

“Ser seducido es ser desviado de la verdad que cada individuo se genera. Seducir es apartar al otro de su verdad. Sin embargo, esta verdad constituye un secreto que se le escapa. La seducción es inmediatamente reversible, su reversibilidad proviene del desafío que implica y del secreto en el que se sume. (...) Tal es el desafío. También forma dual que se agota en un instante, y cuya intensidad proviene de esta reversión inmediata. Con capacidad de embrujo, como un discurso despojado de sentido, al que por esta razón absurda no se le puede dejar de responder”.² Baudrillard, 1981:71

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

² Baudrillard, Jean. *De la seducción*, Madrid, Ediciones catedra, 1981 pp. 173

dolos en estos entes activos inquietos y generadores de conocimiento, que al fin de cuentas es la función primordial de cualquier institución educativa.

Cautivar, seducir, sería en este caso la misión del proceso educativo, adaptarlo a un grupo específico de aprendices en una escuela de diseño, es el papel del hábil seductor que juega como espejo detenido por la pared institución educativa. El papel de la joven lo ejecutan los estudiantes

La astucia del seductor consistirá en confundirse con el espejo de la pared opuesta, donde la joven se reflejará sin pensarlo, mientras que el espejo la piensa. Hay que desconfiar de la humildad de los espejos, humildes sirvientes de las apariencias, no pueden sino reflejar los objetos que están enfrente, sin poder sustraerse, y todo el mundo se lo agradece (salvo con la muerte, donde se les cubre por esta razón). Así es la estrategia del seductor: se atribuye la humildad del espejo, pero de un espejo consejero y maquiavélico, como el escudo de Perseo, en el que Medusa se queda estupefacta. La joven va a caer cautiva de ese espejo, que la piensa y la analiza a sus espaldas.



Enseñamos arte para recuperar la capacidad de escucharnos, un acto de percepción.

El alumno comienza un viaje de desconocimiento hacia su interior, trabajo que tiende al desbloqueo de sus canales expresivos”³ Jimenez, 2005: 169

LA SEDUCCIÓN

EL ESPEJO



LA PARED

Un espejo cuelga de la pared. Ella no piensa en él Pero sí el espejo en ella.

1.1.1 EN LA ESCUELA MODERNA Y POSMODERNA DE LAS ARTES Y EL DISEÑO

La escuela institución pública o privada, en la que se fundamenta la enseñanza de principios de una sociedad establecida como tal, aunque no siempre genere el hábito de investigación, búsqueda y o conocimiento, porque la escuela te da lo que esta establecido en sus planes y programas; no lo que tu necesitas para tu propio desarrollo. En algunos casos te conviertes, gracias a tu número de matrícula, en testigo de todo lo que no quieres y eso podría ser un buen punto de partida para incluir la seducción en el proceso del aprendizaje.

La escuela no deja de ser ese elefante blanco del que cada quien cuenta su propia verdad, sin tratar de explicar el porque de su ceguera ante la totalidad del problema

El término escuela, proviene de la etimología del idioma griego, pasando por el latín; en latín se dice schola, el étimo griego es la palabra: SKOLE. Paradójicamente, en su etimología griega, el significado era el del momento de recreo, incluso de diversión, habiendo sucedido luego un deslizamiento de significado tal como se nota en la mayoría de los idiomas indoeuropeos modernos; el significado actual más frecuente es el de un «establecimiento público» en donde se dan enseñanzas.

La escuela abre las puertas al medio que ambicionas alcanzar en el futuro. Te pone frente a personas con tus mismos intereses y en rangos de edad casi siempre estandarizados. En pocas palabras te presenta a tus futuros compañeros de trabajo, aguerridos oponentes y a los socios del futuro.

Camaradería eterna y amores seductores, admiración de profesionales y porque no decirlo, genera una visión previa y minimizada del caos que reina fuera de sus muros. Esta institución genera redes, conocimiento y pequeños microcosmos dentro del gran universo de la profesión que elegiste.

La expresión creativa del yo se convirtió en una importante filosofía que desde la década de los 1920 ha inspirado a muchos profesores de arte” 4 D.Efland,Arthur, 2003 p21

4 D. Efland, Arthur, La educación en el arte posmoderno, 2005, Barcelona, Paidós, pp 235

La escuela te muestra en un lapso de tres a cinco años una visión de lo que se ha hecho en la rama en la que te especializas. Aun así, no es una maquina que te prepara para generar ideas ; se vuelve un medio informativo y genera una base de conocimiento antiguo , repetible pero cuestionable, siempre cuestionable.

Las fórmulas establecidas funcionan a la escuela como el espejismo; se disfraza la estandarización de individuos de programas, alto rendimiento, competencias o incompetencias en algunos casos, desde ahí es desde donde se vuelve un ente cuestionable, porque con base en la repetición de patrones, y la estandarización de personas no se obtiene conocimiento; solo se saturan las memorias. Este pseudo conocimiento que se ofrece en las escuelas no es adaptable, ni flexible. Está sujeto a calificaciones y evaluaciones que, en el mejor de los casos son reflejo de la habilidad para copiar, para hacer un buen acordeón o simplemente habilitar los mejores argumentos para matar una y otra vez a la abuelita.

Si las respuestas no están en las fórmulas, entonces ¿dónde se encuentran? Me parece interesante la posibilidad de que cada individuo tenga la opción de generar su propio conocimiento acondicionado a sus propias necesidades. Hablo de ser un ente responsable de lo que quiere aprender y de lo que se necesita para explorar y explotar el propio potencial productivo como un profesional de lo que se ha decidido hacer. Este potencial se convierte entonces en un preciado bien para cada uno de los asistentes al aula y, esta se transforma en un receptáculo de vivencias e intereses listos para ser alterados, intercambiados y apropiados .

La escuela entonces funcionaría como un detonador de ideas nuevas y no convertiría al alumno en una grabadora que solo repite las teorías sin apropiarse de ellas. Las teorías se pueden aprender solo de leerlas en los enormes libros que las contienen; pero para entenderlas , hay que vivirlas . Un humano que solo retiene teorías no esta utilizando más que un recurso básico de memorización de datos comparable con el almacenaje de un archivo muerto, o sea que retiene información pero no hace nada con ella.

Cuando la educación se vuelca hacia la vivencia y el aprender es responsabilidad propia , la escuela se convierte en una olla de vaporosas ideas que flotan en el ambiente y seducen a los asistentes invirtiendo el proceso cotidiano del tedioso aprender. Revirtiendo el proceso y permitiendo al estudiante que desmenuce su saber para que mas tarde son confronte con él, y logré hacerlo suyo.

Es necesario enfrentar a distintas personas con distintas teorías y ponerlas frente a los estudiantes , para que después, ellos puedan plantarse frente a las teorías y desafiarlas para poder acercarse a su propio entendimiento de los problemas que el saber les da. Quizá este sea un proceso mas lento, pero esa misma lentitud es la que lo hace ser más contundente ante el consumidor o aprendiz que se acerca a él.

Cuando un individuo adquiere conocimiento, es porque logró enfrentarse al problema y adoptarlo como un quehacer que casi seguramente le generará mas conocimiento. Ahora, este individuo es capaz de aplicar lo que aprendió; transformarlo e intervenirlo con sus propias necesidades.

El conocimiento no es un ente inmóvil, ni estático, su máximo esplendor se alcanza cuando evoluciona por la intervención del hombre, este se apropia entonces de los objetos, teorías y fórmulas y los convierte en conceptos propios. En este caso específico los diseñadores serán capaces de diseñar su conocimiento.

EN LA EDUCACIÓN MODERNA

El término moderno significa: perteneciente a o característico de un periodo actual o reciente.

A principios del siglo XX y a la par de las vanguardias, la sociedad perdió la fe en cualquier sistema de valores más allá del “yo”, entregándose por completo al pensamiento moderno; un mundo lleno de incertidumbre comenzó a formarse y a verse reflejado en las artes que, para ese momento, comenzaban a ocuparse solo del arte y del artista, como consecuencia de no encontrar referentes fuera de él.

Como es de esperarse esta actitud se refleja en todas las disciplinas artísticas, hasta tocar el punto donde convergen arte y educación, siempre pensando en sembrar la semilla en las generaciones futuras.

La forma de ver el arte de los profesores, sería entonces la forma en que se enfrentarían a sus estudiantes y la visión que heredarían a estos, del manejo y la visión del arte.

Ya hemos mencionado que la educación es tradición, delegar la responsabilidad del conocimiento de las nuevas generaciones a las fórmulas ya establecida. Suena un tanto irónico educar al futuro con métodos del pasado pero no podría ser de otra manera, por lo menos hasta este momento.

Era habitual que los maestros de arte evaluarán las aptitudes de sus alumnos según el grado de originalidad o creatividad que hubieran demostrado durante su trabajo en clase y su talento previo.

Validando todo lo anterior por la naciente psicología, que fascinada con el “YO” lo ponía al centro de todas las cosas y hacia gala de su expresividad.

El arte entonces en muchas escuelas se enseñaba como una catarsis que aliviaba la tormentosa existencias de alumnos y profesores.

Por otro lado la educación artística se volvía mucho más formal, dejando de lado la imitación, la técnica y el encierro de la academia, cargando de un gran poder a los puntos, líneas y planos de los que había escrito Kandinsky; dirigiendo la mirada de los estudiantes hacia cánones más enfocados a lo diseñístico por su belleza y armonía formal. Generando así las escuelas de arte abstracto y no-objetual.

Se comienza a evitar la pedagogía por considerar que carece de un interés central en enfoques más afines a los principios artísticos de esta época moderna.

Ser moderno es encontrarse en un entorno que nos promete aventura, poder, alergia, crecimiento, transformación de uno mismo y del mundo; y que al, mismo tiempo, amenaza con destruir todo lo que tenemos, todo lo que sabemos, todo lo que somos. Los entornos y experiencias modernos cancelan los límites geográficos y étnicos, de clase y nacionalidad, religión e ideología: en este sentido puede decirse de la modernidad que une a la humanidad. Pero la suya es una unidad paradójica, una unión de la desunión: nos precipita en un torbellino de perpetua desintegración y renovación, de luchas y contradicción, de ambigüedad y angustia. Ser moderno es formar parte de un universo en el que, como decía Marx, «todo lo sólido se desvanece en el aire»⁵ D. Efland, Arthur, 2003 p .17.

ELEMENTOS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA MODERNA

“

En el terreno del arte, se pueden reconocer las ideas postmoderna acerca del progreso en el uso difundido de pastiche y el eclecticismo, que retoman y recicla no pocos elementos del pasado para transformarlos y devolverlos en una nueva actitud”⁶ D.Efland, Arthur, 2003 p.

Movimiento	Esencia del arte	Contenidos y métodos	El valor del arte
Arte academicista: siglos XVII. XIX	Desde la perspectiva mimética, el arte es una imitación de la naturaleza.	Los métodos didácticos enseñan a copiar el trabajo de artistas o la naturaleza, como en el dibujo del natural.	Se valora la veracidad de las representaciones. El arte imita el bien.
Elementos del dibujo: principios del siglo xx	Para el formalismo, el arte es un orden formal o una forma significativa.	Se enseña el dominio de la línea y el color por medio de ejercicios sistemáticos.	Los valores del arte son esencialmente estéticos, y no sociales o morales. El valor de la obra de arte depende de la calidad de su organización formal.
Expresión creativa del yo: de principios a mediados del siglo xx	El arte es la expresión original de un artista individual y dotado de un talento único.	Se libera la imaginación del artista o la del niño. Se eliminan reglas, no se imponen ideas adultas.	El máximo valor artístico es la originalidad exclusiva de la expresión personal del artista.
Arte de la vida cotidiana: 1930- 1960	El arte es un instrumento destinado a realzar la cualidad estética del entorno de un individuo.	El saber artístico y los principios del diseño se aplican a problemas de orden visual y estético.	Se valoran las mejoras de la calidad de vida, que se consiguen mediante la aplicación inteligente de los principios del diseño.
El arte como disciplina: 1960- 1990	El concepto de arte es objeto de la investigación artística y científica.	Las actividades se basan en los métodos de investigación del arte y las disciplinas científicas.	Se valora el desarrollo de una mayor comprensión de las cuestiones del arte.

EN LA EDUCACIÓN POSMODERNA

La teoría sobre la sociedad posmoderna se describe en el libro “La educación en el arte posmoderno” de Arthur Efland, como un nudo de varias cuerdas distintas que sugiere una pluralidad de progresiones y disgresiones que podrían entretrejerse.

“La posmodernidad se centra en los conflictos conceptuales derivados de fragmentación y la belleza disonante”
D.Efland, Arthur, 2003 p. 73

La posmodernidad dirige la mirada de todas sus disciplinas al estudio de pequeños grupos representativos “minorías” (individualismo y multiculturalismo) que son reflejo de los rincones no alcanzados por la globalización; la sociedad sabe que debe ser unificada y por esto destaca la individualidad o singularidad de estos grupos, esta singularidad se da en grupos de género, de raza, de ideología, etc. La posmodernidad busca entonces rescatar estas particularidades y convertirlas en valores universales globales y válidos para toda la humanidad, por no decir vendibles y consumibles por toda la raza humana.

El pequeño ángulo que llama mi atención de todo esto se encuentra en esta búsqueda de escenarios poco recurrentes y no tanto en la explotación o imposición de valores culturales.

Una mujer gorda y prieta no sería visión tan bizarra, si no se tiñera de rubio o pelirrojo, aunque a ella le resulte sumamente atractiva e irresistible la idea de imitar a una princesa vikinga.

Con el feminismo y los grupos activos de lucha social se busca la igualdad y resulta otra vez en una estandarización del individuo y una validación de sus principios. Este individuo posmoderno busca en la igualdad satisfacer sus necesidades de pertenencia y el sistema cubre su necesidad de democracia.

Muchas veces el artista, enseñante y observador social, ejerce su derecho a la crítica de este sistema. Y en otras tantas, el diseñador, por su propia naturaleza funcional y colectiva, en busca de satisfacer a esta sociedad lo promueve. No quiero decir que todos los artistas o todos los diseñadores entren en estas categorías, porque la estandarización no es el objetivo de esta investigación, pero sí es un hecho que el arte trabaja para individuos y el diseño trabaja para la colectividad o como coloquialmente se dice, para las masas. Estas masas son consumidoras masivas e irracionales, productoras de cultura sí, pero siempre de la mano del guía; limitante que logra que no se desborde y siempre se conserve convenientemente dentro de los límites establecidos. Lo que se conoce como *melting pot*.

La teoría posmoderna ubica al todo como la suma de sus partes, vinculándolo con la interdisciplina y la ya mencionada mezcla de valores, para replantear los mismos en concreto para una sociedad completa, en un mundo en donde todos tienen cabida siempre y cuando coman en Mc Donalds.

En general el arte posmoderno al igual que todas las disciplinas posmodernas, es auto consciente, conceptualmente complejo y requiere de su público una buena dosis de tolerancia el sentido de la contradicción ; irónico, ambiguo y engañoso lo lanza hacia el universo de la doble codificación, o la contraposición de cuestiones inversas y complementarias. Jenks (cosmogénesis como de un proceso en continuo despliegue, un proceso emergente que va alcanzando siempre nuevos niveles de auto-organización) entiende la doble codificación como la principal característica que distingue a los objetos posmodernos de los modernos. Esta doble codificación consiste en la característica de los objetos posmodernos de incorporar elementos que son ajenos a la posmodernidad de lo que nace el eclecticismo (collage) En cuanto a la educación posmoderna en el arte, la doble codificación se encamina al proceso de deconstrucción (Básicamente, la deconstrucción consiste en mostrar cómo se han ido construyendo conceptos a partir de procesos históricos y acumulaciones metafóricas, mostrando que lo claro y evidente dista de serlo.)

La «deconstrucción» consiste en tomar una idea, una institución o un valor y comprender sus mecanismos quitando el cemento que la constituye. Más allá de esta expresión, que puede intrigar o provocar miedo para la deconstrucción, el conocimiento es un proceso inacabado.

Cuando se da un vistazo en las teorías de educación posmoderna los rígidos límites entre disciplinas se desvanecen dejando entrever a las unas por encima de las otras , poniendo en tela de juicio los planteamientos establecidos así como los recursos multimedia y la interdisciplina. Es el punto donde una “cosa” se convierte en “escultura” y esta, a su vez, en un “objeto” y, este en un “acontecimiento irrepetible”; que quizá sea arte. Lo que es cierto es que es una valiosa experiencia de vida que regenera los ya mencionados valores del individuo. La deconstrucción del conocimiento genera que este se vuelva a consumir. Y resurja con una interpretación adaptada a la miopía del estudioso , poniéndolo de frente no con la verdad absoluta sino con su propia verdad.

Ante estos planteamientos surgen varios cuestionamientos que sería importante entender para encontrar donde estaría la luz en la educación posmoderna de las disciplinas artísticas.

Las relaciones poder/saber se llevan a cabo debido a que los portadores del poder suelen determinar qué es lo merecido ser enseñado y qué no, ignorando los intereses de aquellos grupos carentes de poder.

¿QUÉ DEBE DE SER ENSEÑADO Y POR QUÉ?

Más allá de pensar en enseñar las especificaciones del conocimiento al que se quiere acceder, en un nivel universitario, debe ser importante la capacidad de un alumno de encontrar problemas , para proponer soluciones propias que hablen de sus circunstancias como individuo perteneciente a un grupo específico y a una colectividad global. La escuela que se mantiene enseñando recetas , fórmulas o técnicas , sigue limitando el potencial de explotación del conocimiento individual, colectivo y universal.

¿QUÉ TIPO DE CONOCIMIENTO DEBE DE SER PRIVILEGIADO Y CUÁL OCULTADO?

El conocimiento no existe para ser ni privilegiado ni ocultado, debe ser requerido por sujetos responsables de decidir cuales serían sus aplicaciones y, la importancia que se le otorga a cada acción a si como sus consecuencias, para proyectarlo en un devenir futuro.

¿COMO Y QUIEN DEBERÍA DECIDIR LAS NECESIDADES DE CUALQUIER CAMPO DEL CONOCIMIENTO?

En un universo ideal , el conocimiento debería estar disponible en su totalidad, pero en este universo las cosas deberían funcionar de manera que los profesionales que ejercen ese conocimiento específico, con base en su experiencia y su quehacer dirigirían las búsquedas de los alumnos, sin imponer sus propias necesidades, claro que esto se vuelve difícil, porque los profesionales por lo general se encierran en su propio interés sin permitir el acceso a nuevas cuestiones que los pongan en jaque a ellos mismos.

¿CÓMO SE TRASLADAN ESTAS DECISIONES A LA ENSEÑANZA?

El educador ha de concebir cualquier actividad educativa como un sistema de creación de conocimiento , en concreto, de conocimiento crítico

El educador ha de entender su papel como de agitador político

El principal objetivo de los procesos educativos es alcanzar la justicia social

Estos principios obligarían al profesor posmoderno a repensar su trabajo e intentar hacer un currículo mas representativo y, por lo tanto, mas democrático

LA ESCUELA DE ARTE POSMODERNA (EAP) Propone los siguiente principios para partir hacia la deconstrucción del conocimiento colectivo.

El objetivo principal de la EAP es que los estudiantes lleguen a deconstruir los mundos visuales posmodernos que les rodean para poder desarrollar un tipo de pensamiento propio.

Contenido: La EAP recomienda la incorporación de los pequeños relatos, de los tipos de textos visuales que luchan contra las estructuras asimétricas de poder: arte contemporáneo, arte feminista, contrapublicidad, arte local, etc. La EAP recomienda la incorporación de los metarrelatos con la intención de poner de manifiesto el vínculo poder-saber que estos textos incluyen.

El proceso más adecuado para realizar las actividades anteriores es el análisis por deconstrucción.

Dentro de esta postura, se recalca el papel de la mezcla, del pastiche y del collage como particularidad que los estudiantes han de identificar como característica de lo posmoderno.

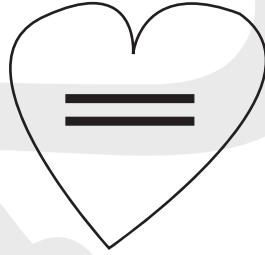
Currículum: El proceso de aprendizaje se hace entendiendo el propio currículum como una micronarrativa, por lo que se distribuye el poder en el aula y se desarrollan procesos opuestos a la pedagogía tóxica.

La EAP, como todas las teorías progresistas de la educación artística, no se preocupa tanto por el resultado como por el proceso, por lo que hace mayor hincapié en la evaluación del aprendizaje que en la evaluación del rendimiento.

Contexto: La EAP pretende reconocer lo local como el contexto de trabajo fundamental, siempre dentro de lo global, que es el contexto posmoderno por excelencia. Reivindicar el arte de nuestra comunidad, de los artistas que se encuentran cercanos, de los colectivos que tenemos enfrente es una forma de luchar contra las asimetrías del mundo profesional de las artes visuales.

EDUCACIÓN Y ENSEÑANTE

MODERNA



EXCUTENTE

POSTMODERNA



REFLEXION
Y
PROCESO

VIENCIAS = REFLEXION HUMANA

ARTISTA
ENSEÑANTE



VIVENCIAS

Los gráficos ilustran la forma en que el enseñante posmoderno consiente de la modernidad y de las teorías de enseñanza. Se convierte en un enseñante de vida, más allá de los conceptos de pedagogía, didáctica y educación.

El artista enseñante es consciente de su pasado y de su formación, es por esto que es capaz de regresar sobre sus pasos para dejar de depender de ellos.

El artista enseñante comparte la exploración del conocimiento con sus alumnos se sitúa con ellos en las problemáticas generada, sin tener la responsabilidad de resolver el problema. Es un guía en el proceso.

El artista enseñante es testigo del proceso del saber al igual que es testigo del correr de la vida misma.

El artista enseñante permite los cuestionamientos, interrogantes, y posibilidades diferentes.

El artista enseñante reflexiona y enseña a reflexionar.

El artista enseñante valora el conocimiento de sus alumnos.

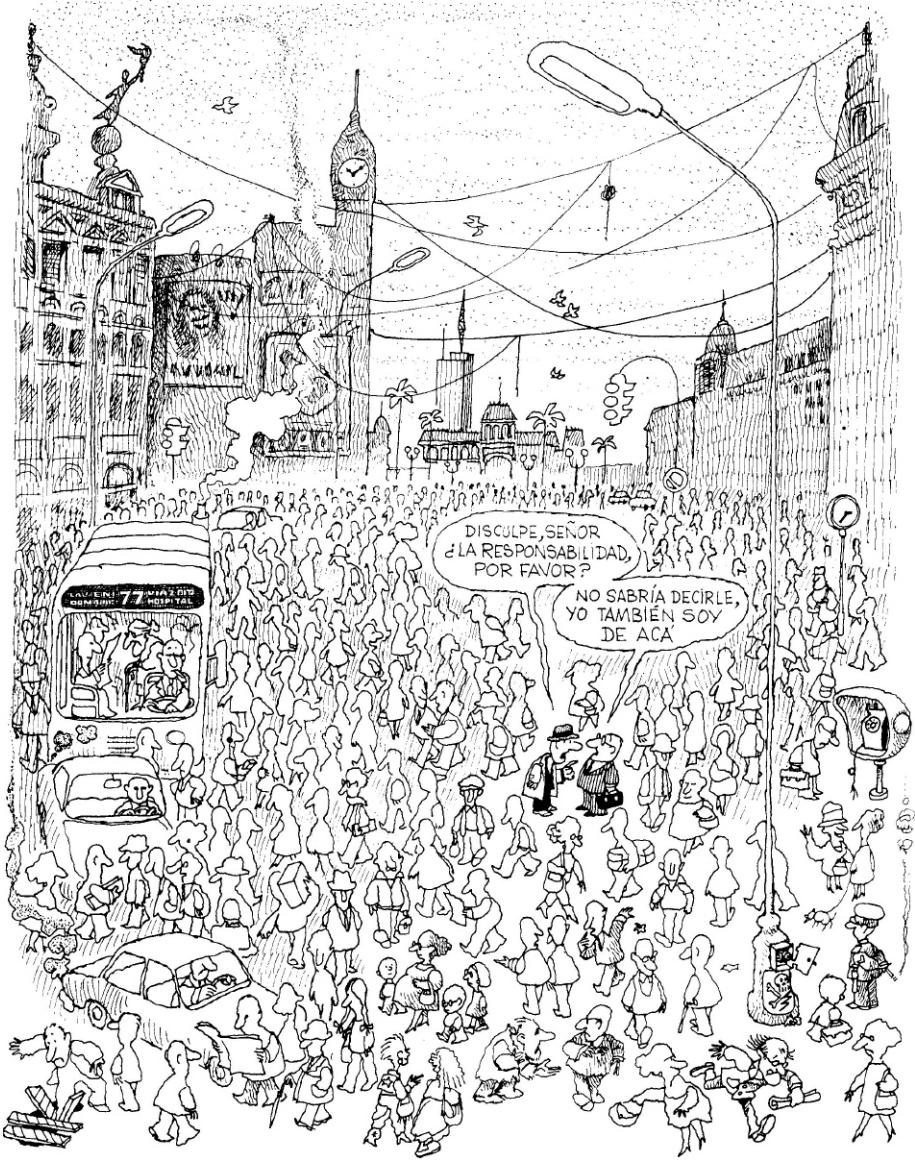
El artista enseñante es un ser vivo en un entorno social, del que aprende día a día. A este lo enseña con la objetivación de su pensamiento.

etc etc etc...

UN MODELO DE CURRÍCULO POSMODERNO DE EDUCACIÓN DEL ARTE

<i>Definición del arte</i>	<i>El valor</i>	<i>Contenido y métodos</i>
El arte es una forma de producción cultural destinada a crear símbolos de una realidad común.	<p>Reciclar contenidos y métodos de técnicas de formación modernas y premodernas.</p> <p>Presentar los minirrelatos de varias personas o grupos sin representación en el canon de grandes artistas.</p> <p>Explicar las repercusiones del poder en la homologación del saber artístico.</p> <p>Usar argumentos relacionados con la deconstrucción para mostrar que no hay puntos de vista privilegiados.</p> <p>Reconocer que las obras de arte tienen múltiple codificación, en varios sistemas simbólicos.</p>	Mejorar y profundizar nuestro entendimiento del panorama social y cultural.

En el cuadro se observa claramente el punto fuerte de este tipo de estrategias, este se encuentra en el compartir información, encontrar el interés personal o desarrollar la capacidad para apropiarse del saber por muchos medios, en muchos sitios y a través de muchas personas. La educación se vuelve un trueque entre tribus que aunque habitan una gran urbe continúan arraigados. Los pies en el pasado y la mente en el futuro solo su corazón esta aquí y ahora.



A lo largo de un siglo, la humanidad aprendió y se volvió contra sus propios principios . Las arte y la educación son un reflejo de esta transformación social . Lo bonito es que el hombre sigue siendo hombre unas veces destructor y otras tantas creador. Ahora se enfrenta a los procesos , porque ahora es consciente de su presencia , de su importancia y de la trascendencia que estos dan a su conocimiento

En el libro “Educación en el arte posmoderno”, se enfocan los intereses de esta educación en cinco aspectos específicos de la sociedad de nuestros tiempos, y me resultaría interesante rescatarlos como valores fundamentales en la puesta en practica de cualquier modelo educativo, en especifico en lo que a las disciplinas visuales se refiere.

EL ENFOQUE PEDAGÓGICO BASADO EN LOS CASOS ESPECIALES Y DE DIFERENCIA CULTURAL

Para los partidarios de un enfoque pedagógico basado en los casos especiales y de diferencia cultural en cuestiones relativas al multiculturalismo, el deber de los maestros es propiciar la plena integración, en el aula primero y en la sociedad adulta más adelante. Semejante enfoque consistiría en brindar las herramientas cognitivas, la pericia técnica, la información conceptual y los valores estéticos de la cultura estadounidense dominante

EL ENFOQUE PEDAGÓGICO BASADO EN LAS RELACIONES HUMANAS

El principal objetivo de la escuela en el enfoque basado en las relaciones humanas, es ayudar a estudiantes de diferentes entornos a desenvolverse en un mundo que la técnica y los medios de comunicación de masas actuales lo vuelven cada vez más pequeño. Este enfoque multicultural postula que; Si los estudiantes aprenden a respetarse unos a otros, sin consideraciones de raza, clase social, género, o excepcionalidad Estados Unidos estará a un paso de lograr su finalidad de igualdad para todos . *“La finalidad de la sociedad procura sentimientos de armonía, unidad, tolerancia y concordancia con el sistema social existente”* (Grant y Sleeter, 1989 ver anexo)

ENFOQUE PEDAGÓGICO BASADO EN EL ESTUDIO DE UN GRUPO SINGULAR

Estudiar la perspectiva de un solo grupo implica que los profesores preparen sus cursos sobre la base de contribuciones y perspectivas de un grupo cultural determinado (Sleeter y Grant, 1987). De este modo, se fomenta la conciencia, el respeto y la aceptación del grupo estudiado (Grant y Sleeter, 1989). Su finalidad social es: propagar lo que se considera importante en la cultura dominante, promover el pluralismo y establecer la equidad social.

EL ENFOQUE PEDAGÓGICO BASADO EN LA EDUCACIÓN MULTICULTURAL

Se puede entender la definición de Sleeter y GRANT (1990) como una apuesta por la democracia cultural, ya que su reforma del programa escolar fomenta el pluralismo cultural y la equidad social . En cualquier caso, este enfo

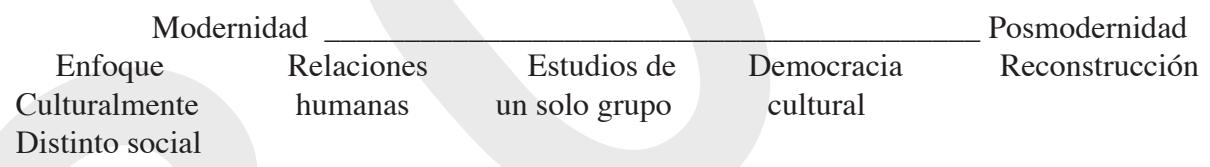
que es el término más usado por los educadores para aludir al trabajo con estudiantes diferentes por razones de raza, género, clase social o minusvalía.

La finalidad social de este enfoque, es procurar una distribución más equitativa del poder, reducir la discriminación y los prejuicios y favorecer la justicia social para todos los grupos.

UNA PEDAGOGÍA A LA VEZ MULTICULTURAL Y DE RECONSTRUCCIÓN SOCIAL.

Si la democracia cultural aspira a reformar el colegio, el enfoque basado en la basado en la reconstrucción social consiste en formar alumnos con vistas al derrocamiento de las estructuras injustas de la sociedad y la promoción de la diversidad social y cultural. De hecho, un proyecto educativo con este doble enfoque a la vez multicultural y de reconstrucción social, no hace si no desarrollar los postulados básicos de un enfoque multicultural. Prepara a los alumnos para convertirse en pensadores analíticos y críticos capaces de reconocer las circunstancias decisivas de sus vidas y las estratificaciones sociales que les impiden a ellos y a sus grupos sociales respectivos aprovechar plenamente los recursos sociales y, económicos de este país

Posición relativa de cinco enfoques educativos Multiculturales de la modernidad a la posmodernidad.



1.2 LA ESCUELA DE ARTES . LA ACTUALIDAD Y EL FUTURO DE LOS ASPIRANTES Y ESTUDIANTES DE ARTES Y DISEÑO EN MÉXICO.

Con toda la tecnología que en el último siglo se ha desarrollado, parece irrisorio que estas disciplinas se sigan enseñando como era la usanza en el siglo XV cuando el hombre parecía ser el centro de todas las cosas. Una gran disciplina se demuestra en el olvidar la intención propia y querer resurgir en el pellejo del maestro.

“Una de las fuentes más evidentes de la mala enseñanza del diseño gráfico y del mal ejercicio de la profesión es la pérdida de vista de la finalidad concreta de sus productos: se olvida que se trata de producir verdaderas “máquinas de comunicar” al olvidar el sentido del producto queda a la deriva el sentido de la práctica de producirlo. Pues no es el diseño lo que caracteriza a la comunicación gráfica sino las condiciones de ésta las que pautan al diseño. y aquí es indispensable afrontar el dilema cultural, de toda enseñanza del diseño gráfico: definir si diseñar el mensaje es meramente manipularlo o multiplicar efectivamente sus capacidades comunicativas”.⁸ Chaves, 2001: p40

¿COMO SE ENSEÑA?

La sabiduría es algo incuestionable, todo en la enseñanza hasta el momento se volvió absoluto; no es cuestionable ni transformable, debemos acatarlo, memorizarlo y volverlo a transmitir de la misma manera seremos agradecidos por ser elegidos para ser el receptáculo de tan gran tesoro.

Las licenciaturas visuales aparte de estar de moda son :

¿Fuente de talento?.

¿Transformadoras del pensamiento visual?

¿Generadoras de este?

¿Se vuelve esta educación una carrera de caballos, para ver cual es más veloz?

!!! Ninguna de las anteriores!!!

Es el carrerismo del que habla Abraham Cruz Villegas en su libro “Round de sombra” en el que menciona que: ”

En el caso de la esmeralda, un asunto interesante que discutir una actitud que flota en el aire, que huele y que apesta en el ambiente :es el carrerismo. Se percibe una ansiedad de pertenencia, una urgencia de “hacerla” muy distante de los verdaderos compromisos con el arte como investigación” 9 Cruz Villegas.2005.195

¿El objetivo de los profesionales de la imagen es la refinación de las técnicas ancestrales que imparte Luis Nishizawa en la ENAP?,

Si asumimos que no hay panaceas ni cambios mágicos, programamos : cuando el plan de estudios se ha remendado para volverlo “actual”, para hacer campañas de funcionarios de paso , para maquillar las carencias, habrá que actuar sin permiso . Ya algunos alumnos se permiten inventar cursos y conferencias que ni siquiera cuentan con espacios dignos , no digamos recursos o apoyos. Hagamos más, con o sin dinero, con o sin apoyos, con o sin escuela, para cambiarla.” 10 Cruz Villegas.2005.195

¿Cuál es la intención de los programas y de los maestros? Tristemente, pareciera que el único objetivo de los programas y de los maestros es el de cubrir sus horarios y regresar a su casa tan vacíos como llegaron a la escuela en la mañana; sin una intención de cambiar nada, todo queda en manos de los estudiantes , que a su propio entender tratan de transformar la monotonía de la escuela. El mundo cambia, los alumnos cambian, los medios cambian, los mensajes y los lenguajes cambian también. ¿Y nosotros? Pues seguimos haciendo caso, siguiendo al pie de la letra los programas anquilosados y convertidos en un gran arrecife de información que nadie termina de entender bien, porque tampoco nos hemos tomado el tiempo para entenderlos.

Los programas son la fuente de profesionalización, la base ideológica que argumenta los intereses de una institución, son aquellos que dicen, ¿que? Y ¿ como se enseña? En tal o cual institución en este caso funcionarán como vestigios de lo que hasta el momento es el motor educativo en el campo de la formación de los profesionales. Se habla mucho de las profesiones y de los profesionales, estos que Cruz Villegas compara con los vertiginosos caballos, un profesional es aquel que ejerce su profesión. El caballo de carreras es aquel que persigue su único objetivo , este es el que adiestra, es una zanahoria, atada a un palo, frente a él. Este jamelgo no será nunca capaz de comer su zanahoria, pero si será capaz de correr velos tras ella, ¿esta metáfora, hablara del quehacer de un profesional? ¿Hablará de un camino hacia la profesionalización de un conocimiento?.

¿Las escuelas profesionales de arte, nos enseñan a perseguir la zanahoria?

Se vuelve necesaria una definición solo para ponernos de acuerdo de a que nos referimos cuando hablamos de una profesión, abordando este problema desde distintos ambientes para poder identificar los patrones bajo los cuales nos hemos cobijado para entregarnos al saber, volvernos profesionales de uno u otro conocimiento, entender desde donde parten los ideales de una institución y encontrar las limitantes de esta misma.

La institución nos modela a su imagen y semejanza , ¿pero esto es ser profesional?

¿COMO NACE UNA PROFESIÓN?

Profesional viene de la palabra “Pro” y “Fe”, de ahí también viene la palabra “Profeta”, ser “Pro” hace referencia a adelantarse a los acontecimientos deducidos por el intelecto y la racionalización de los hechos que no son vistos por los demás o por personas comunes.

¿ SE ENSEÑA O SE APRENDE?

Esto es ser alguien Pro-activo. Y de “Fe”, al margen de la connotación o interpretación religiosa que se le quiera dar, Fe hace referencia en “creer” en “confiar”, en saber que las cosas pasarán porque simplemente lo sabes.

Un profesional es toda aquella persona que puede brindar un servicio o elaborar un bien, garantizando el resultado con calidad de excelencia. Puede ser una persona con un reconocimiento de grado universitario, técnico o experto en cierto tema, disciplina o técnica. Sin embargo, una persona también puede ser considerada profesional por el hecho de proveer un servicio o producto y exhibir un comportamiento honesto, calificado, responsable y capaz; características que se obtienen con constancia y talento en la disciplina desempeñada.

Ser profesional es ver más allá y tener confianza en ello. Está íntimamente ligado al de empleo u ocupación. Su diferenciación estriba en que el término de Profesionista va siempre ligado al individuo que es capaz de desempeñar las funciones y actividades de un puesto de trabajo.

Las profesiones constituyen un núcleo de conocimiento formal compartido. Por ejemplo, es probable que cualquier hijo de vecina pueda diagnosticar una apendicitis aguda tan bien como un profesor de cirugía, pero la vecina puede equivocarse. Por tanto, un profesional administra el conocimiento en condiciones de incertidumbre. Esta es la principal ventaja del profesional sobre el conocimiento informal.

El conocimiento no es sólo información; sabemos que diez minutos en Internet dejan a cualquier persona más familiarizada que muchas otras con respecto a un tema determinado. El conocimiento es información organizada, articulada, con una estructura fundamentada en el interés social; éste puede ser utilitario, estético, terapéutico, económico, etc. Los profesionales administran conocimientos, no informaciones, por eso se justifica que existan instituciones culturales como las universidades, que crean, preservan y transmiten conocimientos, porque la información que aprendimos desde la escolaridad primaria hasta la profesional, en la actualidad se vuelve inútil o es obsoleta si no sabemos que hacer con ella.

Es sorprendente que las profesiones actuales sean tan variadas y especializada; antes del siglo XIX el conocimiento era un tanto más general no se tiene registro de la especialización del conocimiento, por lo tanto el estudio de la profesionalización es un tema relativamente nuevo. En una sociedad posmoderna existe una demanda social que exige un alto grado de experiencia, pericia y conocimiento para resolver problemas o necesidades muy específicos; Para esta sociedad globalizada y colectivizada el conocimiento se vuelve una mercancía y los deseos, las demandas de la gente se vuelven detonador de consumo, la gente está dispuesta a pagar, ya sea en tiempo, prestigio o dinero; por lo tanto, una profesión y el que la ejerce (profesionista), se vuelven una respuesta institucionalizada a una demanda social.

En la gestión de los recursos humanos, el concepto de profesión se resume como un conjunto de habilidades (o capacidades técnicas) adquiridas mediante el aprendizaje o la experiencia, de un individuo.

Según Boterf G. (2000) un profesional se forja por competencias con cuatro características propias:

Un cuerpo de conocimientos el saber hacer (know-how) refiriéndose al carácter técnico

Un conjunto de reglas morales específicas a los miembros de la comunidad de profesionales (por ejemplo, artistas que obedecen a los principios del arte)

Identidad se define socialmente (“Yo soy el artista”, “Yo soy un diseñador”...)

Perspectiva de profundizar el conocimiento y know-how a través de la experiencia (aprender haciendo).

Sin embargo, el concepto de trabajo cambió con la socio-economía hacia la profesionalización.

La profesión incluye, en general, un negocio “efectuado” en forma continua a fin de ganar. A menudo se utiliza mal, para indicar únicamente actividades del pensar, dejando de lado a las actividades de hacer. Pero, en realidad, de acuerdo enfoque del funcionalismo, existen profesionales del hacer y del pensar.

Para que se pueda aplicar la definición como tal, debe poseer la especificidad siguiente:

Un cuerpo sistemático de conocimientos, dando como resultado la relación entre profesores y profesionales.

Un colegio profesional de formación profesional o de un acreditado y reconocido por el ordenamiento jurídico.

Un código de ética, que tiene por objeto permitir el control social y transparencia.

Por lo tanto, las llamadas profesiones intelectuales o del pensar, consisten en la realización de actividades que se están predominantemente, aunque no exclusivamente, el ejercicio intelectual de lo que requiere un especial significado cultural, científico y técnico, que se caracterizan por una autonomía de decisión en la elección de la forma intervención y responsabilidad directa y personal en sus acciones.

En México tenemos dos grandes instituciones dedicadas a la formación de los profesionales visuales, por un lado encontramos las escuelas del INSTITUTO NACIONAL DE BELLAS ARTES (INBA) y por el otro. Mi *alma mater*, LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO (UNAM), cada una con su propia propuesta de estudios para las profesiones de.

LICENCIADO EN:

ARTES VISUALES

DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

ARTES PLÁSTICAS

DISEÑO ESPECIALIDAD EN COMPUTAGRAFÍA , CREATIVIDAD Y ESTRATEGIA PUBLICITARIA

Antes de continuar el camino sobre la reflexión de la educación artística, y para encontrar precisamente los huecos que se llenarían con la presencia del artista enseñante, quiero presentar los planes de los que parte este tipo de educación, aclaro que los planes y programas se pueden consultar después de una exhaustiva búsqueda en los portales virtuales de las mismas instituciones o quizá asistiendo en persona a solicitarlos en los diferentes planteles.

A modo de vista previa cabe aclarar que, en el caso de las dos carreras que ofrece la UNAM en este rubro, el perfil de ingreso concentra su atención en la aprobación de un examen en el que de 120 preguntas, 20 son del área de conocimiento "específico". Esto indica que la institución no cree necesario que sus estudiantes tengan una preparación específica y precisa de su futura profesión. La escuela confía ciegamente en las habilidades y destrezas que a sus aspirantes ha brindado, un sistema de bachillerato en el que no se han enseñado a ser responsables, ni críticos y en el que por ende lo que refleja una calificación es más importante que lo que se aprendió al obtenerla. Esto podría explicarse gracias a la gran demanda de escuelas que existe en la actualidad y, quizá, si la responsabilidad y el conocimiento específico de mi área hubieran sido una exigencia, yo no habría entrado en la ENAP. En esta misma institución (UNAM) Músicos y bailarines estudian alrededor de 6 años, más los cursos propedéuticos necesarios para educar sus cuerpos, sus mentes y sus oídos, para enfrentarse a su profesión con las capacidades necesarias e identificadas de antemano. ¿Por qué las artes no lo exigen? Aun continúa en el aire esta pregunta.

Por su lado las escuelas del INBA, ponen más énfasis en sus criterios de selección, puesto que los exámenes de admisión se vuelven una recopilación de datos para conocedores y consumidores de alta cultura, dejando fuera desde el primer intento a los aspirantes que no reflejen un interés en los medios de consumo y distribución del arte contemporáneo en todas sus disciplinas. En una segunda etapa de la cual carece el sistema de selección de

la UNAM se descarta a los aspirante que no cubran con una producción previa , y que no sean capaces de verbalizar ni de argumentar sus propuestas de trabajo. La escuela desde el inicio estandariza su postura a partir de cánones culturales , no hay interdisciplina más allá del arte, sus alumnos serán potenciales talentosos artistas, que no serán capaces de mezclarse con la realidad, y que no generaran conocimiento a partir del análisis de la cotidianidad ni producirán para las masas.

Es una programa en el que la propia idea del artista se encuentra en el máximo potencial de un generador de millonarias propuestas mercantilistas para altas esferas del arte mundial. Pero ¿porque las huestes de egresados de la ESMERALDA no contribuyen a engrosar las largas listas de artistas que cotizan a nivel mundial? Esta pregunta también continúa en el aire.

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS LICENCIADO EN ARTES VISUALES

Plan de Estudio: Licenciado en Artes Visuales

Área de Conocimiento: Humanidades y Artes

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES.

Objetivo profesional

El Licenciado en Artes Visuales es el profesionista que realiza obras artísticas en forma individual o colectiva, partiendo de la integración de sus conocimientos, habilidades y vivencias en relación con el medio ambiente que lo rodea.

Descripción de la carrera

La licenciatura en Artes Visuales está integrada por asignaturas obligatorias y asignaturas optativas con un total de 312 a 336 créditos. Del tercero al sexto semestre, el alumno debe cursar por obligación dos talleres semestrales de experimentación visual, seleccionados entre los de pintura, escultura, estampa, diseño gráfico (fotografía y escenografía). En el séptimo y octavo semestres cursará dos talleres de investigación visual, en cada uno, eligiendo entre diseño gráfico (fotografía y escenografía) pintura mural, escultura urbana y estampa.

La carrera tiene una duración de 8 semestres que se cursan únicamente en sistema escolarizado. El título que se otorga es el de Licenciado en Artes Visuales y los requerimientos para obtenerlo son, además de la aprobación de todas las asignaturas del plan de estudios, cumplir con el servicio social, con la opción de las 11 modalidades de titulación elegida y/o en su caso, aprobar el examen profesional.

Quehacer profesional

El Licenciado en Artes Visuales está capacitado para crear obras artísticas en un área particular de la carrera, o trabajar en forma multidisciplinaria. En cada una de las áreas puede asimismo, abocarse a una o a varias actividades:

pintura mural o de caballete; trabajo en modelado, plásticos, cerámica o metal;- y por último piedra o madera en el caso de la escultura, incluyendo por supuesto, escultura urbana, instalación, y escultura de sitio. En el área de estampa, puede trabajar la xilografía, la litografía, la serigrafía y el huecograbado. En el área de diseño gráfico, se cuenta con fotografía donde se revisan los conceptos de la luz, impresión en blanco y negro, a color y manipulación digital, asimismo se imparte escenografía. Se puede decir que en esta profesión el trabajo surge de la combinación de la necesidad de expresión del artista con el desarrollo cultural de su comunidad.

Campo de trabajo

El profesional en artes visuales, se desempeña en el sector público o privado, ahí en donde existan organismos, instituciones, dependencias o empresas que manejen programas culturales y planteamientos tanto de creación y preservación de obras de arte. Asimismo, puede trabajar en forma independiente, atendiendo la demanda de obras procedente tanto de las instancias señaladas como de particulares.

También puede desempeñarse en la docencia y en la investigación académica; en esta última en actividades enfocadas al desarrollo y preservación de expresiones artísticas, al descubrimiento de nuevas técnicas y materiales para el mejoramiento del trabajo artístico o de la enseñanza del mismo, así como al desarrollo de planteamientos conceptuales novedosos para el arte, en tanto medio de expresión con influencia directa en el desarrollo cultural de la población.

Profesionales con los que se interrelaciona

El Licenciado en Artes Visuales, se relaciona profesionalmente con administradores del arte, curadores, historiadores del arte, teóricos del arte, arquitectos,

urbanistas, diseñadores gráficos e industriales, comunicadores gráficos, y con todas las personas que se desempeñan en áreas y disciplinas artísticas o relacionadas con la cultura.

Características del aspirante

El aspirante deberá tener gusto y disposición por las artes visuales, por la asistencia a museos, galerías, por la historia del arte y las diversas áreas artísticas. Principalmente, de las artes plásticas.

Es conveniente que cuente con la habilidad manual y la aptitud para observar e investigar, calcular volúmenes, apreciar lo estético, los colores y las tonalidades, debe además poseer la determinación para la autocrítica y la crítica, y analizar y generar procesos creativos.

Condiciones necesarias para el estudio de la carrera

Es conveniente que el alumno disponga de tiempo completo para sus estudios, así como que cuente con la posibilidad de efectuar gastos para compra de equipo, materiales y libros indispensables para el desarrollo de sus actividades. Debe estar seguro de no padecer alergias relacionadas con sustancias químicas, polvo, ácidos, etc. Por la utilización constante de materiales y químicos que con frecuencia se utilizan en los distintos talleres. Se recomienda tener buena condición física para los talleres de escultura". 11.

Campos laborales

La problemática de la inserción del egresado en los ámbitos laborales es compleja, pues implica que el egresado se forme no sólo en los campos académicos sino sobre todo en los ámbitos de la circulación del arte participando activamente en la vida cultural en los programa de exhibición, concursos, bienales, espacios de nueva creación e independientes, públicos o privados, nacionales e internacionales.

ESCUELA NACIONAL DE PINTURA, ESCULTURA Y GRABADO LA ESMERALDA

Nuevo plan de estudios 2007

Perfil de ingreso

El alumno de nuevo ingreso deberá reunir las siguientes características:

Tener interés por las manifestaciones artísticas, particularmente por las artes plásticas y visuales;

Contar con vocación, capacidad y habilidad para la expresión plástica y poseer cualidades creativas y sensitivas;

Ser capaz de analizar, manejar conceptos y expresar ideas, en función de su desarrollo académico-profesional;

Ser crítico y autocrítico, con capacidad de tomar decisiones que favorezcan el proceso de formación y producción plástica.

El aspirante deberá:

Aprobar la totalidad de las etapas del examen de admisión;

Haber cubierto los estudios de bachillerato;

Edad máxima: treinta y cinco años;

Dedicar tiempo completo para su formación profesional.

Perfil de egreso

El egresado de la licenciatura será un productor visual que desarrolle un discurso que en su construcción vincule con elocuencia la investigación teórico conceptual con las habilidades del manejo plástico-visuales.

Partiendo del ejercicio de la producción visual como parte fundamental de su formación profesional, nuestro egresado contará con las herramientas teóricas y prácticas que le permitan incursionar en el campo profesional, confrontándolo ante los diversos circuitos

de circulación del arte, así como en la continuidad de estudios superiores ligados a las artes plásticas y visuales.

Requisitos de egreso

El alumno deberá:

Haber prestado el servicio social;

Comprobar el conocimiento de un segundo idioma;

Aprobar el examen profesional;

No adeudar material o equipo.

Requisitos y modalidades de titulación

El proceso de titulación podrá iniciarse durante el octavo semestre en el Módulo de producción final; es decir, será el producto del desarrollo de los contenidos trabajados al interior del Módulo tanto en los aspectos de reflexión teórica como en los propios de la producción en las artes plásticas y visuales.

El alumno elegirá cualquiera de las siguientes modalidades de titulación:

Tesis

Tesina

Carpeta de trabajo

Bitácora de trabajo

Exposición de obra

Las particularidades de cada una de las modalidades serán resueltas por la Academia correspondiente; sin embargo, es necesario acotar que en todos los casos será necesario contar con una propuesta visual sustentada conceptualmente.

Para la obtención del título profesional se deberá haber acreditado la totalidad de las asignaturas del Plan de estudios, haber prestado el servicio social, realizar el pago de derechos correspondientes, no adeudar material o equipo y aprobar el examen profesional.

En dicha práctica profesional, el egresado se enfrenta a opciones de trabajo diversificadas, además de la propia producción artística, como curaduría, museografía, docencia, investigación, crítica, promoción y divulgación cultural, entre otras. Gran cantidad de artistas visuales combinan dos o más de estas actividades, que los conforman como profesionales del arte vinculados con su sociedad e interesados y preocupados por el desarrollo de la cultura.

Órganos colegiados y mecanismos de evaluación del Plan de estudios

Para llevar a cabo la aplicación, seguimiento y evaluación del Plan de estudios, se propone establecer nuevos órganos colegiados representativos de cada etapa (Academias), en donde se analicen y evalúen los contenidos de las asignaturas para contar con una revisión y actualización del Plan de forma permanente. Asimismo, el órgano colegiado correspondiente tendrá a su cargo dar una respuesta oportuna a las demandas e inquietudes de cada generación y se buscará alcanzar un esquema de toma de decisiones colegiado que precise los perfiles del personal docente idóneo para impartir las asignaturas respectivas. 12

la sociedad contemporánea, como vehículos de información y/o entretenimiento.

AUDIO VISUAL Y MULTIMEDIA.

El área audiovisual y multimedia esta constituida por el conjunto de medios que involucra tres elementos básicos:

- 1) La emisión y recepción controlada y sincronizada de mensajes audiovisuales acompañados de sonido.
- 2) La incorporación de la dimensión temporal a través de la imágenes en secuencia y de la imágenes en movimiento.
- 3) La interactividad prevista y controlada por el emisor de algunas respuestas del receptor de mensajes.

FOTOGRAFÍA.

La fotografía constituye una actividad imprescindible en el ámbito de la comunicación. Se desarrolla tanto en difusión del trabajo científico como en otro tipo de manifestaciones sociales, por ejemplo el arte contemporáneo y la producción industrial. Todos estos campos requieren del manejo no solo de altos niveles técnicos sino también de un alto nivel conceptual y de reflexión por parte del productor.¹³

Comprometerse con la función social de la publicidad en nuestro país.

Desarrollar la práctica de la publicidad innovando la prestación de servicio, estableciendo procedimientos alternos que posibiliten el acceso de nuevos usuarios de ésta y proponga la utilización de medios publicitarios novedosos.¹⁴

Si comparáramos los perfiles y objetivos de instituciones oficiales que imparten estas carreras, porque ahí es donde se refleja el interés principal de la postura con la que hemos sido educados, partir de el objetivo general de una institución, esto habla muchas veces del objetivo de un país.

Por su parte, las instituciones son apuntaladas por su cuerpo docente, por lo general egresados de las mismas y en las cuales verterán todo su saber, su calidad o cualidad de investigador y sus modelos de conocimiento, planteando un gran círculo vicioso. Por lo general, los planes y programas quedan de lado en cualquier clase, pero ¿al permitir esto la institución y sus intereses se dejan de lado? En los ya citados planes el énfasis en obtener profesionistas, capaces de ejercer su profesión visual con responsabilidad es su principal objetivo.

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

DESCRIPCIÓN DE LA CARRERA

La disciplina profesional de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual puede entenderse como el conjunto de estrategias, instrumentos, procedimientos, técnicas y recursos del saber humano para el diseño, producción y difusión de mensajes en los que interviene la percepción, fundamentalmente a través del sentido de la vista.

El Licenciado en Diseño y Comunicación Visual vincula la información teórica con el ejercicio práctico, lo que lo habilita en el estudio y la solución de problemas específicos para proponer, dirigir y producir procesos de comunicación.

Asimismo, está capacitado para hacer uso tanto de técnicas tradicionales como digitales. Este profesionalista debe contar con disposición para el trabajo interdisciplinario además de vocación para la investigación.

Es a partir del quinto semestre en donde el alumno selecciona una orientación de acuerdo al área en la que busque desarrollarse. Es así que existen las siguientes orientaciones:

Audiovisual y Multimedia

Diseño Editorial

Fotografía

Ilustración

Simbología y Diseño en

Soportes Tridimensionales

El egresado de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual es el profesional con el conocimiento de los elementos, factores, procesos y fundamentos del diseño, capaz de comprender y manejar el lenguaje visual y aplicarlo en la definición y creación de estrategias de

transmisiones de mensajes visuales, para satisfacer demandas de comunicación social, cultural, histórica, científica, tecnológica y educativa.

En el aspecto técnico, tendrá el conocimiento, las capacidades y las habilidades necesarias para estructurar, elaborar y controlar los recursos necesarios para la creación de mensajes en planos bidimensionales y tridimensionales dentro de las áreas respectivas de su área de formación profesional.

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

La Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual.

Está constituida por nueve semestres

Con un total de 429 créditos

Los nueve semestres se dividen en tres niveles:

NIVEL BÁSICO

Duración: cuatro semestres (del I al IV)

Asignaturas obligatorias: 39 con un total de 222 créditos.

En periodos intersemestrales o Interanuales se Impartirá EL Seminario de Orientación Profesional

Para elegir posteriormente la orientación profesional más adecuada de acuerdo a habilidades. Capacidades. Intereses. Etcétera.

Asignatura

Nivel PROFESIONAL. (Orientaciones profesionales)

Duración: cuatro semestres (del V al VIII semestre).

El alumno deberá acreditar el 90 % de las asignaturas del nivel básico para optar por este nivel y elegir una de las cinco orientaciones siguientes:

AUDIOVISUAL y MULTIMEDIA, DISEÑO, EDITORIAL, FOTOGRAFÍA, ILUSTRACIÓN SIMBOLOGÍA y DISEÑO En SOPORTES TRIDIMENSIONALES

- Elección de asignaturas obligatorias de las orientaciones diferentes a las que se haya elegido.

NIVEL CONCLUSIVO

Duración: un semestre (IX)

Asignaturas obligatorias: 3 con un total de 19 créditos.

El nivel conclusivo. Es común para todas las orientaciones.

REQUISITOS DE EGRESO y TITULACIÓN

- Haber cubierto el total de créditos-asignaturas establecidos en el Plan de Estudios
- Obtener carta de liberación del Servicio Social.
- Haber aprobado los cursos extracurriculares obligatorios.
- Elaborar tesis y acreditar examen profesional.

Nota: La seriación obligatoria entre asignaturas se presentan con enlace:

ILUSTRACIÓN En términos generales se considera ilustración toda imagen visual asociada a distintas ideas. La ilustración desarrolla un doble papel -estético y documental puesto que en todos los siglos se han visto nacer ejemplos de ilustraciones esenciales en las que han colaborado los artistas más representativos de cada época.

SIMBOLOGÍA y DISEÑO EN SOPORTES TRIDIMENSIONALES

La simbología y el diseño en soportes tridimensionales dirige su estudio a la generación de símbolos relacionados con la identificación'. identidades gráficas que pueden distinguir a empresas, corporaciones, instituciones, profesiones e inclusive personas, a partir de la designación de logotipo. Imagotipo, logosímbolo y logograma.

DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial esta íntimamente ligado al libro. Este medio de comunicación con su larga historia y profunda tradición, constituye el núcleo físico del concepto de edición , los periódicos y revistas se encuentran en el siguiente círculo : se trata de medios masivos que han adquirido un papel relevante para

Formar a los profesionales del diseño para reconceptualizar la actividad publicitaria y así innovar el mercado profesional, con un sentido ético que beneficie a la sociedad.

PERFIL DE INGRESO

Interés por la función publicitaria y su relación con el diseño.

Capacidad creativa para proponer estrategias de promoción innovadoras.

Capacidad de análisis y síntesis para identificar los elementos que se deben tomar en cuenta en las decisiones de promoción.

Facilidad de comunicación para favorecer las relaciones interpersonales.

PERFIL DE EGRESO

El diseñador egresado de la especialidad en Creatividad y Estrategia Publicitaria, deberá:

Comprender y planificar los conocimientos para la gestión de la publicidad, sus regulaciones, sus elementos técnico-productivos, y administrativos.

Identificar las necesidades en materia publicitaria y dar respuesta a ellas con los servicios profesionales adecuados en este campo.

Planear, diseñar y ejecutar campañas publicitarias de acuerdo a las necesidades de sus clientes.

Poseer una alta concepción de la ética profesional tanto en lo que respecta a sus clientes, como al compromiso de veracidad y honestidad con el público receptor que la publicidad implica.

Reevaluar el concepto del diseño en la práctica profesional de la publicidad, comprometiéndose con la calidad visual de los mensajes y su función estética en la cultura visual de nuestra sociedad.

INSTITUTO NACIONAL DE BELLAS ARTES ESCUELA DE DISEÑO LICENCIATURA EN DISEÑO

La Escuela de Diseño ofrece estudios de Licenciatura y Especialidades en diferentes ámbitos del Diseño. El enfoque que se da a los estudios es integral y acorde con las diferentes formas en las que se produce en el campo profesional. Esto le permite al egresado contar con los referentes fundamentales para su desarrollo laboral en diversos espacios en los que es capaz de generar diseños para resolver necesidades materiales y de comunicación, que consideran los atributos estéticos, estructurales, funcionales, técnicos y socioeconómicos de productos, procesos y servicios. Por su pertenencia al INBA, la Escuela incorpora a la formación un enfoque artístico, lo cual ha contribuido a enriquecer el perfil profesional del egresado • Duración: 8 semestres

- Turno: matutino, de 8:00 a 16:00 hrs.

REQUISITOS ESPECÍFICOS:

Además de los señalados en los requisitos generales de admisión: Edad mínima de ingreso: 17 años, 8 meses al 1° de septiembre del año en curso • Certificado total de bachillerato, con promedio mínimo de 7.0 (si es constancia, con sello de la institución y firma, expedida en los meses de abril o mayo) • Aprobar las dos etapas del proceso de admisión.

Primera etapa (exámenes): En dos días los aspirantes presentarán exámenes escritos y de habilidades, con los materiales solicitados el día de la obtención del folio; las fechas serán asignadas el día de la entrega de documentos. Sólo los aspirantes con mayor calificación continuarán en la segunda etapa

Los resultados para esta segunda etapa serán publicados en las instalaciones de la EDINBA, indicando el día y el horario que deben presentarse a entrevista.

Segunda etapa: Sustentar una entrevista con académicos de la Escuela en la que los aspirantes deberán presentar trabajos recientes que estén relacionados con las artes plásticas o visuales (muestras de dibujos, fotografías, maquetas objetos o colecciones, entre otros). Al concluir esta etapa, sólo serán admitidos un máximo de 100 aspirantes.

ESPECIALIDADES EN COMPUGRAFÍA, PRODUCCIÓN EDITORIAL

ASISTIDA POR COMPUTADORA Y MULTIMEDIA

Plan de estudios 1998

DURACIÓN DE LOS ESTUDIOS

Dos semestres.

CERTIFICACIÓN

Diploma de especialidad.

OBJETIVO

Brindar opciones de especialización conceptual, técnica y operativa en lo referente a sistemas de cómputo para la producción gráfica, editorial y multimedia, manteniendo una actitud crítica y de actualización continua ante los avances tecnológicos y los fenómenos culturales implicados.

PERFIL DE INGRESO

Especialidades dirigidas a egresados de las carreras de Diseño Gráfico, Industrial, Textil, Arquitectura, Artes Visuales o afines, que deseen incorporarse al área de la compugrafía, o incrementar sus conocimientos y habilidades en este campo.

Las capacidades y actitudes requeridas a los aspirantes, son: Interés por las manifestaciones culturales, artísticas y tecnológicas.

Actitud crítica y de participación frente a los medios visuales de comunicación.

Capacidad de representación gráfica.

Interés hacia la función de los objetos y mensajes que lo significan, así como su transformación.

Aptitud hacia los modos de representación por medio de computadoras.

PERFIL DE EGRESO

El egresado será capaz de:

Proyectar diseños compugráficos con riqueza formal, estética, significativa y funcional,

Definiendo los soportes específicos de sus diseños, de acuerdo a los requerimientos

Detectados, así como supervisar los procesos de producción pertinentes.

Contar con una cultura informática amplia, un pensamiento crítico y una actitud creativa

Frente a las nuevas tecnologías, que le permitan innovar en el campo del diseño, la

Comunicación gráfica y la expresión plástica.

Arquitectura, Artes Visuales o afines, que deseen incorporarse al área de la compugrafía, o incrementar sus conocimientos y habilidades en este campo.

Las capacidades y actitudes requeridas a los aspirantes, son: Interés por las manifestaciones culturales,

artísticas y tecnológicas. Actitud crítica y de participación frente a los medios visuales de comunicación.

Capacidad de representación gráfica. Interés hacia la función de los objetos y mensajes que lo significan, así como su transformación.

Aptitud hacia los modos de representación por medio de computadoras.

PERFIL DE EGRESO

El egresado será capaz de:

Proyectar diseños compugráficos con riqueza formal, estética, significativa y funcional, definiendo los soportes específicos de sus diseños, de acuerdo a los requerimientos detectados, así como supervisar los procesos de producción pertinentes.

Contar con una cultura informática amplia, un pensamiento crítico y una actitud creativa frente a las nuevas tecnologías, que le permitan innovar en el campo del diseño, la comunicación gráfica y la expresión plástica.

CAMPO DE TRABAJO

Las especialidades en Compugrafía, en Producción Editorial Asistida por Computadora y en Multimedia

Preparan al diseñador para integrarse al campo de trabajo profesional de diversas maneras en las cuales

Interviene la computadora, ya sean estas instituciones públicas o privadas, de manera independiente o

en despachos de diseño, en donde se utilicen las computadoras como un medio para la comunicación .

Especialidad en Creatividad y Estrategia Publicitaria

DURACIÓN DE LOS ESTUDIOS

Dos semestres.

CERTIFICACIÓN

Diploma de especialidad.

OBJETIVOS

Preparar a los diseñadores para que desarrollen estrategias creativas, integrando sus conocimientos de

diseño al ámbito publicitario y de esta manera formar un especialista que incida en el mercado profesional de la publicidad.

Habilitar al diseñador en las técnicas y procesos específicos de la publicidad como servicio profesional.

En este sentido y para la operatividad académica administrativa del Plan de estudios, se considera conveniente contar con la presencia de los siguientes órganos colegiados: Consejo Académico de la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado “ La Esmeralda “, el cual deberá contar con la representación de alumnos y docentes de las tres etapas propuestas en el Plan de estudios

Academia de la etapa Inicial

Academia de la etapa de Flexibilidad curricular

Academia de la etapa Final

Las Academias estarán constituidas por miembros representativos de las asignaturas que conforman cada una de las etapas y se sujetarán a las normatividad vigente emanada por la Subdirección General de Educación e Investigación Artística.

Vinculación con niveles superiores de enseñanza

El Plan de estudios 2007 contempla con los contenidos de sus asignaturas, la suma de créditos y la duración de su salida a cuatro años, la viabilidad para que la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado “ La Esmeralda “ construya futuras especialidades, como parte de una oferta de posgrado, acordes a las necesidades de formación de los artistas visuales, de ahí la importancia de asignaturas contempladas en la etapa de Flexibilidad curricular que introduzcan a la teoría, la crítica, la promoción y la docencia en artes visuales.

El “diseñismo” es una desviación que pone el carro delante del caballo; una hipertrofia del medio que encubre el fin, cuyo origen es claramente localizable en el corporativismo profesionalista, cierto narcisismo del “profesional”, del todo opuesto a la tradicional humildad de los oficios. El diseño gráfico se ha olvidado de que es un oficio, se asume como profesión superior, prestigiosa y prestigiante y cae en una suerte de delirio autorreferencial: un predominio abusivo del método sobre el producto, de la disciplina sobre el servicio, del dogma sobre los hechos, de la retórica sobre la semántica.”

15 Chaves,2001: p:40

12 http://www.esmeralda.edu.mx/PDFS/Plan_de_estudios_2007_ENPEG_La_Esmeralda_1_.pdf

13 www.enap.unam.mx”

Hasta que punto los programas, perfiles y escuelas están verdaderamente comprometidas con la realidad social y las necesidades de estos futuros profesionales.

Todos los programas comienzan presentando la carrera, se habla de términos como profesional, obra artística, mercado de arte en el caso de artes, en los casos de diseño se habla de comunicación visual, fundamentos del diseño, creación de estrategias y mensajes visuales. Asumiendo que estos términos son del dominio público. Sin tomar en cuenta que los aspirantes aun no son profesionales de estas carreras. Materias obligatorias y optativas, créditos por materia, duración de la misma y los requisitos para concluir exitosamente los estudios. Se vinculan como eslabones desde esta presentación y la par de los conceptos. Poniendo en nivel paridad el saber con el cumplir, el conocimiento, con la asistencia rigurosa al salón. Tratando de vender la accesibilidad que cada uno de los aspirantes tiene a este medio.

Los perfiles de ingreso del campo de las artes, sitúan a estos mismos aspirantes dentro o fuera del perfil. Si no sabes de arte y mercado de arte, no eres un candidato fiable para la esmeralda aunque más adelante se entiende que su intención no es la de generar artistas, sino artesanos que cubran las necesidades del mercado del arte ya establecido. Se habla de gestionar cultura pero en este mismo ambiente enmohecido por su misma exposición al tiempo se vuelve un tanto complejo el concepto de gestionar, yo diría corromper aunque no en todos los caso es igual, me atrevería a sugerir la material de corrupción cultural y tal vez la seriaria. Se plantea la necesidad de un manejo técnico, que según el planteamiento que se hace no va más allá del talento.

LA ENAP lo presenta como el profesionista que realiza obras artísticas, este concepto se llevaría otras dos tesis más en ser descifrado. En ninguno de los casos presentados, las instituciones ubican como una problemática específica de las artes el hecho de que los profesionales del arte serán observadores, testigos, objetivadores de problemáticas específicas. Continúan preocupándose por la pintura y si es de caballete o mural, cuando a los lenguajes actuales del arte, eso es lo que menos le ocupa. Ya sabemos que los avances tecnológicos han cambiando la percepción de la realidad y por ende la presentación de las obras artísticas. No digo que los artista deban ser operadores de computadoras o de cualquier tecnología de punta, sino que deben aprender a leer entre líneas para poder producir más que obras de arte, bienes culturales.

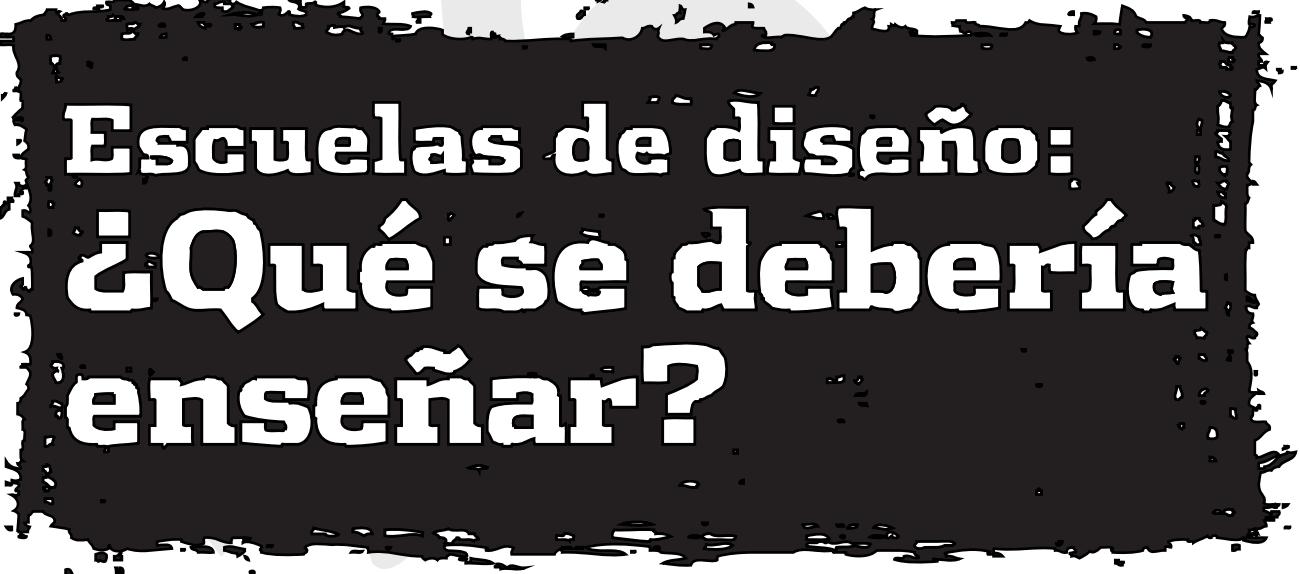
Más que preocuparse por la estructura de una institución universitaria, las escuelas de arte, se siguen postulando como receptáculos de información donde los elegidos pueden acercarse a beber el elixir que los hará geniales. Su función se concreta a facilitar y/o acercar los recursos materiales para la manufactura de obras de arte que satisfagan las necesidades del chafisma mercado mexicano. Ha resultado una excelente estrategia para vender la idea de que estas escuelas existen y son una verdadera maravilla, que somos un país que se preocupa por su cultura! Que año con año gradúan a dos o tres alumnos que al cabo de su ciclo de formación, salen y por un lado no saben como crear obras de arte y por el otro se dan de topes contra el mercado del arte en su propio país.

En los dos perfiles se maneja el campo laboral y el perfil de egreso, que ya coloca a nuestro alumno en el escenario de su propio campo laboral que durante el transcurso de sus materias se supone que ha entendido y al que se

enfrenta después de estar inmerso en la pequeña cajilla de cristal que la escuela colocó sobre él, este profesional debe ser capaz de cubrir su trabajo artístico, encargos, particulares y estatales y, quizá llegue ser docente o investigador, en el mejor de los casos. Esto no sucede puesto que como ya mencionamos estos puestos de legitimación institucional ya están ocupados y no muy seguido se abren vacantes de acceso, no lo perderemos como una opción, porque sería interesante ver que pasa con estos profesionales recién salidos del cascarón al enfrentarse al problema de la educación.

En los dos casos están colocados como estos profesionales que pintan y esculpen, que tienen buena condición física y que no son enfermizos. Y que son capaces de resolver problemáticas que no entienden, porque dentro de sus materias no se han acercado a ellas. Termina por ser una formación carente, precaria y que nos gradúa como los profesionales de la ilusión.

En conclusión las dos escuelas parten de un concepto poco realista del trabajo de un artista, gran problema porque ahí se basa todo el desarrollo de una carrera profesional de la cual no se puede poner en claro ni la definición, ni su funcionamiento en una sociedad posmoderna y globalizada del tercer mundo.



**Escuelas de diseño:
¿Qué se debería
enseñar?**

En el campo del diseño nos dice Norberto Chaves queda así asociado más a invento o engendro que a la de solución. Herencia selectiva” es la que mejor justificación de los rasgos de los profesionales en las escuelas, incluso, reafirma y legitima estas actitudes.

El error de concepto conduce a un error en la enseñanza, que está produciendo.

Para esta forma de conciencia, diseñar un mensaje no es construirlo a imagen de sus fines sino “disfrazarlo de diseño”, teñirlo con los estilemas de la profesión. El artista proyecta sus predilecciones sobre la disciplina y ésta sobre el mensaje. La búsqueda de “estilo propio” ese verdadero escándalo ideológico no es suficientemente criticada y se cuele aun en las posiciones más avanzadas.

Uno de los pecados de juventud del diseño ha sido la fe ciega en la creación ex-novo; es decir, en la generación de formas a partir de la observación y abstracción de un técnico híbrido caracterizado por:

Una mentalidad afin a las artes aplicadas pero que, desprovista de la sensibilidad para el manejo de los lenguajes del arte, practica un formalismo sin cultura estética”¹⁶ Chaves, 2001:45

El hecho es que el diseño, preocupado por el consumo masivo deja de lado las cuestiones intelectuales, volviendo aun más banal su propio discurso, alejandose de las finalidades de una profesión y colocandose a si mismo en el pedestal de los oficios, donde solo es necesario saber hacer, aunque no sepas lo que haces.

“Toda tentativa que no se apoya en una experiencia probada está condenada al fracaso” ¹⁷ Sartre. 1983 p:25

El diseño debería dejar de depender de los descurrimientos visuales de las artes y dejar un poco de espacio a sus propias propuestas de investigación en los medios masivos, para tener un acercamiento a los fenómenos que lo desencadenan y evolucionar a partir de ellos, con planteamientos, y argumentos de investigación social, a fin de cuentas es para la sociedad para la que trabaja.

El diseñador y el artista comiencen a compartir, fines, métodos, públicos, etc. Dejando que el límite entre disciplinas se desvanesca y el lenguaje visual se enriquezca con las formas de trabajar de cada uno de ellos.

1.3 HAY ARTISTAS QUE SE DEDICAN AL DISEÑO Y DISEÑADORES QUE SE DEDICAN AL ARTE.

Más allá de las viejas rencillas entre artistas y diseñadores hay varias cosas que rescataré de esta trifulca, generando un intercambio interdisciplinario.

A) En primer lugar me refiero a la capacidad que desarrolla el artista para justificar, argumentar y responsabilizarse de su trabajo y su disposición para generar preguntas y buscar múltiples soluciones .

B) En el caso del diseñador me referiré a su capacidad de funcionalizar su trabajo ; este se convierte en propuestas colectivas sin autoría específica en la mayoría de los casos. El trabajo se convierte en un bien social y perteneciente a la cultura popular. De los contenidos preferiría no hablar porque como artista todavía no digiero la idea de que existan comerciales tan absurdos. En este punto es donde la responsabilidad del artista podría aplicarse al trabajo del diseñador.

El arte a lo largo de su propia historia, ha sido consciente de sus necesidades y compromisos, en el lado del diseño aunque siempre ha ido de la mano con el arte, no se ha ocupado ni de sus necesidades ni de sus responsabilidades. El punto "G" del diseño, está en la funcionalidad y deja de la lado las inquietudes inherentes al arte , haciéndolo responsable de la investigación en todos los terrenos que después explotará .

El diseñador se asume a sí mismo como un engrane de maquinaria. Este pensamiento pertenece a la época del modernismo, su profesión como cualquier acción del hombre es cuestionable, investigable y transformable .



PARA QUÉ?

Muchas veces es necesario preguntar cosas muy obvias para llegar a conclusiones muy complejas

Los artistas por nuestro lado, carecemos totalmente de una formación funcional, en la que dejamos de lado todos los factores del “gusto popular” y del consumo de sus productos.

Acabo de ver en el facebook un anuncio que decía “Diseña gratis” tu libro de artista software gratis!!

La curiosidad me ganó y visité el dicho sitio, me sentí muy extraña. La maquina me daba gratis un software que hace que mis fotos se diseñen y el resultado es un libro de artista. Entonces ya no tengo nada que enseñar ni que hacer; ¿puedo dar clases a computadoras?

La maquina se convierte en diseñadora y mis fotos en obra de arte... ¡Que bien!!

Ahora diseñadores y artistas nos dedicaremos a vernos los unos a los otro pa' **nomasear** nomás.

Podemos también quedarnos con esta sensación y dejar que la maquina lo resuelva TODO.

Acaso no es el sueño de cualquiera quedarse sin hacer NADA.

Y cuando diseñadores y artistas no tienen nada que hacer, cerramos todos los ojos para no ver lo que hacen las maquinas, volvemos el lenguaje visual un asunto de repeticiones en retículas y flayer's llenos de bullet's. Vemos la realidad como una secuencia de layer's sin entender como es que llegaron ahí. Nos limitamos a las composiciones que pueden salir de unir puntos en una hoja llena de rayas que cada vez son más pequeñas. Un vector y sus controladores de illustrator son más activos que los que nos quedamos sin chamba y sin NADA por hacer. La gran variedad de tomas que una cámara digital puede hacer en cuestión de segundos nos brinda la mejor resolución de una imagen que en el mejor de los casos terminará en el bote de la basura.

Nomasear: De nomás, acción que no lleva a nada mas que a si misma. Posición contemplativa de un sujeto ante una situación cotidiana, que por su misma naturaleza por lo general no es digna de ser tomada en serio, pero valdría la pena hacerlo de vez en vez.

LA PROFESIÓN DEL ARTE

Se tiene la idea de que el profesional del arte, es un ente bizarro y extravagante dedicado al vicio y a la vagancia. Que se reúne con los de su gremio para dedicarse a beber y a embrutecerse para dejar la responsabilidad de su producción a los efectos de las drogas y el alcohol. Sin embargo este, es un profesional y como tal ha requerido de una inversión de tiempo dinero y esfuerzo que lo han llevado al conocimiento no solo de los efectos estéticos de su trabajo, como solía suceder en la época moderna, sino más allá, se ha vuelto un profesional de la observación de problemáticas cotidianas y sociales en las que se ve inmiscuido, porque él es parte de ellas. El profesional de las artes Es capaz de brindar no solo soluciones visuales sino conceptuales, teóricas que recurren a la construcción intelectual no solo sobre los andamios sino a la construcción del andamiaje teórico-conceptual de problemáticas institucionales, una vez más partiendo de su mismo conocimiento como referente de construcción. Este es un profesional capaz de tener fe, y en estos momentos eso no cualquiera lo tiene. Es un profesional capaz de ver a futuro, en un momento fue mago y ahora se deconstruye en esta posición.

LA PROFESIÓN DEL DISEÑO (ASOCIACIÓN DE DISEÑADORES EN COMUNICACIÓN VISUAL Argentina 2009)

“Hablar hoy de Diseño Gráfico se convierte casi en un anacronismo. No por que la esencia de la disciplina haya cambiado, sino debido a que un rótulo tan específico termina reduciendo la capacidad profesional a la aplicación de una técnica de representación. Este reduccionismo conceptual ha llevado en los últimos años a que los principales agentes económicos dejen de pensar en un diseñador a la hora de resolver un problema de estructura comunicacional para una empresa, institución o producto, relegándolo en la estructura decisoria, y requiriéndose sus servicios solo en la etapa final del proceso productivo. Lo que significa darle al concepto “valor agregado” una nueva definición; la de “costo agregado”.

Y si además “costo” muchas veces es interpretado como “gasto”, la ecuación definitiva es muy sencilla: las variables de una economía recesiva indican que para el proceso de reactivación, la solución es el recorte de gastos...

Es por esto que se hace imprescindible reformular el paradigma. Una profesión que no se inserta en su contexto de manera natural, está condenada irremediabilmente a desaparecer. Por lo que deberá entonces dar señales claras de incumbencias y aptitudes, trabajando desde la base en la formación de profesionales capaces de interactuar con otras disciplinas desde un espacio propio y tangible.

La educación (de propios y ajenos) cumple un rol fundamental en este proceso, ya que no se puede entender lo que se desconoce. De compartir conocimiento, depende el futuro de la disciplina.

Quienes conducimos esta Asociación tenemos la firme convicción que la ADCV debe cambiar para vivir, para adecuarse a los cambios sociales, para trabajar, para crear espacios, para respetar y hacer respetar la profesión, cambiar para crecer.”

Dejamos la producción y la concepción de la visualidad de una sociedad en las “manos” y “memoria” de la maquina. Mejor sería haber nacido ciega, daltónica de menos.

Nos queda a los que nos dedicamos al trabajo visual convertirlo en un trabajo inteligente, conceptos imágenes e ideas y maquinas trabajan para nosotros y no al revés, Queda en nuestras manos y mentes (porque nosotros si las tenemos), el aprovechar estos discursos y volverlos humanos, sociales y propios.

Basta de flayer´s que solo cambian de “color” y de espectaculares que se minimizan ante el espacio urbano, la ciudad es mas grande. El individuo, sus ojos, su ser y su espacio esperan para ser llenados, colmados de alimento de espíritu humano, que lo hagan recordar quien es, de donde viene y hacia donde va.

Los profesionales del arte y el diseño tienen la misma base visual... y se pueden utilizar conocimientos de arte para aplicarlos en el diseño, viceversa funciona también. Es más, se pueden aplicar conocimientos de física cuántica y cocina tradicional mexicana para generar en los alumnos conocimiento que se encamine al diseño. Partimos de la siguiente base para poder ejercer una comparación objetiva de estas dos disciplinas.

ARTE

El término arte procede del latín ars, y es el equivalente al término griego téchne o tekne (‘técnica’).

En la actualidad, es difícil encontrar que ambos términos (arte y técnica) se confundan o utilicen como sinónimos. En términos generales se denomina arte a la actividad o producto en los que el ser humano expresa ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, a través de diversos recursos; como los plásticos, lingüísticos, sonoros o mixtos. Se considera que con la aparición del *homo sapiens* el arte tuvo en un principio una función ritual, mágico-religiosa, pero esta función cambió a través del tiempo.

DISEÑO

Utilizado habitualmente en el contexto de las artes aplicadas, ingeniería, arquitectura y otras disciplinas creativas, diseño se define como el proceso previo de configuración mental “pre-figuración” en la búsqueda de una solución en cualquier campo.

Etimológicamente derivado del término italiano *disegno* (dibujo, designio, signare, signado lo por venir), el porvenir, visión representada gráficamente del futuro. Lo hecho es la obra, lo por hacer es el proyecto, el acto de diseñar como prefiguración es el proceso previo en la búsqueda de una solución o conjunto de las mismas. Plasmar el pensamiento de la solución mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación.

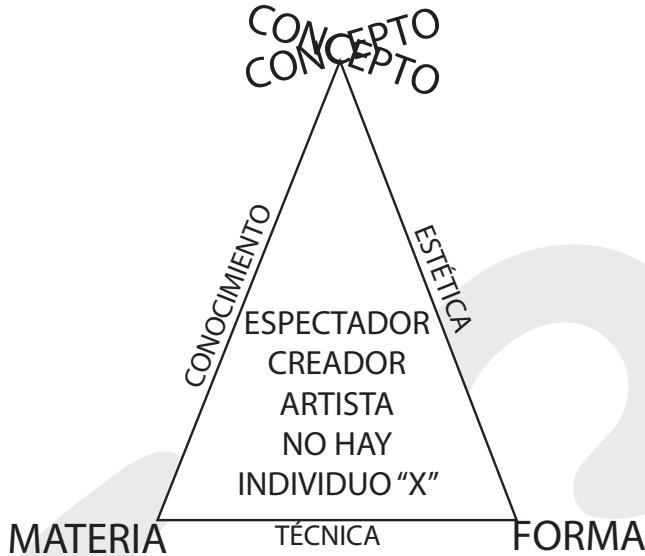
El acto intuitivo de diseñar podría llamarse creatividad como acto de creación o innovación si el objeto no existe, o si es una modificación de lo existente inspiración abstracción, síntesis, ordenación y transformación.

El acto humano de diseñar no es un hecho artístico en sí mismo, aunque puede valerse de los mismos procesos y los mismos medios de expresión, al diseñar un objeto, o signo de comunicación visual en función de la búsqueda de una aplicación práctica.

El verbo “diseñar” se refiere al proceso de creación y desarrollo para producir un nuevo objeto o medio

ARTE

¿QUE QUIERO DECIR?



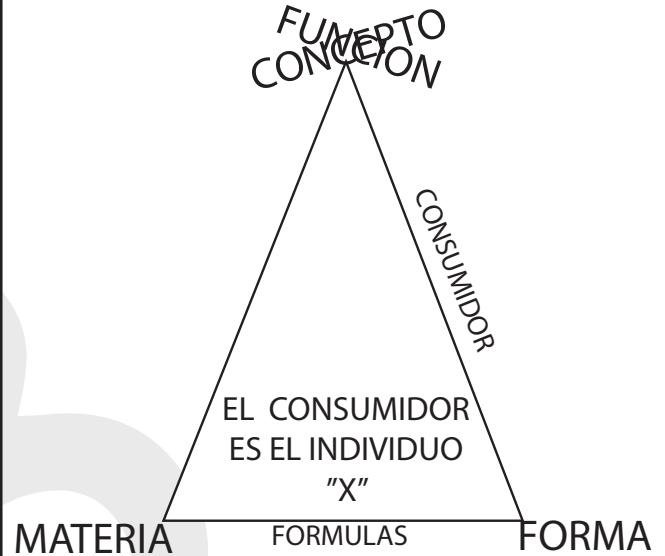
ORIGINALMENTE SE APLICABA A TODA LA PRODUCCIÓN REALIZADA POR EL HOMBRE Y A LAS DISCIPLINAS DEL SABER HACER. ASÍ UN ARTISTA ERA TANTO EL COCINERO, COMO EL JARDINERO, EL CONSTRUCTOR O EL PINTOR. CON EL TIEMPO LA DERIVACIÓN LATINA (ars- arte) SE UTILIZÓ PARA DESIGNAR A LAS DISCIPLINAS RELACIONADAS CON LAS ARTES DE LO ESTÉTICO Y LO EMOTIVO Y LA DERIVACIÓN GRIEGA (tchne- técnica) PARA AQUELLAS DISCIPLINAS QUE TIENEN QUE VER CON LAS PRODUCCIONES INTELECTUALES Y DE ARTICULOS DE USO

DISEÑO

DESIGNAR

SIGNO

SIGNIFICAR



REFERENTE AL SIGNO, SIGNIFICACIÓN, DESIGNAR ES DISEÑAR EL HECHO ESTÉTICO DE LA SOLUCIÓN ENCONTRADA.

ES EL RESULTADO DE LA ECONOMÍA DE MATERIALES, LA FORMA Y EL SIGNIFICADO IMPLICITO EN LA OBRA, DADA SU AMBIGUA APRECIACIÓN NO PUEDE DETERMINARSE SI UN DISEÑO ES UN PROCESO ESTÉTICO CUANDO LO SUPERFLUO SE ANTEPONE A LA FUNCIÓN

y desarrollo para producir un nuevo objeto o medio de comunicación (objeto, proceso, servicio, conocimiento o entorno) para uso humano. El sustantivo “diseño” se refiere al plan final o proposición determinada fruto del proceso de diseñar (dibujo, proyecto, maqueta, plano o descripción técnica) o, más popularmente, al resultado de poner ese plan final en práctica (la imagen o el objeto producido).

Diseñar requiere principalmente consideraciones funcionales y estéticas. Esto necesita de numerosas fases de investigación, análisis, modelado, ajustes y adaptaciones previas a la producción definitiva del objeto. Además comprende multitud de disciplinas y oficios dependiendo del objeto a diseñar y de la participación en el proceso de una o varias personas.

Diseñar es una tarea compleja, dinámica e intrincada. Es la integración de requisitos técnicos, sociales y económicos, necesidades biológicas, con efectos psicológicos y materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado en la interrelación con el medio ambiente que rodea a la humanidad. De esto último se puede desprender la alta responsabilidad ética del diseño y los diseñadores a nivel mundial. Un buen punto de partida para entender éste fenómeno es revisar la Gestalt y entendimiento de la percepción humana y como la teoría de sistemas aporta una visión amplia del tema.

Un filósofo contemporáneo, Vilém Flusser, propone, en su libro Filosofía de la fotografía, que el futuro (el destino de la humanidad) depende del diseño.

1.4 ¿BUSCAMOS FORMAR CREADORES? ¿MAQUILEROS? ¿INVESTIGADORES?

Cualquiera de las tres sería una posibilidad interesante aunque dependiendo de tres cosas: la institución, los alumnos y los profesores. Esta conjunción puede lograr que el proceso de enseñanza termine en cualquiera de las aristas de este triángulo. Después de recorrer los intereses de la educación en nuestro tiempo, no puedo negar la gran necesidad de crear maquileros, muy a mi pesar. Es el objetivo de dos terceras partes de los elementos de esta investigación.

Aunque, por ser un nivel universitario, el objetivo principal debería ser el de formar investigadores. No le caería mal al diseño, ponerle atención a esta arista en especial ya que carecen de mucho trabajo en este ámbito; pero sabemos que es poco rentable. ¿Y los creadores?, Este aspecto depende únicamente de los estudiantes. Si después de tomar conciencia sobre su trabajo, su contenido social, su impacto sobre la misma comunidad, dependerá de sus valores civiles el crear propuestas innovadoras, o no.

Mi objetivo personal como profesora, si es el de formar investigadores que cuestionen su propio quehacer. En pocas palabras ¿para qué les enseñamos? ¿Cuales son los medios por los que se llega a este objetivo? Estos cuestionamientos deberían estar presentes en cualquier propuesta didáctica para esclarecer un objetivo específico del trabajo de los profesionales de la imagen. Se habla de apoyo a las artes y de la construcción de grandes escuelas de arte que, mal que bien, seguirán arrastrando los mismos problemas que las viejas escuelas. Entonces, ¿dónde está la importancia de la educación artística? Me refiero a la educación artística de los profesionales y no a la de los “simples mortales”. Resulta cómodo para todos. Si no hay cuestionamiento en la producción, puedo hacer lo que se me dé mi gana y si voy a hacer lo que se me dé mi gana entonces ¿para que estudio? ¿Para que se construyen escuelas de arte?. Por otro lado, la existencia y la experiencia se relacionan directamente con la enseñanza, más aún con la del arte. Retomando a Sartre

“El hombre empieza por existir, es decir, que empieza por ser algo que se lanza hacia un porvenir y que es consciente de proyectarse hacia el porvenir” 1 Sartre. 1983 p:16

y este porvenir es incierto, este porvenir puede solo ser. Y si no hay nada en juego, no hay experiencia y sin ésta, mejor ni hablar de la vida.

Es por esto que me resultó interesante la idea de generar un experimento... digamos una sopa con varios ingredientes que será servida y degustada por comensales de muy distintas investiduras, para que los resultados sean lo que engrandezca la currícula de nuestras escuelas.

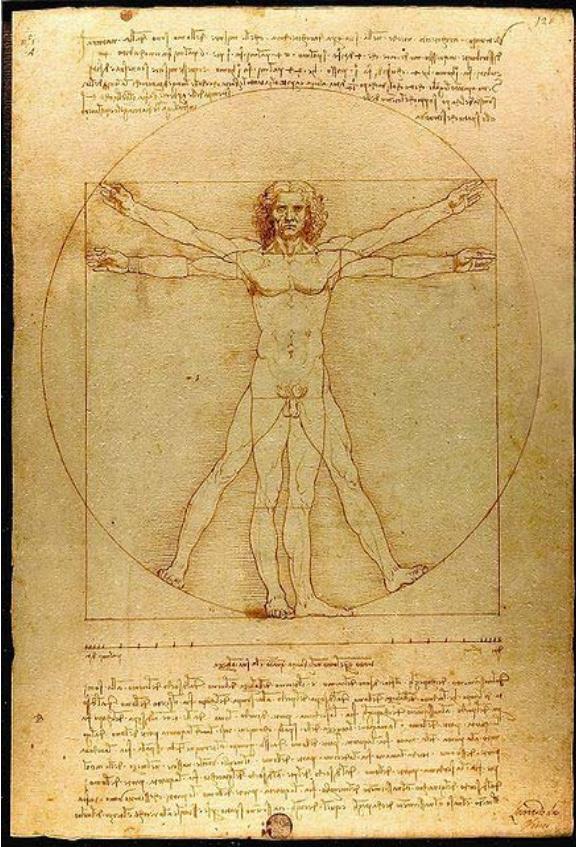
“Toda tentativa que no se apoya en una experiencia probada está condenada al fracaso” 2 Sartre. 1983 p:25

Utópicamente ¿Cómo sería la institución educativa? ¿Cómo serían los alumnos? ¿Cómo serían los profesores?

De Esto

A ESTO

El plato de hoy



CONCEPTOS VISUALES

ESTUDIAR DISCIPLINAS VISUALES , NO ES APRENDER RECETAS .

El hombre artista es un individuo y este individuo es un investigador de la realidad y, por ende, es capaz de transformarla y aprender de ello.

El problema de la educación no solo se presenta en el ámbito del diseño, es un problema general al cual se le puede atacar rescatando las habilidades obtenidas en las especialidades artísticas. Me refiero al desarrollo de las actitudes creativas, la sensibilización del individuo y la responsabilidad intelectual.

El educar espíritus artísticos, busca una transformación en la actitud del individuo frente a una sociedad de la que es parte importante.

Norberto Sanches, plantea la importancia del reconocimiento, del saber hacer en cuanto a un nivel de educación técnica, pero resalta más aun la importancia en un nivel universitario del saber pensar .

Sanches coloca al diseño como un oficio para el cual se requiere de una preparación técnica, él crítica severamente el resultado obtenido por este medio. Un técnico está echo para resolver problemáticas , pero es incapaz de generarlas y de problematizar su solución y las posibilidades que podrían surgir. Lo peligroso de estas recetas o técnicas recae en el ensimismamiento que producen. Y su desfase en tiempo y espacio de las soluciones, así como el auto plagio, estos generan en los resultados un estancamiento que reniega de todas las posibilidades de un cambio.

Los vidrios por su misma rigidez, se truenan a la primer pedrada..."

18

Muñequita de ciudad. Un día como cualquier otro. No esta en ningún libro

¿Quién podría romper el agua? Esta tiene la capacidad de adaptarse , transformarse y hasta convertirse en hielo, vapor, un charco o un huracán , por eso no se puede reventar. La intención de este texto se refleja en la necesidad de seducir y transformar una educación rígida ubicada en la transmisión de recetas y volverla flexible para que sea retomada en cualquiera de sus posibilidades, igual que el agua.

El proceso de enseñanza nos debe preparar para poder convertirnos en mutantes al igual que el agua.

Busco algo divino,
entre comillas,
pero lo busco en las
cosas materiales o en
la vida cotidiana.
Soy un espiritualista
materialista
Antoni Tapies

1.5 LA TEORÍA, PEDAGOGÍA SIN PEDAGOGOS...

Porque toda metodología de enseñanza es pedagogía, sólo evitamos el termino por cuestiones de pseudo rebeldía posmoderna.

**SOY UNA ARTISTA QUE ENSEÑA, NO UNA PEDAGOGA QUE HACE OBRA.
SOY UNA ARTISTA QUE ENSEÑA, NO UNA PEDAGOGA QUE HACE OBRA.
SOY UNA ARTISTA QUE ENSEÑA, NO UNA PEDAGOGA QUE HACE OBRA.**

El enfrentamiento, prefiero que sea con la educación, es directo ya que soy una espectadora cotidiana del fenómeno. Todos los días convivo con él.

La educación para mi, es un objeto de contemplación y de análisis, el cual puede ser proyectado hacia el espacio, dándole un tiempo y un material, mi trabajo como escultora es lo que me ha enseñado.

No es una especialidad académica, en si misma, pero si un pretexto de investigación, porque es una forma de vida. Yo como artista elijo este fenómeno para investigarlo y desarrollarlo como idea que se objetivará en distintos resultados, Gráficos, Teóricos, Objetuales.

**¿CUANDO? ¿PORQUE? ¿A QUIEN EDUCAMOS?
EDUCACIÓN ARTÍSTICA MULTICULTURAL.**

Nos encontramos situados en el principio de un nuevo siglo, inmersos no solo en crisis económicas si no también culturales, abarcando todas las áreas del conocimiento humano. Como ya se ha planteado, nos dicen que estamos en la posmodernidad, aunque a veces esta misma afirmación se ponga en duda.

Si, somos un país del tercer mundo, y ese es un indicio de posmodernidad. Tenemos acceso al conocimiento de antaño y al más nuevo. Este es otro indicio. Tenemos la capacidad de rediseñar las teorías de educación estos son indicios también, y enfocándonos en la problemática específica de esta investigación, que es la educación diseñística impartida por artistas, nos vemos inmersos en problemáticas que creo pertenecen puramente al siglo XIX. Esto es otro indicio, el conocimiento comienza a reconstruirse desde sus cimientos y develara materiales, espacios, y vestigios que sobrevivieron al paso del mismo.

DISEÑO

CULTURA VISUAL

RIGIDEZ DE PROCESOS COMPROMISO CON LA FUNCIONALIDAD

CULTURA POPULAR CREADORES

MAQUILEROS

MULTICULTURALIDAD

ARTE

CULTURA VISUAL

PROCESOS FLEXIBLES

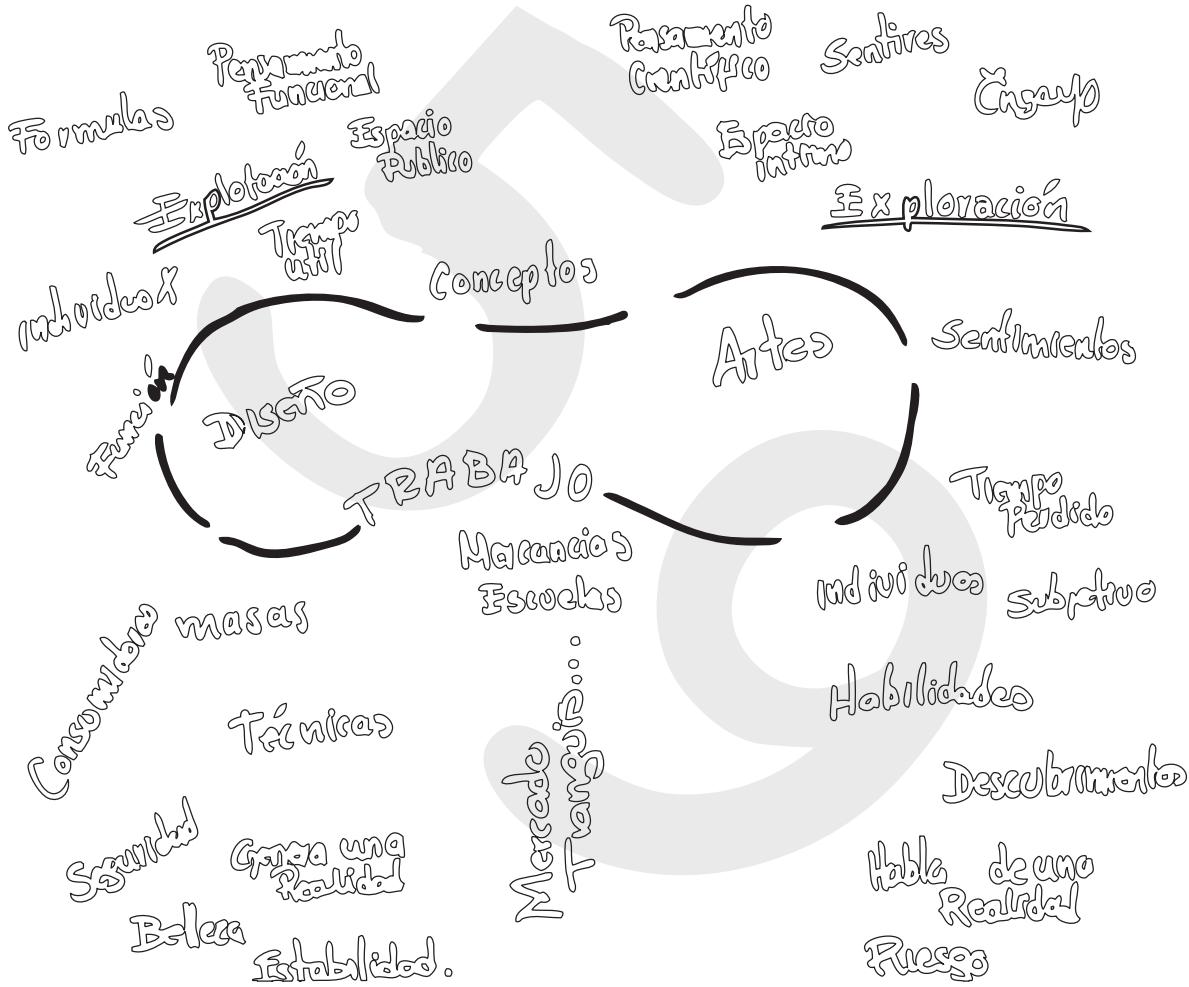
COMPROMISO CON LOS PROCESOS DEL HOMBRE

CREADORES

ALTA CULTURA

MAQUILEROS ,TÉCNICOS,CREADORES, INVESTIGADORES,INVENTORES

Voces necesarias en la enseñanza y el aprendizaje de conceptos visuales



Terminos que tejen la trama entre las artes, el diseño.
Enseñanza y aprendizaje

“No quiero descubrir algo nuevo, sino algo o olvidado.
Algo tan viejo que todas las distinciones entre géneros estéticos ya no son válidas.”¹⁹

1.5.1 ¿QUE ENSEÑAMOS?

Interdisciplina ¿Desde donde lo enseñamos?

Partir de una serie de experiencias, para llegar a generar una “metodología” y lo pongo entre comillas porque lo que se está generando no es inmóvil y por tanto no se convierte en un método. Autogenera procedimientos individuales y subjetivos no cuantificables como cosas, sino como saberes; las herramientas que se generan a partir de este trabajo, son las opciones con las que cada individuo se acercará a su propio trabajo y su devenir ante él.

Se requiere de una base teórica para que funcione como un planteamiento formal que haga evolucionar los trazos anteriores, generados por otras experiencias previas que, como esta, han modificado criterios de trabajo y estándares de educación. Buscando entre diversas disciplinas y teorías, encontré dos con las cuales se fue entretrejiendo toda la especulación de este proyecto y las cuales se adecuaban por sus características generales a los planteamiento que necesitaba para evolucionar teóricamente.

Mi formación partió de una experiencia diferente a la que se brinda en general en mi país. La educación activa, La Escuela Activa se fundamenta en la libertad y en el trabajo de acuerdo con los principios de Celestin Freinet.

La Educación Activa es un proceso que propicia en cada estudiante el desarrollo de sus capacidades personales al máximo, para integrarse a la sociedad y aportar lo valioso de su individualidad para transformarla.

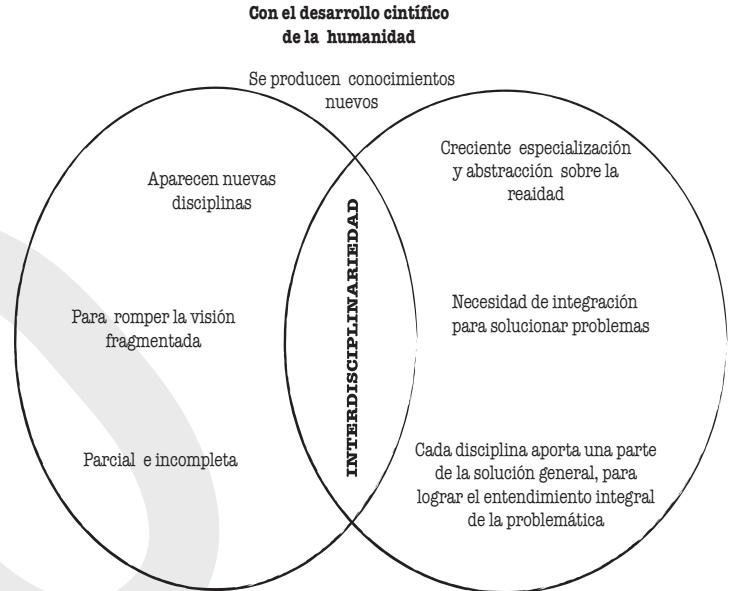
DISCIPLINA- INTERDISCIPLINA

DEFINICIONES DE EPISTEMOLOGÍA

Es una disciplina que tiene por objeto de estudio la crítica de las ciencias y el estudio de los principios en que han de basarse

DISCIPLINA

Delimita el objeto de estudio



DISCIPLINA VS INTERDISCIPLINA:

Lo que llamó mi atención, son los posibles resultados. Cuando el proceso se vuelve efectivo y palpable, las posibilidades se multiplican, aquí es donde los procesos, métodos y decisiones se vuelven multiculturales y, con la conciencia propia de su riqueza, reconociendo los valores propios de todos y cada uno de los elementos que la componen.

ESTRATEGIA y DIDÁCTICA

Forma de enseñanza diseñada y puesta en práctica por el docente de acuerdo a :

- 1.- Requerimientos del grupo de alumnos
- 2.-El contexto dado
- 3.- La institución
- 4.-Características del conocimiento que se quiere enseñar

No existe una didáctica única

Varía de acuerdo a la situación

El docente debe conocer varias alternativas didácticas y metodológicas para abordar

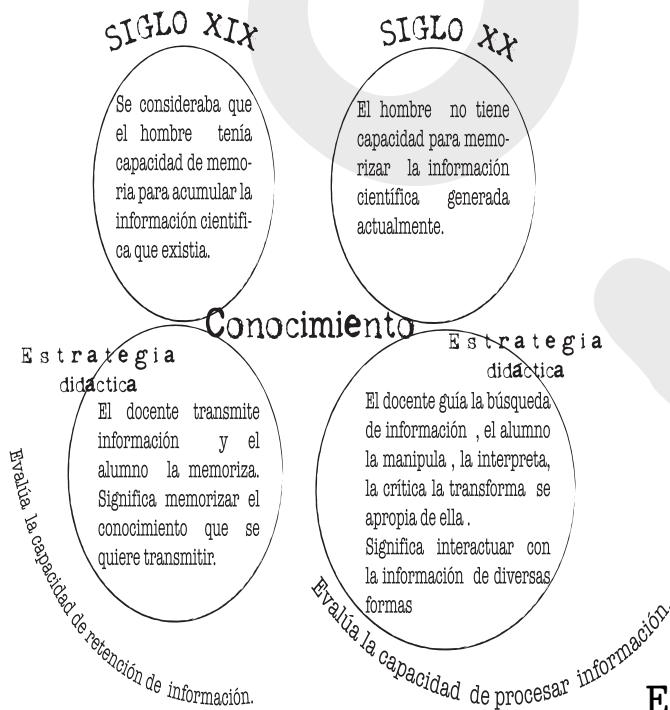
En este concepto están comprendidos dos aspectos: el de la información o instrucción académica, y el de la formación de hábitos y actitudes con base en una escala de valores.

La Escuela Activa es la escuela de la acción, del trabajo de los alumnos guiados por el maestro. Son ellos quienes investigan y procesan la información, responsabilizándose conjuntamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La Escuela Activa aspira a coadyuvar a la formación de seres pensantes, críticos, éticos, honestos y solidarios que se identifiquen con las causas superiores de la conciencia y el espíritu. La libertad en la ESCUELA ACTIVA debe ser identificada, consecuentemente, con la actividad, la productividad, el trabajo.

Conviene, finalmente, otra reflexión en torno a la libertad. Hemos definido ésta como la herramienta que nos sirve para el desarrollo y la integración de todas las aptitudes y facultades humanas y ella no está jamás fuera del ser que la hace posible.

Estos límites deberán ser siempre lo propio, lo intrínseco del ser; no de otra manera podría ser, so pena de entrar en conflicto o choque con las



ESTRATEGIA Y DIDÁCTICA:

El conocimiento es una cacería y todo lo que nos lleva a él es una estrategia didáctica. Las preguntas son las que guían la búsqueda.

El sujeto es quien decide sobre su propia forma de acercarse al conocimiento.

formas sociales de toda índole. Son por tanto el orden y la disciplina las condiciones irrenunciables de la libertad. Por ello, la divisa de una de las primeras escuelas reformadoras de Europa fue ésta: la libertad es la obediencia a la ley. Carlyle, por su parte, señaló al respecto: “pasar de la obediencia a la libertad es el proceso que debe llevar la educación cuando se enfoca desde el ángulo de la autoridad”. Piaget, en fin, se refiere a la autonomía como lo propio de la libertad, y la define como un procedimiento de educación que tiende, como todos los demás, a enseñar a los individuos a salir de su egocentrismo para colaborar entre sí y someterse a las leyes comunes.

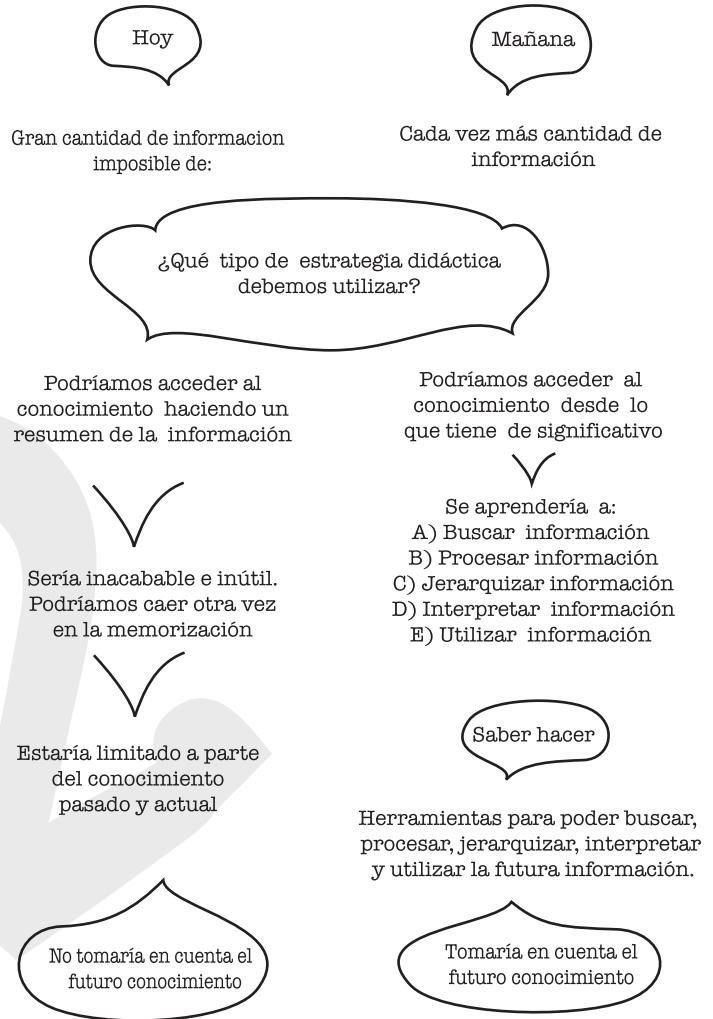
Con esta base y en este entorno tuve mi primer acercamiento con la interdisciplina como un recurso que brinda las posibilidades de ampliar los espectros, más allá de lo delimitado por la currícula.

HOY Y MAÑANA:

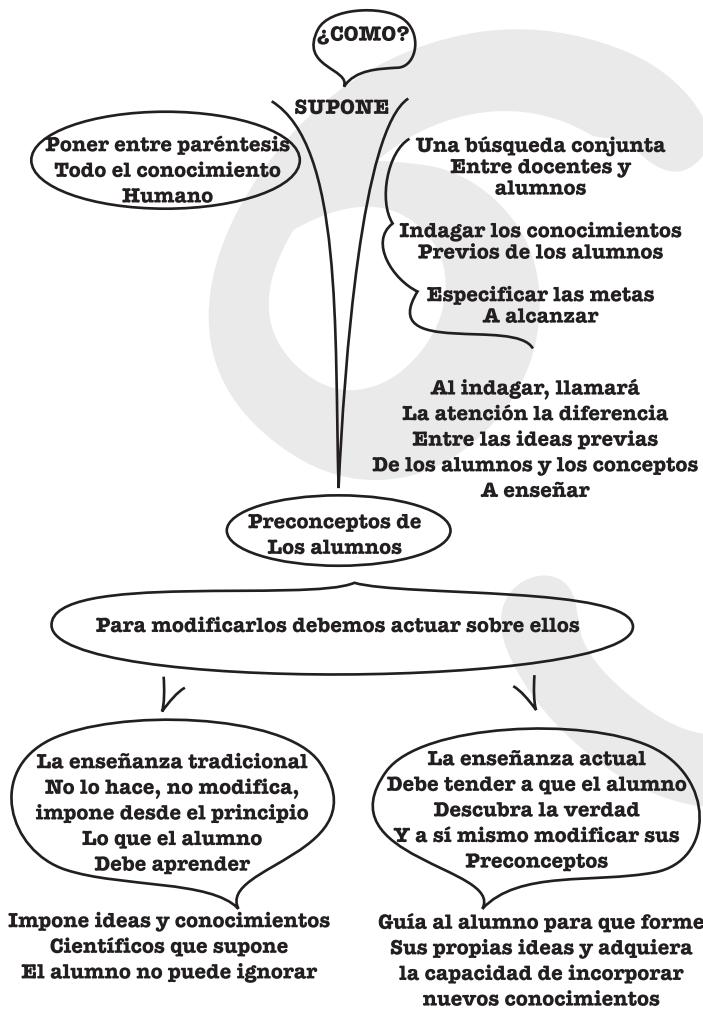
En este cuadro de lado derecho tenemos los elementos presentes en las estrategias anteriores. Los elementos que transforman esta estrategia para proyectarla como una metodología de trabajo en el futuro.

Para realizar cualquier acercamiento al conocimiento es necesario situarnos en un espacio y en un tiempo.

Para analizar el desarrollo de la estrategia didáctica, partiremos del momento actual para proyectarnos hacia el futuro.



Antes del advenimiento de la psicología experimental, el educador no tenía más camino que presentir, hoy ya sabe algo, mañana, mucho más. La educación tiene por objeto el desarrollo de una inteligencia crítica. Hay que aclarar que esta inteligencia no debe identificarse con la idea de razón entendida como habilidad de extraer inferencias y conclusiones de premisas explícitamente establecidas. La inteligencia consiste, más bien en un conjunto complejo de hábitos de creciente flexibilidad. Toda educación es moral, si a este concepto lo entendemos en un sentido amplio que implica una valoración inteligente. Una sociedad es democrática en la medida en que facilita la participación en sus bienes de todos sus miembros



¿COMO? = GENERADOR DE POSIBILIDADES.

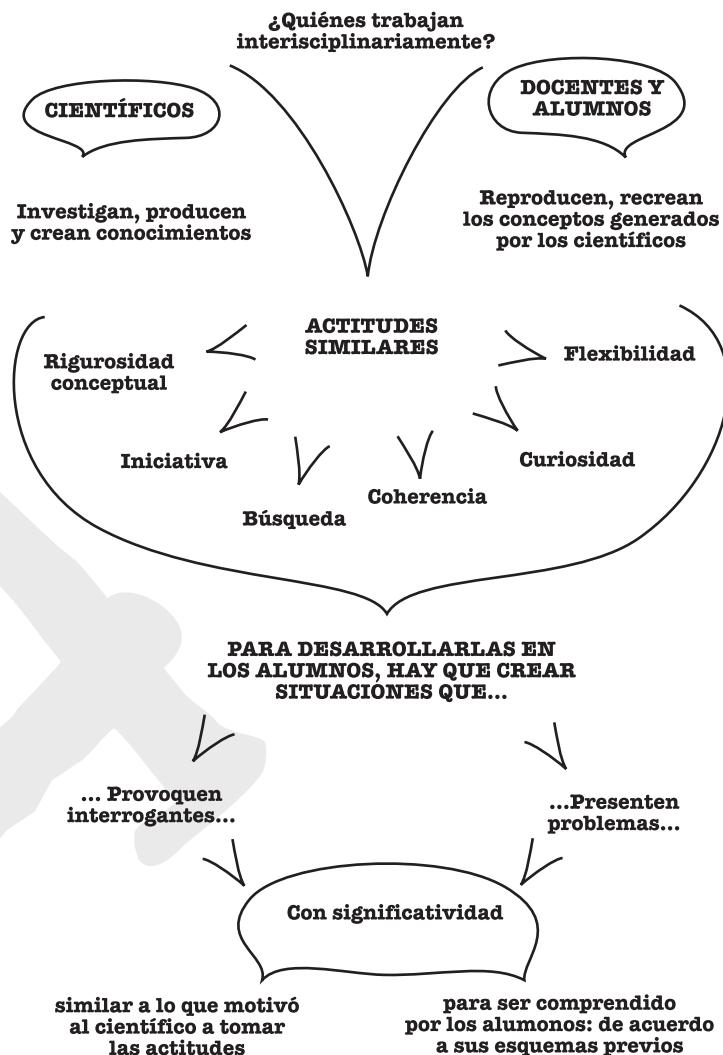
Un ¿como? Bien planteado siempre se agradece. Cuando se sabe investigar, se sabe hacer; si se sabe hacer, se sabe cuestionar. Esta es la vitamina que mueve el conocimiento interdisciplinario. Este no se ubica en el cerebro del maestro ni en el alumno. Tampoco en el pizarrón o en los bloques de libros. Este surge de las posibilidades que dentro de la experiencia cotidiana cada quien se ha forjado.

Es por esto que la historia personal se vuelve importante para la formación de cualquier profesional investigador de cualquier área, que después éste dispuesto a compartir su conocimiento, volviéndolo multidisciplinario.

en condiciones iguales y que asegura el reajuste flexible de sus instituciones mediante la interacción de las diferentes formas de vida asociada. Tal sociedad debe tener un tipo de educación que de a los individuos un interés personal en las relaciones y el control de la sociedad y los hábitos espirituales que produzcan los cambios sociales sin introducir el desorden. Y lo que caracteriza a una educación posmoderna, multicultural, interdisciplinaria por ende democrática es la comunicación, concepto sobre el que Dewey fundamenta toda su teoría educativa, que entendida de forma pragmática significa un proceso de compartir experiencias. La base para el plato de hoy.

LOS QUE TRABAJAN INTERDISCIPLINARIAMENTE:

Los profesionales de cualquier rama y nivel académico que buscan la solución de problemas que requieren interrelacionar conocimientos diversos y actitudes personales para convertirlos en detonadores; ya que exige de un rigor conceptual, iniciativa, búsqueda, coherencia y flexibilidad. Estos elementos se convierten en detonadores del proceso para El plato de hoy, y son los que precisamente estamos buscando desarrollar en los alumnos.



Dewey considera que se debe derivar del método científico el método educativo. El “método del problema” que propone, consiste en un proceso secuenciado mediante el cual se plantea el aprendizaje como una actividad de investigación, que debe llevarse a cabo por grupos de alumnos bajo la tutela y orientación del educador.

En palabras de Dewey, la educación es “una constante reorganización o reconstrucción de la experiencia que da sentido a la experiencia que se tiene y aumenta la capacidad de dirigir el curso de la subsiguiente.”¹⁸ Dewey, John, “Democracia y Educación” ED. Losada. 1967, Bs. As.

Para el autor el carácter científico de una ciencia de la educación, es la negación de una ciencia pura, entendida de forma metafísica como reflejo de una sección de lo real, y la afirmación de la naturaleza pragmática, instrumental, del saber científico, terminan por excluir la existencia de un contenido específico y prefijado de la ciencia de la educación. Ninguna disciplina puede describir de manera completa el fenómeno educativo. La ciencia de la educación reconstruye el conjunto, utilizando las informaciones disponibles.

A este término, el de experiencia, Dewey le atribuye dos principios: el de interacción y el de continuidad. El primero es el principio que la define, es decir, gracias al cual la experiencia se presenta como un encuentro de condiciones objetivas, como una situación. El segundo, se refiere a la cualidad mediata de toda experiencia, su influencia sobre las experiencias que siguen, su carácter creador; debido a que toda experiencia es una fuerza en movimiento. Ambos principios determinan una experiencia auténticamente educativa.

Una propuesta que llamó mi atención es la de este laboratorio experimental interdisciplinario, que se propuso en el 2005 como un encuentro en el que el altar del conocimiento es intermitente y se sitúa, junto a quien tenga la intención de acercarse a él. Por la información que pude encontrar el único problema que se suscitó, fue que el público no estaba familiarizado con estas formas de trabajo académico fuera de los convencionalismos de una clase a puerta cerrada.

LABORATORIO EXPERIMENTAL INTERDISCIPLINARIO.

ARTE NUEVO INTERACTIVA'05 CENTRO CULTURAL MERIDA OLIMPO 16 AL 30 DE JULIO 2005.

Los cambios drásticos que han alterado la forma de vida del siglo XX, entre ellos la revolución digital, han demostrado que el siglo XXI es una era donde el arte, la ciencia, las humanidades y las dinámicas sociales confluyen en la creación de un pensamiento crítico interdisciplinario que permite el entendimiento de las nuevas realidades sociales, culturales, políticas y económicas que estamos viviendo.

El laboratorio propone crear una comunidad social de aprendizaje donde todos los participantes colaboren en el intercambio de conocimientos. Este proceso al que se designó como “Aprendizaje Interdisciplinario” propone que la persona que abre el sendero del conocimiento, también esté intrínsecamente involucrada con el aprendizaje de los participantes y tome en cuenta las diversas experiencias y necesidades de los miembros del laboratorio. La adquisición de conocimientos no es lineal. Aquí conviven múltiples procesos que intersectan, convergen, viven paralelamente, interactúan, alternan y se diversifican creando un nuevo orden de adquisi-

ción de conocimientos que solo satisface a la dinámica de este laboratorio. Los participantes, al mismo tiempo que desarrollan habilidades para una comunicación hacia el exterior, también con el aprendizaje abren un sendero hacia el interior del individuo donde se manifiestan la autoreflexión, el autoconocimiento: físico, psicológico, histórico, tribal y sensorial.²⁰”

Porque la Interdisciplina surgió apelando ante las divisiones: Una disciplina y otra disciplina, las Ciencias Duras y las Ciencias Humanísticas. La interdisciplina se coloca en un papel estelar partiendo de la necesidad del artista de conocer y contemplar el detalle más mínimo de un fenómeno para llegar a la generalidad, por mínimo no entendemos la idea de inocencia o ingenuidad, me refiero al nacimiento de un concepto no solo en el ámbito estético, sino en lo social, lo espiritual, lo científico, si el artista limitará su visión a los cánones académicos, el arte estaría cavando su propia tumba. El artista toma las riendas de su profesión y los resultados de ésta, los encamina hacia lo que se concibe como una verdad más global. Aunque nunca llegue a ser una verdad absoluta, será una verdad entendida por muchas aristas, más allá del simple desarrollo estético, plástico o visual. Como ya hemos mencionado el arte se vuelve complejo, exigente. Poniendo la educación de sus profesionales en la encrucijada de transformarse o perderse en cuestionamientos que se alejan cada vez más del trabajo profesional de un artista.

En estos momentos el artista, busca sus referentes dentro de las diversas disciplinas del saber humano y lo plasma en los objetos que fabrica a partir de estas concepciones. Este arte más complejo, necesita de una formación que desde sus inicios sea interdisciplinaria, enfocada a la investigación, contemplación de las posibilidades que los recursos técnicos, más no manuales dan a la objetivación de problemas, estos ya no se encuentran más en el talento dibujístico, pictórico o escultórico. Los artistas se están volviendo hábiles investigadores y exploradores de problemas, con soluciones visuales, táctiles, sensitivas; pero que también llegan a la conciencia social, a la realización filosófica, a la investigación científica y a las soluciones auditivas, de movimiento en espacio y tiempo reales. El arte y el artista se van mezclando con sus disciplinas afines, y a regañadientes con las disciplinas que no lo son. Porque encuentra en estos intercambios las vitaminas que le permiten seguir produciendo.

El arte visual se transforma a si mismo en una ciencia y conciencia visual.

“¿Cómo empezó a desdibujar la línea entre arte y ciencia?”

Lo siento, pero no puedo estar de acuerdo con el enunciado de su pregunta. No creo que mi trabajo esté desdibujando nada. De hecho, me gustaría pensar que estoy clarificando algo importante y sacando la ciencia a la luz. Se podría considerar que mi trabajo es artístico, pero mi intención es conseguir que el espectador observe la magnificencia de los fenómenos científicos. No soy artista, y las imágenes que creo no pretenden ser arte. Me considero como un comunicador visual de la ciencia; o quizás «periodista visual» podría ser un término más adecuado. Por desgracia, no existe ninguna categoría para describir este tipo de trabajo, aunque yo opino que debería crearse.”²¹ Felice Frank

²⁰ <http://www.ejournal.unam.mx/cem/vol02-04/cem0404.pdf>

²¹ Felice Frankel, fotógrafa y científica. <http://www.infonomia.com/if/articulo.php?id=66&ef=52>

1.6 LA DOBLE NEGACIÓN .

LA LÓGICA DEL TEATRO FRENTE A LOS PROCESOS VISUALES. EL MÉTODO SIN MÉTODO.

Encontré en la formación de actores el método de Stanislavski, sus propias características, lo vuelven un seductor que en el siguiente capítulo se insertará en otra disciplina que también es artística.

El teatro, es la gran olla donde se cocina, la interdisciplina de las artes, el término teatro proviene del griego *theatron*, que significa lugar para contemplar, es una rama del arte escénico relacionada con la actuación donde se representan historias frente a la audiencia. Este arte combina discurso, gesto, sonido música y escenografía. Partiendo de estas posibilidades de multidisciplina e interdisciplina.

El teatro específicamente una de sus metodologías de enseñanza la de Stanislavski, se postulan como el barco que se encarga de traer a los inmigrantes europeos para colonizar las nuevas y vastas tierras de América. En el siguiente capítulo se plantea un escenario muy general de los principios de esta metodología de enseñanza, en el capítulo cuatro, se presenta la posibilidades de unión entre este método y la enseñanza de lo que llamaré conceptos visuales en un laboratorio de visualización

A finales del siglo XIX, el director ruso Konstantín Serguéievich Stanislavski fue el primero en experimentar este tipo de búsqueda sobre el trabajo del actor en su propio cuerpo. Para Stanislavski la condición natural del hombre era aquella según la cual:

- 1) El cuerpo responde únicamente a las exigencias propuestas por la mente
- 2) El cuerpo responde a todas las exigencias propuestas por la mente
- 3) respondiendo a las exigencias propuestas por la mente, el cuerpo se adecua y busca satisfacerlas.

Recrear sobre el escenario este estado natural, que el director ruso denominaba “cuerpo-mente orgánico”,

Significa meterse en la condición de la preexpresividad. El conjunto del trabajo, estudios y técnicas aptas para obtener esta condición se denomina ‘sistema Stanislavski’.

¿En que consisten los fundamentales principios del sistema? Ante todo en la verdad de la vida. Es el fundamento de los fundamentos, de todo el sistema.

No te ames a ti en el arte.

Ama al arte en ti.

Konstantín Stanislavski.

Stanislavski fue el único de los grandes creadores de aquella época de oro del teatro, que elaboró y sistematizó los medios para alcanzar tan soñado objetivo.

A recitar no se enseña.

El no intentaba dar recetas infalibles, sino preparar con estas tareas de modo racional y consiente al actor, para que se transformase realmente en el personaje.

Como enseñante he sentido siempre la necesidad de conducir a mis pupilos a que descubran la verdad latente en su interior.

Stanislavski lamentaba que, incapaces de abrirse conscientemente el camino de la creación inconsciente, los actores renunciaran a la técnica interior, tomando como genuina y verdadera inspiración cualquier emoción que los sacudiera. Diciendo entonces, que no pudiendo existir un sistema para crear la inspiración era necesario que cada actor estudiase las leyes de la creación accesibles a nuestra conciencia, para poner en movimiento al inconsciente, leyes físicas y psicológicas.

El actor, artista visual en este caso debe vivir una vida interior, fruto de una elaboración ardua y paciente; si quiere transmitir al espectador una emoción escénica o visual genuina y auténtica.

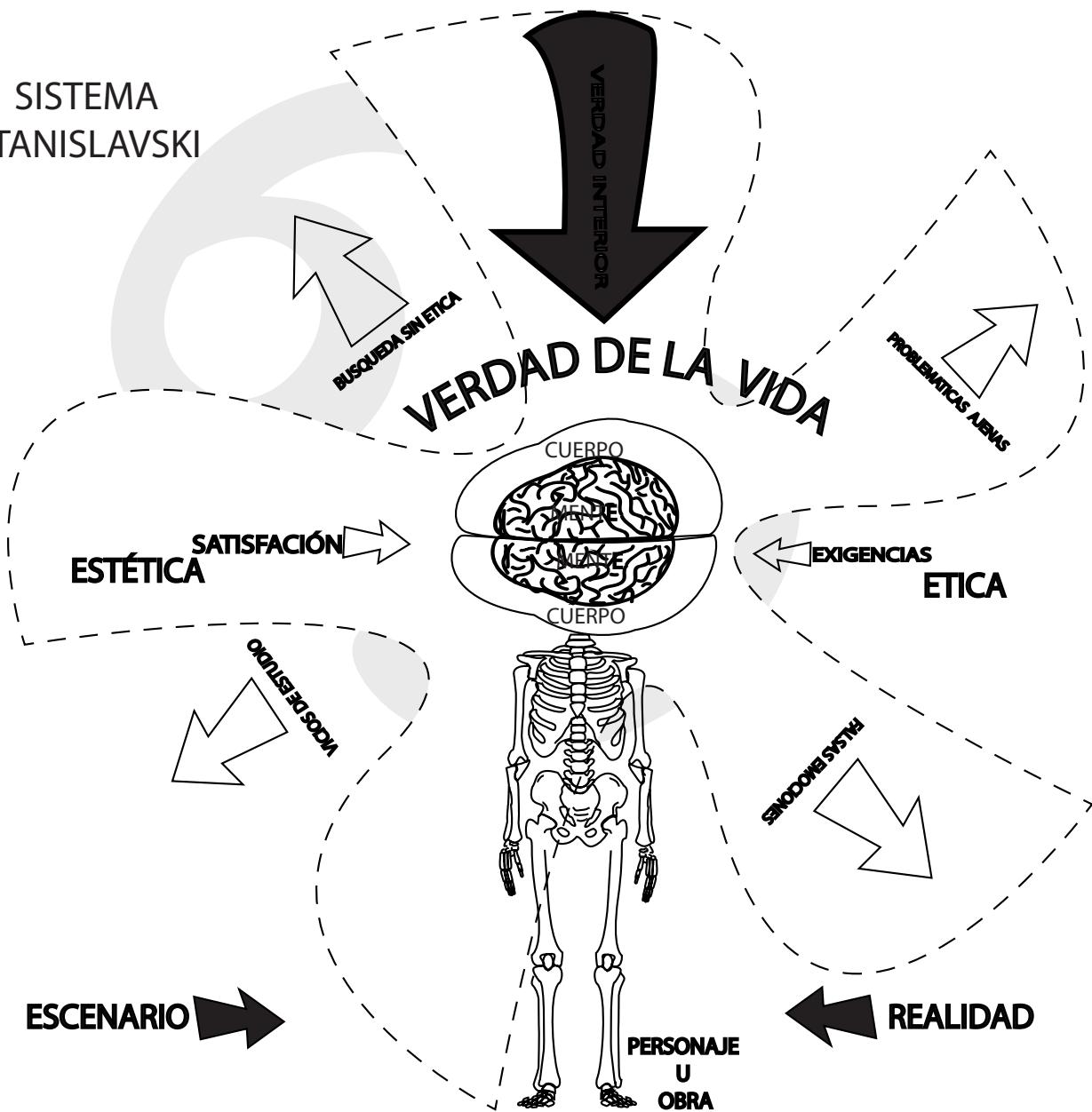
Los medios para lograr esto están perfectamente establecidos en los libros que el gran maestro ruso escribió para tal fin. En ellos dedica igual atención a las condicionamientos interiores (psíquicas) para una natural y orgánica concepción de la acción, como así también a las condiciones físicas para las que son indispensables un cuerpo libre de toda tensión superflua (libertad escénica), de manera que responda más dócilmente a los impulsos interiores.

No se puede con un cuerpo sin preparación –dice Stanislavski- transmitir los finísimos procesos de la vida espiritual del hombre, exactamente como no se puede tocar la novena sinfonía de Beethoven con instrumentos desafinados.

El objetivo de Stanislavski fue enseñar el duro trabajo del actor y del director teatral, muy lejos quedó la idea de un agradable pasatiempo sobre el escenario. El trabajo del actor y del director, es un proceso doloroso y no solo una abstracta alegría creadora en torno de la cual se oyen tantas tonterías dichas por quienes no saben nada de nuestro arte. Claro que esto infunde miedo, es difícil, se necesita mucho coraje, hay que empezar de nuevo, aprenderlo todo otra vez, sufrir. Ante todo esto es preferible el camino más fácil, entonces se lo niega, se lo ignora, o se burlan de él, esta es una manera de defenderse después de todo.

Con esto pondremos de frente al alumno con su propia capacidad para apropiarse del papel de un profesional del trabajo visual; para entender como es su funcionamiento y darle las herramientas para traducirlo en sus propios resultados dentro de su desarrollo profesional.

SISTEMA
STANISLAVSKI



ESCENARIO

REALIDAD

Soy tal como soy, con mi vida decía Grotowski; Esta búsqueda vale para mi grupo, no para otros; si el material es verdadero, si es vivo y nos pertenece, a través del montaje podrá funcionar como una metáfora potente. Si no es propio, ese espectáculo no nos revelará , en el sentido literal de la vida.

Grotousky,2008.: p53

CAPITULO 2

“ EL PLATO DE HOY”



2.1 EL SITIO

México DF año 2009.

En este momento la educación artística al igual que la educación de todas las disciplinas, se encuentra en una crisis. Hay colas interminables de gente que hace lo que sea por ser parte de una escuela de renombre como la ENAP o la ESMERALDA, la cual no tardan más de 6 meses en abandonar o a la que finalmente no les interesa asistir. Según las experiencias que se expresaron en el último congreso de exalumnos de la Esmeralda. (México, Centro Nacional de las Artes 2009)

En los pasillos de las escuelas de arte solo quedan los fantasmas de los que ahí produjeron y triunfaron desarrollando con éxito sus propias acciones..

Los nuevos asistentes quieren la inmediatez a la que están convenientemente acostumbrados y, si no funciona así, la verdad es que les da **GÜEVA**. No hay una conciencia del proceso al que se están sometiendo, por lo general les disgusta la idea de dedicar el tiempo o dedicarse al tiempo. Ellos están acostumbrados a ver el tiempo pasar y si es con una conexión muy rápida mejor, como si estuvieran navegando por internet, su realidad su contexto y sus referentes son esos, no hay cabida para un supuesto retroceso, y el análisis no existe fuera de las reflexiones de las comunidades virtuales y las definiciones de taringa o wikipedia, por lo tanto quieren pertenecer a una escuela que cubra la función de un servidor y los proyecte inmediatamente al triunfo virtual. ¿Porque? No se ha generado, no se dan el tiempo para enterarse de que el triunfo solo es el resultado de mucho trabajo y eso, en el caso de que lo importante de una formación artística, fuera el triunfo.

Su concepto de triunfo es el de tener ocurrencias dejan su proceso al simple hecho de permitir que las ideas sucedan como niños, las cosas les vienen a la mente de repente y sin esperarlas. El llevarlas a cabo, es ya una realización pero el problema es la falta de atención al proceso, que queda relegado a otra acción inútil de **GÜEVA**.

En el caso de otras escuelas mas enfocadas al lucro, como en la

“Hay que ir por el lado en el que la razón gusta de estar en peligro”.

Gastón Bachelard

GÜEVA: es la negligencia, tedio o descuido en realizar acciones, movimientos o trabajo.

que yo trabajo, los asistentes ni siquiera tienen idea que existe el arte y mucho menos el triunfo, este como tal no lo contemplan. En este ambiente, lo que se busca es salir pronto para poder ganar dinero, sin poner mucha atención en lo que se está conociendo o en el sentido social, estético o ético, de una profesión visual. Mucho menos en la responsabilidad moral y cívica que se requiere para ejercer una profesión que a futuro influirá en la cultura visual o en la forma de visualizar de una comunidad.

Lo anterior porque las condiciones están dadas, puesto que no hay limitante alguna, los programas son cuestionables, los alumnos se pueden seducir, en este entorno no se tienen antecedentes que puedan acotar o desvirtuar el trabajo de una nueva propuesta. Lo que aunado a la procedencia de los alumnos los coloca como elementos diáfanos; vírgenes de pensamiento dentro de su área de estudio, para poder encaminarlos hacia donde ellos descubran que con total uso de razón quieran y puedan dirigir su conocimiento.

La cuestión es hacerlos capaces de vislumbrarse en posibilidad de actuar distinta a la que están acostumbrados. Ellos no persiguen la

fama ... Podría asegurar que no tienen idea de lo que persiguen.. Son irreflexivos ante sus necesidades, y las visualizan como es de esperarse en iconos de muy fácil acceso, consumibles y desechables. Su motor es una gran necesidad de salir de donde están, por que no quieren quedarse estancados y quieren “evolucionar”. Tristemente su formación no los ha colocado en la posibilidad de hacerse dueños de su propia experiencia ante el proceso de experimentar, pensar, crear y generar conocimientos a partir de cualquier tipo de vivencia, si dejaran de lado el status de memorización como reflejo de conocimiento y se entregaran a su propias expectativas ante el saber. Entonces el estatus del conocimiento se transformaría. La producción y lo que se hace con él, mutaría en soluciones diversas acorde a su comunidad, reflejarían una realidad que por cruda que sea es capaz de desmenuzarse en sus elementos esenciales, haciendo el acceso a ella más sencillo, por ende mas interesante-

Fama:

Etimología: Del latín fama, reputación y el griego, hablar.

Opinión que la gente tiene de una persona.

La opinión común de la excelencia de algún sujeto en su profesión o arte.

La serie Fama, narraban las peripecias, desventuras, esfuerzos, éxitos y frustraciones de los profesores y los alumnos de la Escuela de Arte de Nueva York. Los jóvenes aspirantes a artistas debían formarse en las más variadas disciplinas: danza, canto, literatura, interpretación hasta conseguir el éxito ansiado.

Cada episodio comenzaba con unas palabras de Lydia, la profesora de baile: Quieren fama, pero la fama cuesta y aquí es donde van a empezar a pagar. Con sudor.

Desde su propia trinchera se hacen conscientes de su aporte al mundo del lenguaje y el pensamiento visual.

Yo tengo alumnos que son hojalateros, soldadores, hijos de bodegueros de la Central de Abastos, grafiteros, chavos fresas, muchas niñas que lamentablemente sueñan con ser modelos para salir en la tele y en el TV Notas para obtener sus 15 minutos de **FAMA** (Tremenda realidad que sobrepasa mi entender). Otros que se tienen que levantar a las cuatro de la mañana para poder atravesar toda la ciudad, porque no tienen una escuela cerca del lugar donde viven. Algunos otros, han trabajado como **CHALANES** de serigrafista o en algunas cosas semejantes. No han visitado muchos museos, ni visitado muchas bibliotecas o galerías. Tampoco han visto tiendas de nada, ni tienen la costumbre de posar sus ojos en la gran cantidad de mensajes visuales que se les presentan todos los días en la vida cotidiana.

No acostumbran ver , mucho menos pensar.

Entonces, aunque parezca extraño, es en este ambiente dónde se tiene la posibilidad de generar y enfocar el pensamiento.

“Podíamos decir que la educación actual (no solo artística) se encuentra en un espacio crítico en el que por un lado, las nuevas generaciones han puesto en duda la validez de los saberes tradicionales transmitidos en los ámbitos universitarios y, por otro, una realidad apremiante, ha disminuido tanto la solidez de los saberes estables como las oportunidades de inserción en el campo profesional de los jóvenes egresados de las mas diversas carreras... el mundo contemporáneo se caracteriza por una inestabilidad y movilidad constantes, por la ausencias de definiciones universales. La peculiar pulsión por lo nuevo que nos caracteriza, a veces sin mucho sentido porque finalmente ¿que es lo nuevo?. Esto nos pone de frente a lo impredecible ,abriéndonos ya no una multiplicidad de posibilidades o elecciones, sino una infinitud e indefinición de conceptos y premisas permanentes, apriorísticos. Así pues , el reto es siempre que ello no implique necesariamente caer en un relativismo que aliente la premisa ética y estética.” 22 Jiménez, 2005:

Un buen caldo de cultivo es el que se gesta en este espacio sin límites ni preconceptos etiquetadores, en este lugar no hay detonadores o productores de deseos ajenos a los objetivos de la creación visual en un laboratorio de visualización.

Tierra de nadie es esta y dispuesta se encuentra para sembrar lo que sea. Está hambrienta de ser saciada como un amante nuevo. Perfiles jóvenes sin mayor motor que el de aprender lo que sea, pero que sea en lenguaje visual que es lo que les interesa. Ensamblemos entonces el basamento teórico que acerque este proyecto a una realización clara y efectiva de un laboratorio de visualización, donde se experimenta con las posibilidades de formar en la mente la imagen visual de algún concepto abstracto así como las posibilidades para visualizar soluciones para problemáticas específicas de cada individuo. Sí, tomamos un poco de todo lo que hemos probado, sin importar si nos agrada o nos desagrada. Recordamos los sabores, las texturas nos refieren a colores y momentos, los gestos de placer y de asco nos remiten a las sensaciones y los instantes que han transcurrido por nuestra vida. Todo es necesario. Nuestra historia como agente externo y nuestro ser como agente interno estos serán los ingredientes que usaremos para saber como enfrentarnos al proceso personal del conocimiento. La conciencia de este proceso es la sazón del plato que preparamos.

Más allá de ser arte, más allá de ser diseño, es un solo momento en el que el intercambio de vivencias dará el sabor principal del día. Para dejar detrás la memoria de lo que nos han dicho y convertirlo en lo que nosotros mismos queremos hacer de él.

Grotowski decía: Educar a un actor no significa enseñarle algo, sino eliminar toda resistencia que el organismo opone a la liberación de la propia intimidad y, todo lo que obstaculice la transgresión del yo, necesario para el acto de comunión total que es el teatro. La técnica es una vía negativa, no apunta a desarrollar destrezas, sino a la eliminación de obstáculos. Más que aprender cosas nuevas el actor deberá liberarse de viejas costumbres.

El plato de hoy el punto cero en la exploración de estos participantes, que más que volverse hábiles técnicos de la imagen, se reencontrarán como comunicadores visuales, desde las artes y el diseño, desde el maestro y el alumno, desde la institución y el sujeto, en sí desde el amor y el deseo a lo que se hace con el convencimiento que da la fe.

LAS CONDICIONES DE LA INSTITUCIÓN MISIÓN, VISIÓN, Y OBJETIVOS DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO EN EL ICEL

Me gustaría dar un vistazo rápido a la institución en la que se llevará a cabo el banquete, los anfitriones no son siempre como lo esperamos. Y las imágenes se turquean y la pelusa esconde bajo el tapete. Aunado a esto no se puede dejar de lado que es una institución que no cuenta con una solidez fundamentada en un discurso que genere seguridad a la mayoría del público, se podría decir que esta institución se encuentra en el rango de las escuelas patito. Pero queda la posibilidad como ya lo mencioné de que sea esta misma característica la que la coloque como un buen centro de investigación, diría Grotowski un taller laboratorio en el que todo se puede hacer posible.

Universidad ICEL (International College for Experienced Learning) es una institución educativa particular que en sus inicios, al encontrar claros referentes de una población en busca de opciones que le permitieran su superación y para la cual existían pocas oportunidades de acceso, se sintió comprometida a impulsar la creación de un proyecto educativo alternativo, encontrando en el bachillerato tecnológico una opción práctica y viable.

Generar alternativas de superación al mayor número de jóvenes, proporcionándoles acceso a una educación de calidad que les facilite su integración al campo laboral.

Los valores:

• La solidaridad • La congruencia • El respeto • La tolerancia • La cooperación • La responsabilidad • La superación • La libertad • La honestidad • La ética

Modelo educativo

El modelo educativo de la Universidad ICEL se basa en la investigación como medio para el desarrollo de sus planes y programas de estudio y enfatiza su interés por la relación docente-alumno, donde el primero se convierte en facilitador del conocimiento y el segundo en un agente activo del proceso de aprendizaje.

Bajo estas condiciones parecería que cualquier cosa que se plantee sale sobrando. Al parecer este proyecto de enseñanza tiene todo en común con los planteamientos que rigen esta investigación.

DISEÑO GRÁFICO:

Perfil de ingreso:

Es el profesional capaz de aplicar, diseñar y evaluar el proceso total de la composición gráfica aplicada a los medios masivos, impresos o digitales, utilizando un alto sustento teórico-práctico y de investigación mediante la metodología de diseño, para poner a disposición de la comunidad su creatividad con el fin de facilitar, contribuir e influir en los procesos de comunicación visual.

Perfil de Ingreso deseable

Conocimientos:

Computación Elemental., Nociones de Dibujo. Matemáticas Básicas.

Habilidades:

Manejo de la computadora, Capacidad para establecer relaciones interpersonales. Trabajo en equipo. Es curioso, que en el perfil de ingreso de esta escuela se pidan conocimientos de dibujo y computación y matemáticas básicas y digo curioso porque aunque no se aplica un examen de admisión, se toman en cuenta estos rubros como punto de partida para una licenciatura.

Por otra parte los valores que promueve esta institución son valores universales y típicos en cualquier organización con fines de lucro, así que por ser cotidianos pierden interés y se convierten en solo palabras vacías que no denotan nada mas allá de un discurso “adok” al momento en el que surge la institución.

Estos son valores que deberían estar implícitos en cualquier sistema de educación en cualquier nivel, claro que son un buen estandarte; pero en la realidad, hay que ver si se aplican.

2.2 LAS CONDICIONES DE LOS ALUMNOS .

PERFIL DE LOS ESTUDIANTES EN ESTA INSTITUCIÓN.

Los estudiantes del ICEL son jóvenes de entre 20 y 30 años, la mayoría trabajan en jornadas de 6 a 8 horas y no les queda mucho tiempo; según argumentan ellos para poder dedicarlo a la escuela, aunque todos sabemos que el trabajo de estudiante es un trabajo de tiempo y completo y cartera rendidora.

Aunque carecen de tiempo y de dinero porque por eso están en esta escuela y no en la IBERO, son jóvenes de clase media que buscan aprender una profesión que esta de moda, la gran mayoría de ellos cuando inician la carrera no tiene idea de cual es el trabajo de un diseñador, ni su campo de trabajo, entran porque les dicen que es una carrera “padre”, que no tiene nada que ver con las matemáticas y que cuando salgan van a ser millonarios porque todos quieren diseños y ellos van a resolver esa carencia.

Creer que es fácil dibujar ositos y florecitas para ornamentar cualquier cantidad de letras y letreros que abundan por toda la ciudad. Por supuesto y no menos importante magnifican la presencia del talento como único motor de la creatividad y esta a su vez como la única forma de hacer cosas chingonas.

Por obvias razones que ya hemos mencionado con anterioridad, digamos que en un cincuenta por ciento son alumnos rechazados de las escuelas del gobierno, que dudan de su capacidad de lo que sea que les impidió acceder a estas escuelas. Por lo mismo demeritan la calidad y la valides de los conocimientos que si tienen y se victimizan como un número más de la encuestas de rechazados de la UNAM, la UAM (Universidad Autónoma Metropolitana) y la Esmeralda en menor proporción.. El otro cincuenta por ciento se asume ya como número de encuesta pero de trabajadores que dan fuerza al crecimiento del país.

El peligro de todo esto, radica en que, las posibilidades están en ellos y no las quieren asumir, su educación previa los limita a repetir los esquemas que los han llevado a estar ahí, precisamente en donde no quieren estar; generando un círculo vicioso del que creen que es imposible salir.

La escuela indica que al final de 3 años de pocos estudios ellos serán capaces de:

Perfil de egreso

Al término de sus estudios, el egresado de la Licenciatura en Diseño Gráfico, poseerá los conocimientos, habilidades y actitudes que a continuación se enlistan:

Conocimientos:

Conocerá las herramientas y técnicas del diseño para crear propuestas gráficas con base en los requerimientos establecidos.

Dominará las teorías del diseño, geometría, dibujo y los métodos de impresión e investigación.

Conocerá y utilizará los Nuevos avances Tecnológicos.

Habilidades: Desarrollar proyectos y productos para empresas, instituciones y organizaciones, que involucren la

elaboración de folletería, páginas Web, logotipos, cicloramas, etc.

Elaborar propuestas innovadoras y creativas que impacten al público-usuario del bien o servicio.

Resolver problemas de manera eficaz, ante situaciones de presión laboral y social.

Actitudes:

Adoptará una actitud crítica, equilibrada y creativa para transformar su medio social y laboral.

Actualizará su acervo cultural, para tener una lectura de la realidad más profunda.

Será líder en los procesos integrales de diseño, a partir de principios éticos y humanos.

Aptitudes:

Emprendedora. Creativa. Responsable.

Campo de Trabajo:

Se desempeñará principalmente en el ámbito de la investigación sobre desarrollo de tecnología, administrador de campañas publicitarias, administrador de agencias de publicidad, asesor, gestor de diseño, educador e investigador de diseño, docencia e investigación.

Actividades Específicas:

Elaborar propuestas de diseño gráfico basadas en el conocimiento de las herramientas de diseño para crear imágenes apegadas a las necesidades del cliente y a los requerimientos del mercado.

Desarrollar proyectos de diseño gráfico como campañas publicitarias, todo tipo de folletería, comerciales de televisión, páginas Web, entre otros, basados en un planteamiento estratégico. Elaborar propuestas de diseño con imágenes capaces de impactar a una sociedad en el ámbito económico, cultural y social.

Requisitos de Inscripción:

Original y tres copias del Certificado de Bachillerato, original y tres copias del Acta de Nacimiento, tres fotografías tamaño infantil a color en papel mate, original y Copia de la CURP Comprobante de domicilio (recibo telefónico) 23 Requisitos de ingreso a la carrera de diseño Universidad ICEL:

La institución buscó fabricar a estos profesionales de la maquila gráfica y lanzarlos al mundo laboral sin pensar en la educación previa que han recibido. Es claro y de todos anhelado que estos jóvenes fueran capaces de cubrir el perfil de egreso, pero es necesario tomar en cuenta los silencios para poder hacer algo con ellos y no restringir la formación a lo meramente académico, hay que formarlos como lo menciona la institución en los valores universales y de entrada hacer que sean capaces de desarrollar su pensamiento, para acercarse al conocimiento que desarrollaran como profesionales del Diseño Gráfico.

Los alumnos de esta escuela, son una clara evidencia de las carencias educativas de un sistema caduco como el que enarbola la SEP (Secretaría de Educación Pública) en el cual también el retraso causa estragos, y se encuentra anclado a una burocracia corruptible, heredable, más compleja en su estructura sindical que en su construcción educativa.

Se vuelve un tema complejo, porque para cambiar esta realidad habría que transformar toda la infraestructura burocrática del país.

Los egresados de estas instituciones se enfrentarán antes que todo a las carencias de su propia formación y después de un tiempo empezarán a preocuparse por cuestiones específicas de su trabajo profesional. Dejando de lado las posibilidades de ejercer una profesión con un espíritu crítico, que por ende transforme su quehacer este mismo más la repetición de las ya conocidas fórmulas de “Yo si quiero ser alguien en la vida” y “Elige lo que quieres ser” los insertará en otro círculo vicioso del cual pocos saldrán.

La opción, se traduce en romper con las recetas y colocar dentro de sus posibilidades el pensamiento de deconstrucción, aparte de la presencia de los artistas. Estos a su vez los harán fijar su atención en pequeños y específicos receptáculos de saber, partiendo del desarrollo varias capacidades y detonando las posibilidades, para trabajar en otro entorno diferente al ya acostumbrado y viciado sistema educativo del cual provienen.



2.3 LAS CONDICIONES DE LOS INVITADOS.

¿POR QUÉ SU PRESENCIA? ¿POR QUÉ ARTISTAS?

Hemos hablado de los elementos que conforman este entremés al rededor de la enseñanza del Diseño , hablamos de la institución , de los alumnos , de la educación del método y nos falta hablar de los enseñantes a los cuales debe su titulo esta investigación. Los artistas en este punto se convierten el eje sobre el cual gira la rueda que romperá con las barreras impuestas por la educación típica . Serán a partir de este momento los pretextos que detonaran distintas y muy variadas visiones de una realidad que nos rodea a todos, pero que ocas veces somos capaces de enfrentar y de recapacitar sobre ella. El artista que en algún momento fue mago y en otro tiempo fue virtuoso ahora se entiende así mismo como un contemplador de la realidad, como alguien que tiene el suficiente tiempo para perderlo haciendo cosas por las que casi nadie se interesa . El arte a su vez se convierte en un acto de fe. Y esta fe es la que se necesita para poder enfrentarse al saber y al no saber, esta fe es la que mueve montañas, y hace que un simple objeto se convierta en un ente supremo que contiene la magia de los monolitos en Stone Henge, la sonrisa de la Monalisa de Leonardo, el trazo de una noche estrellada, (Van Gogh) la confusión y la denuncia de Guernica reflejada por Picasso. La razón de presentar un urinario como Duchamp al centro de una galería. Nos enfrentan como lo hizo Kounellis, una horda de caballos que comen y cagan en el espacio cerrado de una galería. El artista nos ponen de frente a un tiburón en una pecera (Damien Hirst). El arte y el artista han magnificado la presencia de un abrazo Marina Abramovic, y enmarcado la importancia del vacío en una caja de zapatos, Gabriel Orozco. El artista ha desmembrado vochitos (Damian Ortega), nos han mostrado la verdadera naturaleza de un tronco (Penone) y nos han hecho dudar parando de trompa a un elefante (Firman) ; el atardecer se ha echo eterno (Eliasson), y los arboles flotan como fantasmas (Leblon). Ante la presencia de estos profesionales, que a simple vista no hacen más que perder el tiempo, todo se vuelve posible.

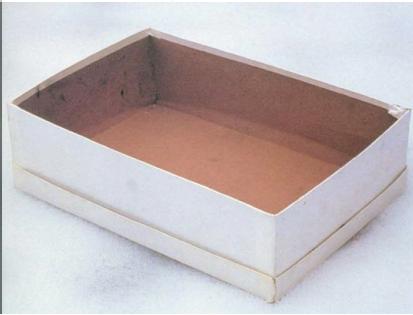
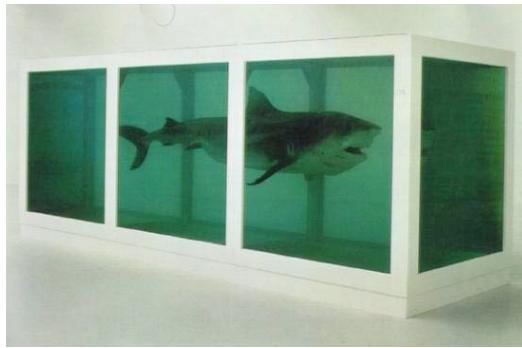
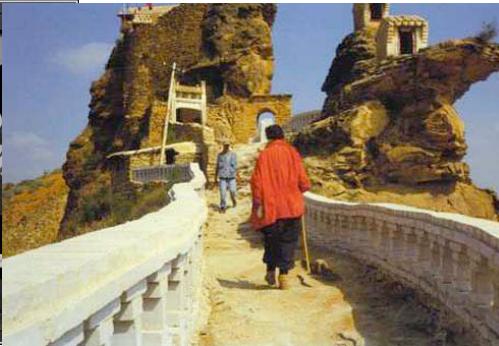
Se recurre al artista, ya que la naturaleza de su trabajo lo lleva a cerrar un ciclo de comunicación con espectadores , en este caso ocupan el lugar de un maestro, pero como ya lo hemos mencionado el arte vuelve al maestro flexible , creativo, propositivo , expectante y ansioso de los resultados para saber si algo de lo que él no ha observado se encuentra en la mirada de otra persona.

El artista es el profesional de la contemplación y la transformación de la realidad.

Los artistas que se han invitado , son colegas con los que me he desarrollado, a la par hemos encontrado pregunta y respuestas plásticas, visuales , teóricas y objetual . Cada uno ha desarrollado por su cuenta investigaciones en campos especificos del trabajo visual , y por lo tanto cada uno de ellos puede detonar en los alumnos de Diseño campos totalmente opuestos del quehacer que a ellos les tocara explotar en otro campo de lo visual.

Un día discutía con un amigo artista visual también; él porque de mi decisión de ganarme la vida dando clases.

Me decía que la mayoría de maestros de arte o al menos los que nos habían formado eran unos irresponsables y mediocres. Que no nos habían enseñado nada de las artes. . .



...Que nuestra formación como artistas había dependido en un 99% de nuestra inquietud y nuestra irrefrenable terquedad. Entonces, ¿para que estaban esos maestros? ¿Cual era su papel? Y que si yo me asumía también como una maestra más; igual de irresponsable y mediocre. Después de digerir el “insulto” conteste. ¿Qué es el arte? El arte es reflejo de vida dije... bueno sería que los candidatos a artista fueran tercos e irrefrenables, imparables. Así enfrentarían la vida y por ende el arte.

El artista enseñante no enseña números ni letras, el maestro de arte enseña vida.

Un alumno alguna vez me lo dijo: los maestros de artes nos hacen sentir bien, nos enseñan una pequeña cosa de la vida y luego se largan.

La pregunta surgió entonces ¿como se enseña vida?

El artista es creador, innovador, investigador; todo eso, no sale de la nada, no naces con eso, lo accionas en el proceso de la vida, sea cual sea. Cada vez que abres los ojos y cada vez que los cierras cada vaso de agua que te tomas con las ansias de la cruda, cada cigarro que consume el oxigeno de la humanidad entera. Cada vieja que te tiras y la única que en verdad amas, cada amigo, cada viaje. Cada uno de los respiros y suspiros, todo eso que haces sin darte cuenta; Eso es vida. Apreciarlo y aprovecharlo es enseñar vida; enseñar arte. Tomar conciencia de la vida misma para poder hablar de ella.

El artista enseñante no está para resolver tus problemas ni tus cuestionamientos, esta para ponerte frente a ellos, con conciencia, con el pensamiento, los sentidos y la imaginación. Está para que nada de la vida se te escape.

En el proceso te deja tareas y te califica pero sabemos que eso no es lo importante. Yo tuve un maestro así, me enseñó vida y no lo encontré en la escuela. Esta misma terquedad me llevo a buscarlo ...

La enseñanza del arte es una obra en si misma, tienes un material para darle forma, pero como con cualquier otro material, el caso no es someterlo a tu santa voluntad, ni a tus deseos; como con cualquier material, hay que hacer que resalte, que brille en todo su esplendor. Dejarlo hablar, dejarlo existir dejarlo vivir , porque yo me dejo vivir. Simplemente que surja, para hacer lo necesario, nada más... Hay materiales y momentos a los que lo mejor es no hacerles nada.

Retomaré una pequeña parte del “Manifiesto de Marina Abramovic, para acotar la presencia de los profesionales del arte (artistas) y su importancia en esta investigación.

Este manifiesto se presento en la bienal de Venecia en el 2009, y engloba en 18 puntos muy especificos las acciones, responsabilidades y características de un artista, me parece importante citarlo, no para hacer de el una receta sino, porque a partir de estas características el artista se vuelve un ente de enseñanza, transformador del entorno, y contemplador de la vida a partir de sí mismo.

Marina comienza diciendo que lo que escribe viene directo de su corazón, que es un hecho gracioso pero que es verdad!

7) La relación del artista con la inspiración:

Un artista debería buscar profundamente dentro de sí mismo, la inspiración, entre más profundo busca dentro de sí, más universal se vuelve.

El artista es el universo.(3) 8) La relación del artista con el autocontrol:

Un artista no debe tener autocontrol sobre su vida. Un artista debe tener completo autocontrol sobre su trabajo.9)La relación del artista con la transparencia:

Un artista debe dar y recibir al mismo tiempo, la transparencia significa receptividad, la transparencia significa dar.10) La relación del artista con los símbolos:

Un artista crea sus propios símbolos, los símbolos son el lenguaje del artista , El lenguaje debe entonces ser traducido.

A veces es difícil encontrar la llave.(3) 11) La relación de un artista con el silencio:

Un artista debe entender el silencio, un artista debe crear espacios para que el silencio entre en su obra. El silencio es como una isla en medio del océano turbulento (3)12)La relación de un artista con la soledad:

Un artista debería generar tiempo para tener largos periodos de soledad, la soledad es extremadamente importante, lejos del taller, lejos de la familia, lejos de los amigos.

Un artista debería permanecer por largos periodos de tiempo en las cascadas, Un artista debería permanecer por largos periodos de tiempo en los volcanes en erupción, Un artista debería permanecer por largos periodos de tiempo observando los ríos impetuosos correr, Un artista debería permanecer por largos periodos de tiempo observando el horizonte donde el cielo y la tierra se encuentran. Un artista debería permanecer por largos periodos de tiempo observando las estrellas de la noche.13)La conducta de un artista con su trabajo:

Un artista debería evitar ir al taller todos los días, un artista no debería tratar su horario de trabajo como un empleado del banco, un artista debería explorar la vida y trabajar solamente cuando le llegan las ideas, en sueño o durante el día como una visión que se despliega sorpresivamente. Un artista no debería repetirse a si mismo,Un artista no debería sobreproducir, un artista debería evitar su propia polución artística. 15)La lista de amigos de un artista:Un artista debe tener amigos que eleven su espíritu.(3)

16) La lista de enemigos de un artista: Los enemigos son muy importantes.

El Dalai Lama dice : que es fácil tener compasión por los amigos, pero es mucho más difícil tener compasión por los enemigos.Un artista debe aprender a perdonar.(3)

24 Abramovik, abril 2010: :www.sillon8.com

Entonces el artista da y recibe, el artista decidió una conducta propia, interdisciplinaria llena de experiencias en el presente y objetivaciones futuras. Se forja a sí mismo como el transformador de principios, el hacedor de imposibles. Deja de ser el vago vicioso para ocupar su lugar en el aula de la cotidianidad.

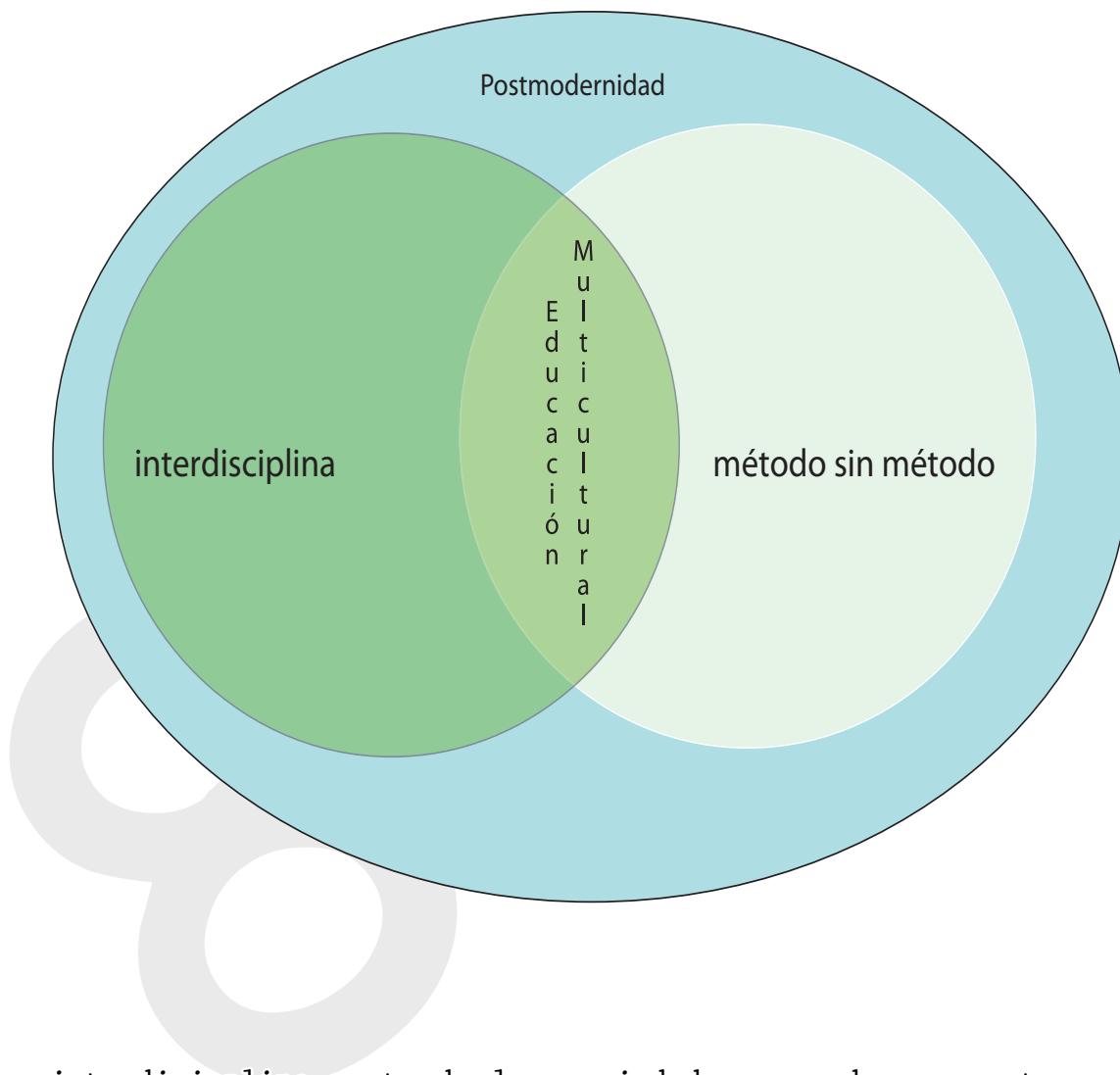
Dispuesto para entregar a los alumnos el vasto saber que posee, pero también dispuesto a recibir las experiencias que devienen de este intercambio, sin volverlo banal. El artista enseñante se nutre de esta supuesta banalidad y la reactiva paralelamente, es capaz de lanzar terminos, encuentros, preguntas, discusiones, intereses, cambios, posibilidades etc. Así el artista como enseñante es capaz de convertir una clase, me atrevería a decir de cualquier disciplina en una posibilidad no solo de obra sino más allá; transformación del pensamiento, del método acostumbrado de aprender y enseñar, de las posibilidades de un alumno o espectador para enfrentarse a su propia metodología de encuentro con el conocimiento. Más allá de la pedagogía, más allá de la didáctica, más allá de las instituciones. El proceso de enseñanza y aprendizaje de conceptos, que ya no son solo visuales se transforma en un dialogo, entre amigos o quizá enemigos, pero es un dialogo activo, apasionado, que involucra no a las instituciones, planes y programas, maestros y alumnos y calificaciones. Sino a individuos vivos en un mismo canal de trabajo profesional, el dialogo es un mini relato que pueden saciar las necesidades de los participantes mismos que al tener distintas procedencias, distintos intereses, distintas necesidades, distintas realidades, convierten el momento de una clase en un acontecimiento multidisciplinario, del que al fin de cuentas todos terminan rescatando el conocimiento que cada uno de los participantes identifique como necesario.

Es en este momento donde es necesario recuperar la interdisciplina y el multiculturalismo dentro de este proceso de enseñanza v.s aprendizaje, para posteriormente aplicarlo en el funcionamiento practico del laboratorio de visualización, que será la cede de todo este banquete.

El actor no entra a un “espacio vacío” donde los acontecimientos van a ser representados; su cuerpo es el espacio donde se producen los acontecimientos. Digamos –sin que se entienda como metáfora– que el actor no entra al escenario sino que es el escenario. Desde el escenario de su cuerpo acontecer la acción escénica. De manera más radical: en la ausencia de referencias previas, este actor no está en el teatro sino que constituye teatro desde sí. Su cuerpo habla, gesticula, se emociona, se mueve, pero ninguno de estos “posibles corporales” están técnica, formal o referencialmente organizados.

Los “posibles corporales” ahora son los materiales y herramientas con los que este actor cuenta para hacer un relato escénico que irá segregando el acontecer de su cuerpo. Desde estos “posibles corporales” el actor será capaz de inventar una dinámica singular de producción, organización y administración del acontecer escénico, que es una “poética actoral”, nada más ni nada menos que la invención de una actuación intransferible de ese cuerpo. A partir del under la actuación deja de ser un modelo que los cuerpos deben aprender, para ser un gesto que cada cuerpo puede inventar.”²⁵ Catalan, marzo 2010

2.4 POSIBILIDADES DE INTERDISCIPLINA.



La interdisciplina parte de las sociedades posmodernas, estas a su vez son multiculturales y, requieren de la aplicación de metodologías que lleven a la ruptura de los modelos tradicionales.

Dividir este trabajo en un solo objetivo sería bastante absurdo, después de todo lo que hemos planteado. Prefiero separar en tres categorías en las cuales se pueden clasificar los diferentes objetivos. Hablar de un único objetivo me regresa como 20 pasos y unos 100 años. Por lo cual propongo la siguiente posibilidad.

Básicamente, en la institución, hay que formar una estructura lo bastante flexible para que pueda adaptarse en un futuro a los planteamientos de la deconstrucción, el multiculturalismo y el método de la vivencia. Para entender los procesos y, por medio de estos, entender la profesionalización de los alumnos de diseño. Había que plantear, ya que no lo hay, un perfil de ingreso, o la posibilidad de generar algún tipo de propedéutico.

A la institución le conviene, pues podría cobrar un cuatrimestre más y los resultados en sus egresados elevarían el nivel de esta.

Además, con esta investigación, se inserta en el esquema educativo de esta institución el uso de los cursos intercuatrimestrales que funcionan como un recurso de interacción entre profesores y alumnos. Interrelación entre alumnos de la misma carrera pero de distintos cuatrimestres, para agrandan el numero y el nivel de referencias y discursos. Poder tener, en algún momento reunidos en un grupo extracurricular, alumnos variados y no solo un profesor. El amplia la gama de opciones, hará que los alumnos conozcan más, sobre un mismo tenor, ampliando sus referentes y sus puntos de vista sobre un mismo tema, puesto en la mesa por las mismas necesidades que se susciten en el transcurso del periodo ordinario de estudio y con las especificaciones de cada materia.

EN LOS ALUMNOS

Demostrar ante ellos la posibilidad de trabajar en un equipo multidisciplinario, que al fin de cuentas lo que hace es ampliar las formas de trabajo y las posibilidades resultantes.

Trabajar con ellos en la búsqueda de una mayor comprensión del impacto social de su profesión.

Generar en ellos la autoresponsabilidad y el autoconocimiento.

Sembrar incógnitas de muy diversas naturalezas, con todas sus posibles soluciones.

EN LOS ARTISTAS

Abrir una posibilidad de salida para sus trabajos, ya que en este escenario se probará la validez de sus propuestas, y se socializará el conocimiento que el arte brinda al que quiere acercarse a él.

Generar un espacio para compartir conocimiento teórico con aprendices, abrir las posibilidades de intercambio entre disciplinas visuales. Colocar al artista frente a públicos reales, y ante cuestionamientos inocentes.

2.5 LA SAZÓN. DIFERENTES ENFOQUES DE UN MISMO MANJAR

Para este experimento se extendieron varias invitaciones a distintos productores visuales cada uno especialista en una área del trabajo visual específica y grandes posibilidades para:

- 1.- Detonar en los alumnos la generación de ideas y conceptos innovadores
- 2.- Presentar ante ellos nuevos conocimientos específicos de cada área para enriquecer su acervo visual.
- 3.- Enfrentar a los alumnos con muchas y diversas formas de enfrentarse al proceso creativo para la realización de cualquier trabajo visual.

A ellos se les envió el texto del plato de hoy, que fungió como invitación. Desde este momento las respuestas fueron muy variadas y algunas inesperadas.

Se comenzaron a desatar polémicas en los distintos círculos, con base en la propuesta y las limitantes que la figura humana ponía frente al el propio proceso que es el dibujo .

Para la gran mayoría, resultaba estúpidamente absurdo que se requiriera de la figura humana para detonar procesos creativos. Se tomaba más bien como un estorbo que robaría atención de otros objetivos que terminarían por resultar más enriquecedores . La figura humana terminaría por encapsular los discursos gráficos y no los dejaría explayarse. Algunos otros dudaban de las capacidades de los alumnos de una escuela como ICEL y de las suyas propias, para enfrentarse a un público neófito en su totalidad (según ellos).

Algunos se preocupaban por materiales y duración de las sesiones . El eje que unía todas las discusiones, era que querían conocer en su totalidad mi objetivo para no quedar mal.

Resultó sin tenerlo contemplado, que este proyecto se iba enriqueciendo desde antes de llevarse a cabo. De todas las personas a las que se invito nueve respondieron y confirmaron su participación. Con dinámicas que, por sugerencia mía, ellos podían desarrollar en su totalidad y si querían mandar por un tubo la figura humana, yo no era quien para impedirlo. Se comenzaron a apropiarse del proyecto y eso me gusto . Esto porque en las discusiones cada uno buscaba enfocar más su dinámica de trabajo hacia ciertas aristas de la producción artística , conceptual , creativa y gráfica, que sobrepasaban la presencia de la figura humana.

A mi me resulto más interesante , pero a los alumnos no se les aviso que esto iba a suceder .

Cabe mencionar que las presentaciones se hacen a partir de un curriculum que se pidió a los participante y como una mera atención, a ellos sus curriculums aparecen tal cual los recibí, no quise sintetizarlos o excluir cualquier información , como una forma de respetar lo que ellos querían que se publicara acerca de su trabajo profesional, porque se trabajaría sobre este a partir del punto de vista de los participantes.

**DESEAD, DISFRUTAD, ENTENDED, CONOCER, APRENDED
SEDUCCIÓN Y EDUCACIÓN
CUERPO Y MENTE EN EL OBJETO.**

La educación se convierte en un beso, el que seduce a menos que en un momento se vuelva drástico; no te entras de que lo único que haces es tragarte la saliva de otra persona. Hay que hacerlo evidente, consciente; guardando fluidos y regresándolos de un jalón, entonces y solo entonces sentir completamente y gracias a un cambio de temperatura, sabor y densidad; que lo que estas besando es otro cuerpo vil y vulgar igual que el tuyo. Masa orgánica que sabe distinto y de la que anhelamos volver a probar; detonar otra vez con él intercambio, la necesidad de lo mismo para transformarlo en otra cosa.

Mas allá de mi cuerpo, más allá del otro cuerpo, mas allá del amor lo que queremos es comprender, permanecer; volvernos perennes e indestructible romper con lo transitorio de nuestra existencia... De ahí que un beso sea tan mágico.

Hacemos conciencia del otro y comenzamos a interactuar con él. Lo que nos estorba muchas veces es la enseñanza, pues deshagámonos de ella y, sin memorizar observemos sin justificar el tiempo perdido.

Si nos preguntan ¿que hace? Digamos que buscamos en un principio lo que me ponen a buscar, para eso voy a la escuela y posteriormente lo que a mi me interesa saber.

Es necesario que asumamos nuestro interés con la valía de un gran lingote de oro.

Anhelas besos y más besos, Ahí esta todo de golpe. Hazte consciente de su existencia de la tuya y de la de otras personas, disfruta tu necesidad, hazla necesaria, hazla diaria, conviértela en ella y conviértela en ti.

Así y solo así sabremos que estamos vivos.

Hablo del placer de ceder ante la seducción.

Hablo del placer de desear.

Hablo del aprender a disfrutar.

Hablo del proceso de entender y sus virtudes.

Hablo de no tener miedo de entender.

Hablo de como todo esto se convierte en aprendizaje, cuando lo desmenuzamos para hacerlo nuestro en cada una de sus partes, al igual que un beso.

2.6 LA PRESENTACIÓN DEL PLATO

El plato de hoy: La figura humana como detonador de procesos visuales

Digamos que organizo una comida en mi casa, e invito a varios de mis amigos a degustar una buena comida que yo preparé y que quiero compartir con ellos. Cada uno de mis amigos se dedica a cosas muy distintas en el ámbito del arte. Yo, los invito porque sé que siempre resulta algo interesante verlos juntos, el intercambio de experiencias es inevitable y de ahí es de donde surge la idea de este proyecto.

Cuando alguien te invita a su casa, es porque hay algo que te interesa de esa persona, aparte del gusto de verse, de menos tienen intereses en común. Por eso son amigos. Se desencadenan pláticas en las que todos los invitados aportan su propia visión sobre algún tema que se esté tratando. De este tipo de discusiones muchas veces surgen detonadores que, para cualquiera de los asistentes, resultan enriquecedores; porque hay intercambio de conocimiento, de intereses y de opiniones. El ambiente se torna en una búsqueda por compartir lo que cada uno de los participantes hace, piensa, busca, experimenta y que aparte quiere compartir con los demás. Como dicen por ahí, cada quien pone su granito de arena para formar una gran playa. Al menos hablo desde la plataforma en la que yo me desenvuelvo.

Como artista visual dedicada a la docencia me he percatado de que la imposibilidad por parte de los alumnos para enfrentarse a problemáticas específicas de su trabajo, radica principalmente en el desconocimiento de los mismos procesos que concluyen con la realización de un trabajo. Claro que a veces hasta a los profesionales se nos olvida que el compartir se vuelve un factor muy importante en la realización de nuestro trabajo diario y claro que pensamos en muchas opciones para involucrarnos nosotros mismos con los problemas de nuestra labor sin tomar el tiempo para dar y compartir información, afecto, conocimiento, amarguras y frustraciones o lo que sea que tengamos en nuestro haber, para enriquecer nuestro propio bagaje. Claro que en el caso de los profesionales hay factores que también intervienen para que este proceso pierda importancia: la resistencia al cambio, el orgullo, los patrones establecidos, la pertenencia a una escuela, academia o grupo, etc. Estos factores nos han ido marcando desde nuestra formación y nos concentramos en ver los toros desde la barrera y capotearlos como Dios nos dé a entender.

Este desconocimiento u olvido, nos hace pensar que somos únicos y que el mundo no existiría sin nuestra gran aportación, porque pensamos que el público no está preparado para todo lo que yo tengo que heredarles. También este es un problema propio de nuestra formación. Y pareciera que a nadie le interesó lo que yo estaba aprendiendo en la escuela. Y yo pues tampoco sabía muy bien a ciencia cierta que es lo que hacia parándome a las 6 de la mañana todos los días para ir a un mismo lugar a escuchar a un mismo sujeto decir cosas que por mi propia ignorancia no entendía y haciendo las cosas que me decían que tenía que hacer. Así podría seguir y seguir atando cabos hasta llegar al momento en el que me encuentro hoy; formando profesionales visuales del área del diseño.

La formación de un profesional del trabajo visual y lo llamo así porque no importa la disciplina a la elijas dedicarte, las problemáticas se comparten sea de la disciplina que sea, requiere de varios puntos básicos; como

son la responsabilidad ante mi trabajo, el compromiso con la idea que tengo para desarrollar mi trabajo, una gran capacidad de observación, capacidad de traducir y transformar lenguajes complejos y con distintas especificaciones de codificación, así como una sensibilización de los sujetos y su adaptación al uso de la razón que dios les dio y también, por que no decirlo , en el manejo de técnicas específicas que nos ayudan a objetivar todo lo anterior y el lenguaje formal que es uno mismo y cambia solo en cuanto al objetivo de cada individuo.

Un pretexto muy recurrente en el trabajo plástico es la referencia más inmediata que tenemos o sea el propio hombre y , en cuanto a la técnica, pues la que tiene relación con todas las disciplinas, el dibujo. Partir de estos dos elementos para generar un intercambio de conocimiento y no una serie de cátedras que como ya lo mencioné muchas veces resulta incomprensible por la distancia entre alumno y maestro.

Quiero invitarlos a compartir bajo la siguiente propuesta:

El objetivo de esta investigación es proponer un taller bajo la premisa del dibujo, ya que es un eje de unión entre todas estas disciplinas visuales, desencadenar el intercambio de experiencias y enriquecer a los participantes. El medio puede ser el que el expositor considere necesario para poder evidenciar problemáticas específicas de sus diferentes campos laborales . Más allá, el interés primordial es el compartir conocimientos en un espacio y un tiempo específicos para poder traducir toda esta información en un evento de investigación artística y visual, en el que tanto invitados y anfitriones puedan generar conocimiento a partir de sus propias vivencias y el intercambio que de este evento surja.

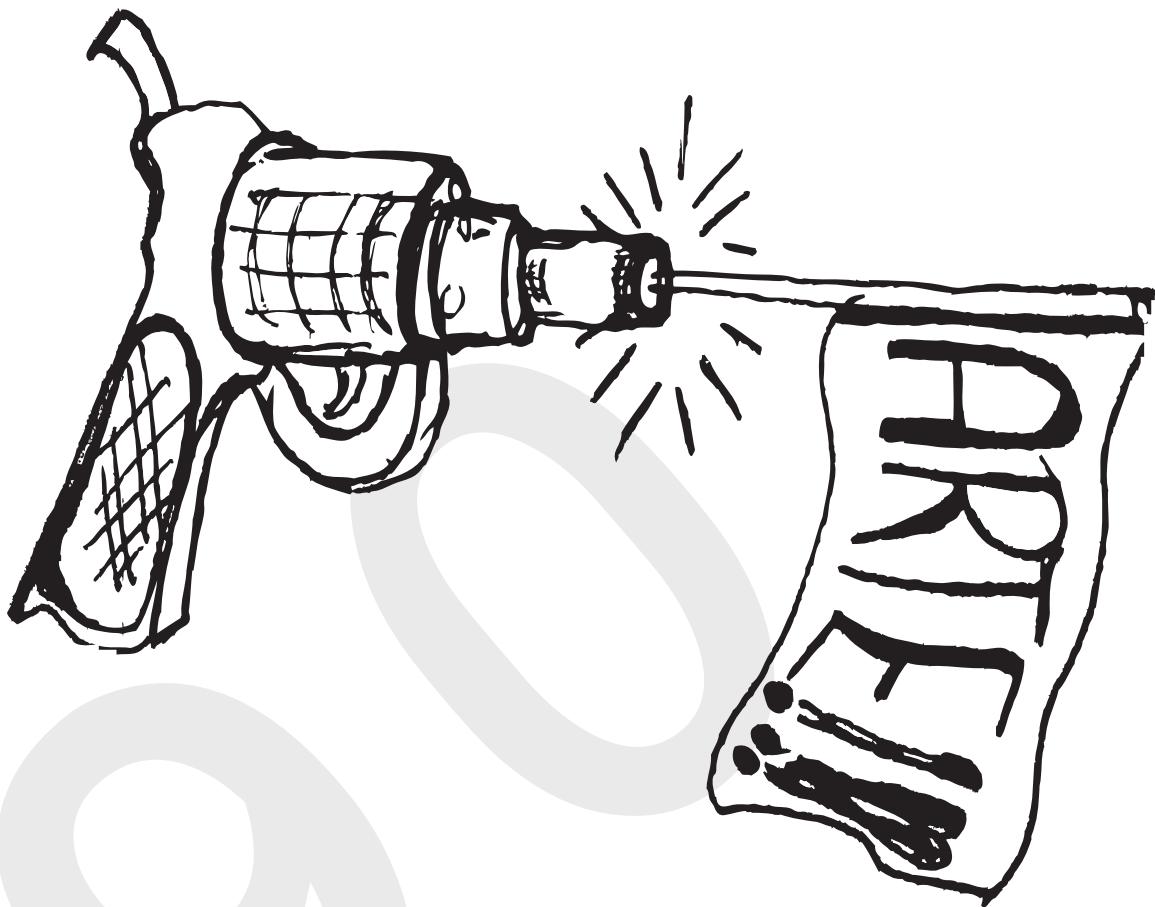
Distintos artistas invitados de diversas disciplinas colaboran desde la esfera de su trabajo personal , para aportar una amplia plataforma de salida para estudiantes de la carrera de diseño gráfico, abriendo para ellos un abanico de posibilidades plásticas, conceptuales, formales, técnicas y visuales, para desarrollar su propia propuesta de trabajo.

El artista o invitado propone un tema con base en una problemática que a él le funcione como investigación, que parte de la figura humana como pretexto para abordar distintas problemáticas y procesos de acercamiento al trabajo.

Los alumnos o anfitriones funcionan como receptores del trabajo artístico, plástico y visual. Partiendo de este punto, hacen conscientes su percepción de los procesos, causas y resultados de su trabajo visual.

El abanico se abre cuando dentro de una institución educativa, se permite la ruptura de la estructura habitual entre maestro y alumno, y se busca un intercambio que va mas allá de los títulos que cualquiera de los participantes tenga. Una clase se convierte en un laboratorio en donde se mezclan experiencias y lenguajes para obtener resultados valorados por cada uno de los asistentes .

En este caso es importante resaltar que tanto los invitados como los anfitriones se presentan por voluntad propia y buscando algún punto de investigación personal partiendo del pretexto de la figura humana y el dibujo. Lo resalto porque, si en alguno de los dos extremos de este hilo se carece de ese interés, el compartir se verá frustrado y sería como asistir a una comida corrida de a 30 varitos. Otra comida como la de todos los días, sin más chiste que el cumplir con una función orgánica.



El arte/el artista como detonadores del cambio ideológico.

Es fructuoso pensar en las disciplinas visuales como un intercambio de lenguajes en común; pero con especificaciones diferentes, lo cual engrandece el discurso de todos los participantes. Se generan lazos que pueden compartir; una misma preocupación. En este caso, el dibujo y las diferentes formas en que se puede abordar por distintos tratamientos, técnicas, concepciones, sentires, pasiones, amores, desamores, intereses, odios, aficiones y conclusiones. Después de todo nos toca compartir un mismo interés y podemos platicar de eso por horas y horas

El taller funcionará de la siguiente manera:

Jornadas de 4 horas de trabajo bajo un mismo rublo, repartidas en 5 días por dos semanas, en las cuales es importante el compromiso de los asistentes a todas las sesiones, para no romper con las dinámicas que se desarrollarán dentro del mismo. Se plantea que los horarios sean de 8:00 AM a 12:00 AM.

(Cabe mencionar, como anécdota, que los tiempos se recortaron por la presencia de la influenza humana, así que solo fue una semana de curso).

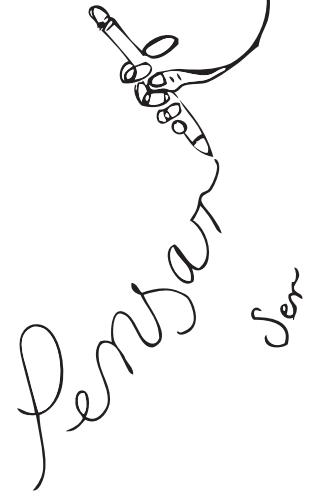
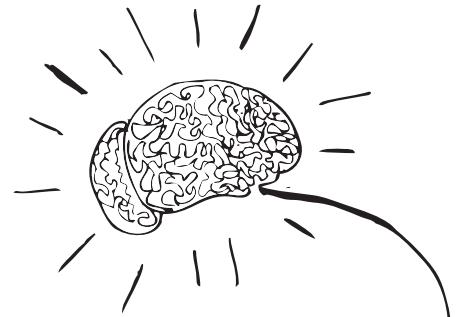
Antes de comenzar con la preparación de cualquier cosa, es necesario plantear una necesidad para desarrollar una propuesta que resolviera algún problema, las puras ganas de mover el mundo no sirven de nada.

Analizando la situación de mis alumnos de la carrera de diseño gráfico en la universidad ICEL campus Tlálpan Coyoacán y haciendo conciencia de mi papel como coordinadora, no quiero que las cosas se sigan viciando de una manera en la que la institución se preocupa por generar robots. Los artistas se preocupan por los artistas y los alumnos se estresan y angustian por sus calificaciones y sus colegiaturas. No aprenden mucho, ni de ellos ni de lo espléndido de su carrera, ni del mundo en el que viven. Parecería que todos damos vueltas como moscas alrededor de la nada y no hay un eje que nos pueda vincular. Así podríamos seguir y seguir... Me gusta la idea de que siempre se puede hacer algo más y que las barreras están echas para romperse, si es que se encuentra una manera adecuada para hacerlo. Este trabajo, lo realizo desde mi propia perspectiva y aplicando diversas formas de enfrentarlo, por medio del trabajo de los invitados.

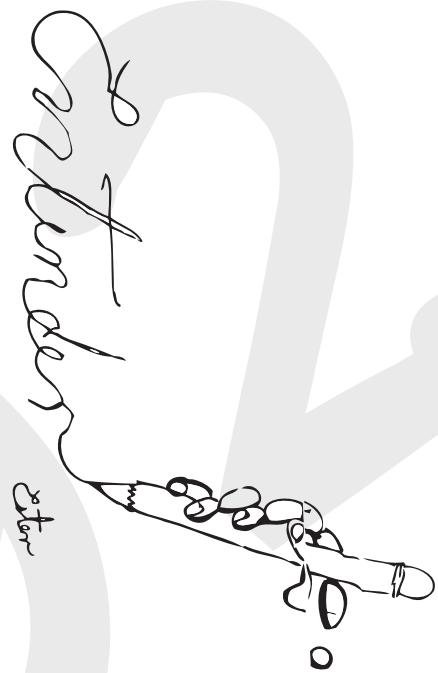
Un problema surge con mis alumnos. El objetivo será sobrepasar la limitante de una cultura visual ausente y un desmoronamiento emocional, este es un gran reto, pero una de las finalidades de esta propuesta es que ellos se den cuenta de su formación, de sus carencias y sus virtudes, y de que solo a ellos pertenece la posibilidad de librar esta frontera, de esta que no tienen la patente pues es un virus generacional y pese a él, intento generar una posibilidad más allá de la asistencia rutinaria, y silenciosa; del desenvolvimiento de cada uno de los actores de este acontecimiento dependerá el surgimiento de nuevas propuestas para el trabajo en el aula y fuera de ella.



hacer



ser



estar

Procesos: Dibujar es hacer/Entender es estar/Pensar es ser.

Capítulo 3. El banquete. Aplicación en tiempo real.



Es como si fuera un cierto estado de concentración o, mejor dicho, como un proceso de concentración, una especie de salto que transporta al hombre, un fenómeno energético así como una especie de improvisación interna escondida, basada en el principio de la decisión.

3.1 DE LA DESCRIPCIÓN ESCRITA A MI RECONOCIMIENTO ELEMENTAL EN UN OBJETO EXTERNO. LAS PALABRAS SE VUELVEN TRAZO.

Lunes 18 de mayo 2009 8:34 AM.

Salón C-305 ICEL campus Tlálpán Coyoacán.

Expositora, Monica Perez Quintero. (Escultora)

Partimos del aterrizaje. Una descripción escrita porque es el lenguaje que más conocen.

- Observar y escribir, lo que mi propia mano frente a mí.

- Traducir a elementos primarios básicos, punto: Jugar con este elemento antes de que por su propia inercia se convierta en una línea.

El punto es ¿referencia, textura, basuritas, límite?, Forma?, Estandariza volúmenes. Sitúa. Ubica.

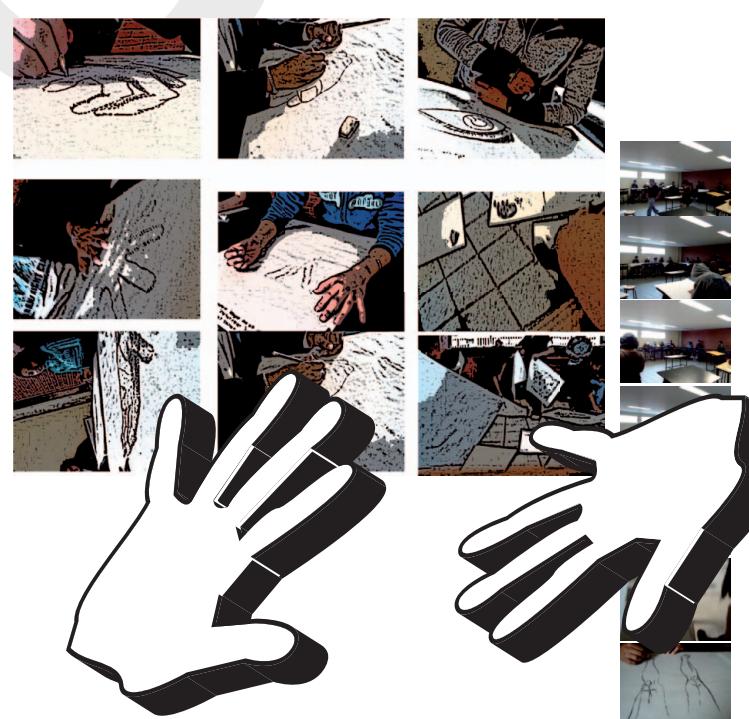
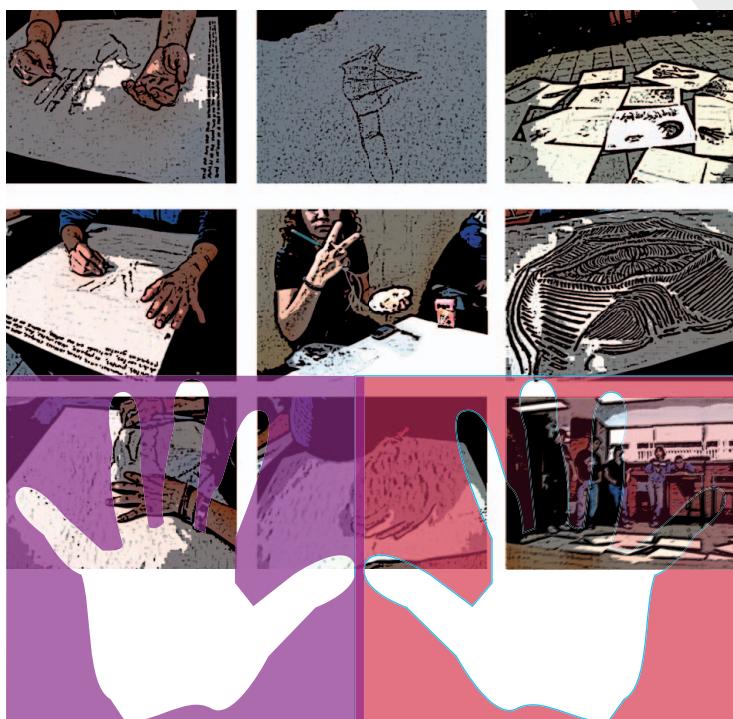
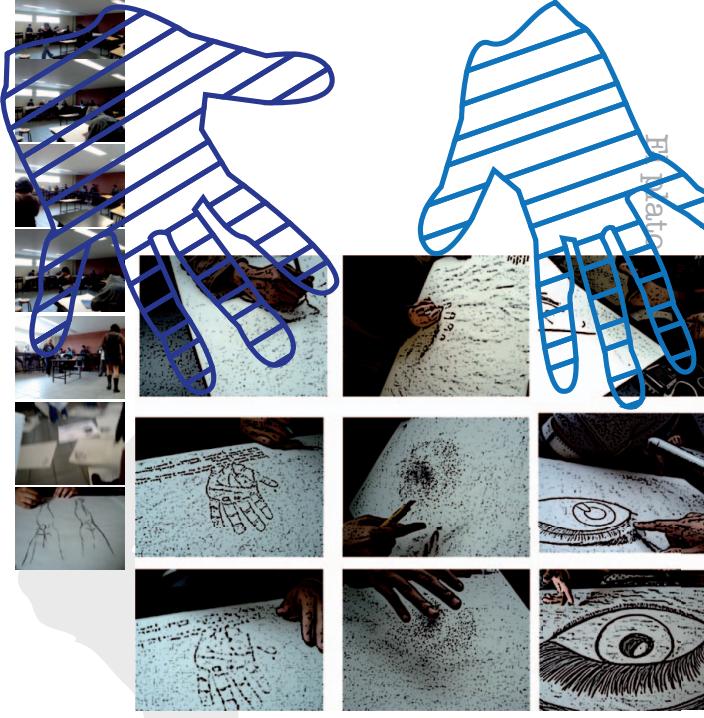
Líneas, soltar los trazos que den vida a un ojo una pierna o una rodilla ¿cual es tu parte favorita del cuerpo? Por lo mismo debes conocerla bien. La línea Contornea, texturas, recorre, dirige, describe, plantea, la sucesión de puntos se evidencia y la inercia lo lleva a la línea. Todavía no es el momento de poner fin.

línea + línea = plano

Plano: ¿Yo soy plano? Como proyectar un cuerpo volumétrico como el mío a partir de los planos. Los encimo, los aglutino, los traslapo, los recorto, los delimito, los enmarco, los encapsulo, englobo, los materializo, los coloreo, ó ¿lo aplana?

Planos para describir gráficamente, profundidades, tamaños, uniones y desuniones. Que partieron de un texto.

Tres elementos básicos del dibujo para no dejar las hojas en blanco.



3.2. DE LA MANCHA AL TRAZO GESTUAL, EL YO EN MOVIMIENTO. EL DIBUJO COMO CATARSIS DE VIDA

Martes 19 de Mayo 2009 8:30 AM

Salón galería ICEL campus Tlálpán Coyoacán.

Expositora: María Eugenia Bejarano González (Fotógrafa)

Música:

Maru llega vestida de negro y morado, con su pelito muy peinado y regañando gente.

Son cobardes; les da miedo. Quiero que Suelten la mano y no me importa, como no debería importarles a ustedes nada de la belleza de su trabajo, el dibujo no tiene que ser igual a la realidad, sino interpretarla a través de sus ojos.

El miedo al espacio en blanco se vence al manchar. Garabatear después de observar. Fue lo único que escuché. Un modelo en movimiento y la observación de los mínimos detalles, las direcciones, los espacios. El dialogo se hace más complejo y el material no hace lo que yo quiero.

Más movimiento y música de Blues, Ya no me importa el resultado, quiero ubicar el objeto, observarlo en su totalidad y en el más ínfimo de sus detalles.

Esto es desesperante!!!, El material sigue sin obedecerme.

Mis ojos hacen lo posible por observar, pero mis manos no los pueden seguir, las manchas son más oscuras y parejas, mientras el modelo continúa moviéndose.

Quisiera ser una cámara fotográfica, para abrir y cerrar los ojos para que la luz haga las manchas por mí.

El modelo sigue moviéndose, pero las manchas y los garabatos ya no son míos, ahora se parecen al modelo que por cierto no deja de moverse cada momento cuando Maru dice cambio.

El papel ya no es tan grande como al principio y creo que ahora me gusta el Blues.

Mi torpe mano ya trabaja por sí sola y, entienden lo que mis ojos ven.

Las manchas tienen formas y en ella puedo encontrar lo que estoy viendo.

¿Terminó?

Justo cuando dejaba de preocuparme y comenzaba a disfrutar el hacer esto, que posiblemente sea dibujo, o posiblemente nunca dejo de ser carbón y papel.

Veamos si a los demás, les fue peor que a mí.

Perder el miedo al trazobbb



Perder prejuicios estéticos



Descubrirse en el dibujo

3.3. DESDE LA ESCALA HUMANA SÍNTESIS DISEÑÍSTICA/SÍNTESIS DIGITAL EL DIBUJO FRENTE A LA MAQUINA

Martes 19 de mayo 2009 10:30 AM

Salón galería ICEL campus Tlalpan Coyoacán

Expositor :Luis Enrique Betancourt (Diseñador)

Ahora escojan pareja o equipo , dijo el sujeto que nos guía .

Somos las siluetas de un cadáver. ¿ Como morí?

Escogemos muros tablas o columnas y ahí me estampa mi compañero , me dibuja con pequeños trozos de masking tape , y yo sigo muerto.

El sujeto que nos guía le dice, que me haga so n mucho detalle , pero sin perder mis características. Que se sepa que soy yo.

Los trozos de cinta deben ser cortados de modo que no el resultado formal , permita identificar las características que definan al modelo en cuanto a genero escala, complexión y algunos elementos de identificación individuales.

Se hace la observación meticulosa de los resultados , se comparan formas y resultados, se cuestiona sobre las dificultades y posibilidades de este tipo de síntesis.

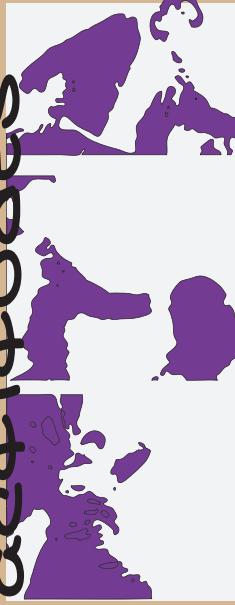
La segunda parte consta en trabajar en el proceso inverso , partir de la síntesis y llegar a lo complejo de la forma , ponerle detalles, ropa , cabellos , colores . tal cual como trabaja una computadora , les explico Luis Enrique y destaco la importancia para el diseño , observar los procesos y sus posibles aplicaciones gráficas se convierte en una opción bastante interesante cuando se traduce en mensajes visuales .

reflexión visual



sin4esis

actitudes



genero



4tipo de ropa



compromiso con la línea



¿el dibujo copia lo que viene enfrente?



3.4 DE LA IDEA DE DIBUJAR FIGURA HUMANA A LA CONCIENCIA DEL CUERPO HUMANO QUE DIBUJA. FILOSOFIA DEL QUE DIBUJA

Miércoles 20 de mayo 8:37 AM

Salón galería ICEL campus Tlálpan Coyoacán.

Expositor: Balam Bartolomé Rodríguez (Artista visual)

La figura humana no es solo lo que esta en el exterior , es también una herramienta para comer caminar dibujar etc. El cuerpo se relaciona con cualquier cosa que se les ocurra , si mandan un mensaje de texto en su cel están usando esta herramienta. Para besar a su novia también están usando esta herramienta.

Muy pocas veces tomamos conciencia de que nuestro cuerpo es un todo completo , que va más allá de solo tener piernas o manos. La figura humana no es un prototipo, empieza cuando nos paramos y nos vemos en el espejo , nos vestimos con ropa que le queda a este cuerpo . porque el cuerpo es nuestra primera fuente de comunicación.

Dibujar exige, usar el cuerpo, una concentración y una comunicación entre la mano y cerebro , control de nuestro cuerpo , para que la mano haga o que la cabeza le diga que haga.

La mano sin la mente , no es nada...

Lo que les pidió

Con el materia que más les guste y poses rápidas 1 min.

No importa si queda bien o mal , lo importante es que sea rápido. El trazo se convierte en garabato.

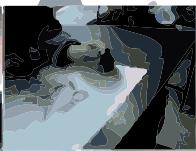
El modelo se desplazaba por el salón mientras balam explicaba , la relación de las escalas con la presencia del dibujante, el cambio de la percepción por el movimiento del objeto , la posición estática del dibujante ante los pretextos que se desplazan ante él. el modelo salió del salón forzando a todos los asistentes a cambiar su posición.

Ausencia y presencia de algo .

Tratar de dibujar solo la ropa del modelo , como si no hubiera nada. Ver a través de la carne y llegar al dibujo del vacío. Trata de imaginar

Imaginar , que o hay cara que no hay carne y dibujar lo que no esta en su lugar. Dibujar el enlace entre dos cuerpos unidos por un abrazo.

Dibujarse a uno mismo tomando en cuenta todo lo mencionado con anterioridad.



3.5 DISEÑO DE CUATRO DIMENSIONES

LO QUE SABE EL QUE DIBUJA

Miércoles 20 de mayo 10:15 AM

Salón galería ICEL campus Tlalpan Coyoacán.

Expositor: Jorge Sosa (Artista visual)

Jorge : Y con su voz profunda comenzó a platicar sobre el ejercicio que iba a pedirles que realizaran

Reconocerse así mismos y saber que conocemos de nuestro entorno , la realidad.

Estos ejercicios los propuso el artista Paul Theat. Artista visual maestro en escuela de artes en NY. Y consiste en generar cuestionamientos ante sus alumnos. Esto significaba la manera en que se puede reconocer a cada quien y su relación con su propio entorno . son 100 preguntas con base en la vida en general. Con esta base se desarrolla este ejercicio que se divide en dos partes cuatro dibujos que se hacen en esta sesión y cuatro que quedan de tarea

Una cartulina se divide en 8 espacios , cuatro en una cara y cuatro en otra. Cada uno de los espacios funcionará como escenario para proyectar una idea específica

Los espacios se utilizarán de la siguiente manera:

Diseña algo para vender en una esquina en la calle

Diseña algo para colocarlo en un altar

Dibuja algo significativo sobre tu familia

Dibuja algo significativo sobre lo que más te inspira

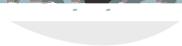
Diseña algo para venderle al gobierno

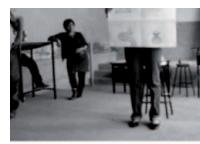
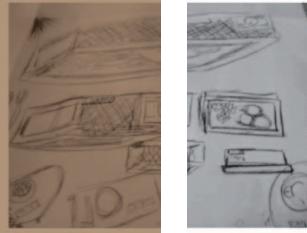
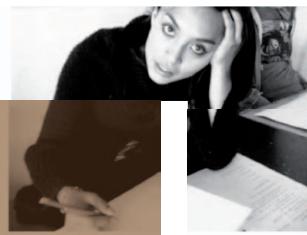
Diseña algo para poner en tu cama cuando haces el amor

Dibuja algo significativo sobre tu amigo mas cercano

Dibuja algo significativo de lo más excitante que hallas vivido

Los resultados se comentan , y se explican en grupo.





3.6 DE LA TEORÍA A LA PRACTICA.

EL BAGAJE VISUAL Y SU IMPORTANCIA APLICADA AL DIBUJO PRÁCTICO

Jueves 21 de mayo 2009 8:27 AM

Salón galería ICEL campus Tlalpan Coyoacán.

Expositor: Javier Márquez Mendoza (Pintor, Ilustrador, dibujante)

El objetivo de esta actividad es llevar a la vida práctica el trabajo dibujístico

Rápido, bien, y comunicativo

Bueno bonito y barato!!!

Javier explicó que su trabajo muchas veces exige de habilidades para resolver problemas gráficos de manera pronta. Si el cliente te dice que quiere un viejito; en ese momento tu haces cinco o seis viejitos para que con esa imagen se comience a generar un concepto.

Necesitamos tener un archivo visual, no en la computadora si no en la propia memoria. Y La practica es la que más nos va ayudar .

Uno a Uno fueron pasando a dibujar en pliegos completos que nulificaban la magnitud de sus propuestas. Los pedidos:

Una banana que baila tap.

Un Manatí.

Un celular para niñas.

Un chavo y un viejito.

Tigres, cosas con vida.

Personajes de comerciales y de comic´s.

Y hojas muchas hojas para darse cuenta que aun no saben dibujar.



Practicar



Los Objetos Cobran Vida



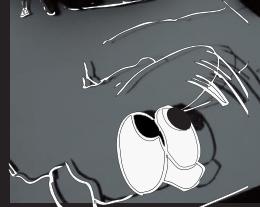
Habilidad Manual



Personalidad



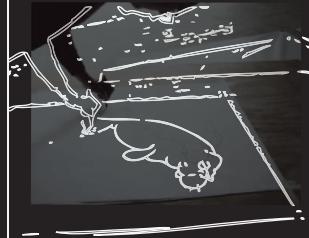
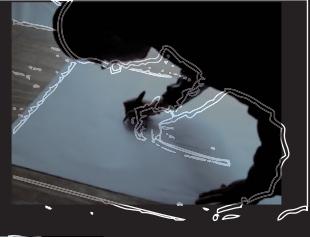
Rápido y Bien



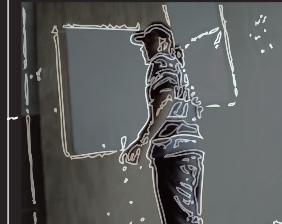
Bagaje Visual



Sintetizar Conceptos Visuales



Referencias



Solución Práctica

3.7 EL DIBUJO EN LA REALIDAD CON MATERIA REAL

FISICA/MATERIA/DIBUJO

Jueves 21 de mayo 2009 10:08 AM
Salón galería ICEL campus Tlálpan Coyoacán.
Expositor: Carlos E. González Torres (Pintor)

Tratar de entender, no la acción de dibujar, la pregunta se centra en ¿con que dibujo? .

Entender y comprende la materia con la cual se trabaja y el efecto que yo y el entorno provocamos en ella.

El color materia como hilo guía, conduce la exploración de materiales y herramientas poco convencionales, jeringas chorrean color sobre las superficies que se levantan en dobleces bicolors. El dibujo deja de ser plano y se vuelca hacia el dibujante, deja de ser pasivo y cobra vida frente al hacedor que sabe hacerse a un lado, aquí ya no soy importante, solo me convierto en una herramienta mas.

Yo y lo que sé, sin miedo al material, sin miedo al espacio, porque ya no esta vacío.

El papel del hacedor se enmarca frente al fenómeno que surge delante de él, la reflexión del trabajo se vuelve inmediata, no hay un antes no hay un después, es el presente en el que se toma conciencia de la acción del **hommo habilis** y es este quien después de razonar las acciones permite que sea la materia la que gaste la impronta del momento.

El papel de H. Habilis, hombre práctico. Su nombre significa hombre habilidoso y hace referencia al hallazgo de instrumentos líticos confeccionados por éste. Se han realizado estudios detallados de los restos óseos de sus manos para verificar si realmente sería posible que este Hommo los hubiera realizado fue el primero homínido de dominar la tecnología de herramientas de piedra.

RELACIONAR



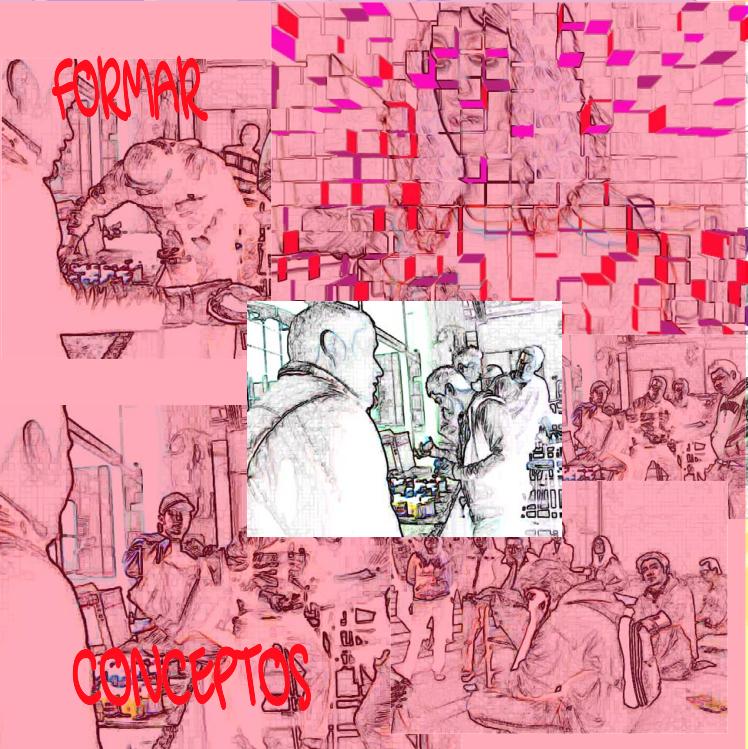
VOLUMENES



MATERIALES

SITUACIONES

FORMAR



TRABAJO



CONCEPTOS

DESARROLLO

3.8 PROFESIONALIZACIÓN DE LA CARICATURA PERSONALIZADA.

EL DIBUJO APLICACIÓN LÚDICA.

Viernes 22 de mayo 2009 8:27 AM

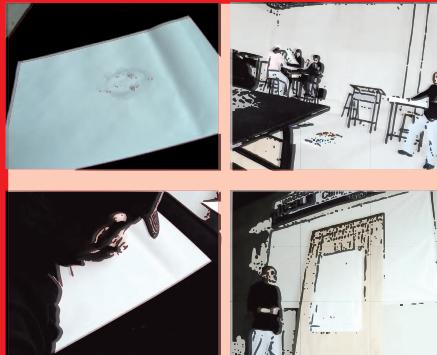
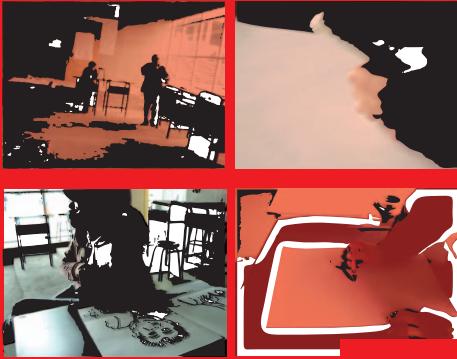
Salón galería ICEL campus Tlalpan Coyoacán

Expositor: José Alfredo Jiménez Bernal

El caricaturista ha generado un método de trabajo y lo comparte.

Lo divide entres parte

- La primera la observación . Y la prueba
- La personificación exagerada y su prueba.
- La relación entre el caricaturista y su modelo. Formas de encontrar acentos para el dibujo.



Capitulo 4

La sobremesa

Es importante la formación, pero no se aprende a ser actor en un salón de clases, se aprende en el escenario .

Tommy Lee Jones

4.1 LA APLICACIÓN DEL MÉTODO SIN MÉTODO..

Venimos jalando un hilo para poder estructurar una madeja firme que nos guíe, es la interacción de los artistas con los estudiantes de diseño.

En el capítulo uno concluí haciendo referencia a uno de los métodos básicos que utilizan los actores en su propia formación; vimos la base de este sistema de enseñanza, sus fundamentos en la vivencia, su transformación en experiencia su aplicación en el campo real. Sin la experiencia no hay aprendizaje, ni aplicación del mismo, dice Stanislavski.

Hemos recorrido este largo camino junto al proceso educativo de artistas y diseñadores en el siglo XX.

Cuando llegamos al final de este siglo, al igual que todas las disciplinas del conocimiento humano, volteamos hacia atrás, para poder proyectarnos hacia el futuro.

El sistema de Stanislavski, es un recurso de finales del siglo XIX aplicado con este proyecto a principios del siglo XX, el posmodernismo fue el que nos habló de la posibilidad de apropiación de conocimiento antiguo con el objetivo de aplicarlo para resolver problemáticas de nuestros días; adaptándolo a la relación que existe entre disciplinas que buscan transformarse, para expandir su propio conocimiento sobre su realización en el entendimiento humano.

1.- Stanislavski propone: La ética y la disciplina son el fundamento de una formación consciente, totalmente entregada a la verdad, de lo que se está representando en el escenario. Es necesario vivir, pero vivir consciente y coherentemente con las necesidades propias de una profesión como la actuación. Todo lo que suceda en la vida del actor, se convierte en un recurso aprovechable y cualquier tipo de educación se vuelve banal sin esta conciencia de vida.

No conozco el camino,
pero reconozco su aroma...

No puedo ver el viento
pero veo las hojas moverse...

Eduardo Chillida

2.- La interdisciplina propone:

Intercambio de conocimiento específico; hasta este momento único y patentado por cada una de las disciplinas llámese ciencia, humanidades, tecnología, y las instituciones, ya sean públicas o privadas. El estudiante no se ha vuelto consiente, él es el único dueño de su saber. Y su actuación ante él. Este conocimiento funcionaba como el tesoro que conforma riqueza de un país. Con la interdisciplina el conocimiento ya no es absoluto, se vuelve relativo al investigador que lo necesita, al técnico que lo utiliza o al humano que se acerca a él. El humano se convierte en un eje de acercamiento al conocimiento universal, tejiendo redes cada vez más complejas al rededor de un concepto específico, haciendo de este un conocimiento más amplio; que se vuelve cuestionable, transformable y aplicable para cualquier área del conocimiento en general.

3.- El arte: Una disciplina flexible, multicultural comprometida con los procesos y vivencias del hombre. En esta disciplina el que aprende, lo hace por medio de su propia vida como eje de referencia, para poder generar un lenguaje propio, es por este medio, que se pone de frente al hombre con sus mismas reflexiones sobre el mundo y el saber que lo rodea.

El arte entonces no se limita a ser una disciplina ajena a su contexto social sino que es el resultado del mismo, el artista se convierte en una herramienta de la sociedad, él la hace voltear hacia la reflexión en sí misma, para cuestionar su propia existencia, su pasado y devenir a futuro.

¿Quién soy?

¿De dónde vengo?

¿A dónde voy?

4.- El diseño: Es una disciplina rígida, popular, comprometida con la funcionalidad y el consumo en masa de sus productos.

Su conocimiento se transmite a través de recetas probadas y comprobadas con sus mismos resultados de consumo.

El que aprende en esta disciplina, repite los esquemas establecidos ubicando su preocupación en el ámbito tecnológico que le ayude a disminuir tiempos de factura y costos de realización. Comparte con el

**El actor se hace
arriba del escenario.
Se hace experimentado**

Jorgelina Aruzz

arte un mismo lenguaje aunque este no tenga la misma finalidad.

Estos cuatro elementos se interrelacionan y generan así una propuesta de trabajo, de conocimiento, que resulta utilitario para compartir métodos de trabajo en el que por medio de los planteamientos de Stanislavski, las vivencias entre profesores artistas y alumnos diseñadores traspasan las fronteras y se aplican en la solución de problemas de forma distinta, esto hace que los alumnos abran su panorama desde la escuela y no esperen a enfrentarse al mundo real. Para darse cuenta que las recetas solo son eso, no conforman una metodología de trabajo; que éstas, limitan las posibilidades y resultados de una idea, que al fin de cuentas tendrá su termino en una sociedad que también lo necesita.

Stanislavski propone partir de una plataforma que es precisamente el hombre que quiere comunicar en su caso por medio de la actuación, sin limitarlo a otras ramas de conocimiento que también llevan esta misma misión. El arte y el diseño, también se dedican a comunicar, en este punto está cubierto el principal objetivo del método sin método.

Partimos y compartimos entonces de un método de autoconocimiento y conciencia enfocada a la vida propia.

Un alumno de diseño puede aprender a diseñar a partir de entender su propia relación y función en la sociedad. Para esto es necesario que comprenda su estructura y su funcionamiento para poder en cierto modo juzgarlo y transformarlo más allá de las limitaciones estéticas preciosistas que lo han anclado en soluciones repetitivas que estancan su misma funcionalidad. El actor que cada función representa el mismo papel sin encontrar la conciencia de su personaje, no recibe ninguna retroalimentación para evolucionar y transmutar ese mismo personaje; función tras función, se verá obligado a asesinar al personaje o a dejarse matar por él.

Siempre me pregunté ¿cómo hacen los actores para o aburrirse, después de 100 representaciones del mismo personaje?

El teatro es la vida vista con arte. El teatro enriquece a todos los hombres y en especial a los que trabajan en él, porque se aprende a jugar con la piel de otros seres humanos: cómicos, (graciosos, grotescos, afortunados, tristes...) Aprenden a entender sus sentimientos.

El teatro también enseña a trabajar en común con una gran disciplina y con una gran necesidad del otro. El teatro te hace descubrir que tus compañeros son imprescindibles... Si alguien falla, todo el esquema de trabajo se resiente. El teatro enseña a uno a dominarse a sí mismo sometiendo a un grupo, enseña a hablar con mayor corrección, ayuda a hacernos perder la timidez y la vergüenza..

Los actores de teatro gracias a Stanilavsky son capaces de aprender a vivir y aprender de ello.

Se hacen conscientes del alma; esto significa que tienen clara la diferencia entre el instrumento físico o traje, es decir, el cuerpo, y la energía consciente que lo gobierna, el alma, el ser.

Del mismo modo, es esencial comprender la diferencia entre quiénes son realmente y el rol o roles que están interpretando en la vida.

Un actor, incluso mientras está interpretando las escenas más dramáticas, incluso mientras llora o ríe o grita, sabe que está interpretando un papel y que él no es el papel.

Sabe que cuando la obra se acabe de representar, seguirá existiendo sin el papel.

Pueden desarrollar gran fortaleza, si de la misma manera, mientras interpretan diferentes roles en el escenario del mundo, permanecen conectados con la consciencia interna de su identidad eterna, como el ser de consciencia pura de paz, de verdad, de luz, de amor. Separar al rol y al actor hace que aumenten las oportunidades de ver lo que su papel precisa realmente y reduce la posibilidad de ser influenciado en exceso por los demás.

Si son capaces de proteger su identidad interior, será mucho más fácil para ellos cambiar de rol. Si se pierden en algún rol en particular, no pueden ver más allá de las necesidades inmediatas.

Estas capacidades son las que para el caso se retoman del trabajo actoral y se aplican en el trabajo diseñístico, claro está que no buscamos formar actores, lo que buscamos es agregar estos elementos a su formación por medio de su interacción con artistas visuales, que tampoco son actores, pero que en su formación recurren a estos instrumentos aun sin saberlo, ya que tampoco a nosotros como artistas, nos enseñan bajo estas premisas, pero las hemos aprendido y las vamos comprendiendo en el camino.

La razón básica por que los estudios científicos del arte a menudo fallan al servir a artistas es en la naturaleza de la investigación desinteresada. Su meta es describir imparcialmente obras de arte existentes, pero tal información está raramente se vuelve interés a un artista que desea crear trabajos, nuevos que son diferentes y se conforman con requisitos contemporáneos cada vez más allá de los trabajos anteriores. El concepto de 'mejorar' exige necesariamente evaluaciones, que significa que el estudio no puede ser imparcial y objetivo. Investigación que se piensa para realizar este trabajo se debe orientar a las mismas metas. En otras palabras, el estudio debe ser normativo. Además, sus metas deben reflejar las necesidades de la gente hoy o, mejor todavía, de mañana.

26 Desarrollar arte con métodos científicos

EL ARTISTA ENSEÑANTE, ENSEÑA INDIVIDUOS.

El enseñar arte, o cualquier disciplina visual es un área del trabajo profesional que ha resultado un tanto abandonada. El marco de la teoría, lo aborda por lo general a partir de los principios didácticos, pedagógicos y algunas veces hasta por las cualidades curativas que resultan de la terapia, de la práctica o la transmisión de técnicas de maestro a alumno y así sucesivamente, como ya lo vimos en el capítulo uno. No es que la didáctica como principio básico de la educación o la pedagogía como su secuela teorizada e institucionalizada, hayan olvidado enfocarse al estudio los procesos que se derriban y aterrizan en el transcurso del aprendizaje artístico, pero esto mismo es lo que en cierta forma limita su potencial en la aplicación frente a disciplinas artísticas que por la misma estructuración del conocimiento y especificidad, así como individualidad no ha sido de fácil acceso para los pedagogos. La enseñanza del arte no se estandariza. El arte por sí mismo, genera rupturas, así que no hay una metodología formal que pueda aplicarse, entonces es necesario volcarse sobre la estructura del alumno, para encaminarlo hacia esta compleja misión. La enseñanza de las artes tiene exigencias propias, que no se adecuan a las propuestas pedagógicas, aunque hay algunas definiciones que me gustaría mencionar porque coinciden en algunos puntos de interés ya que su foco de atención está sobre el proceso y no sobre los resultados, en el desarrollo de métodos y la utilización de los mismos, permitiendo que el saber se vuelva una cuestión individual que después se socializa cuando se comparte. Lo que se necesita en las disciplinas visuales es que cada individuo se asuma como tal y sea responsable de su propio saber. No es que no se apliquen los principios de la didáctica sino que el arte y las disciplinas visuales se apropia de ella para convertir sus principios en otra cosa. Algo que es personal y por lo mismo no es funcional para la estandarización del conocimiento.

Didaktike “enseñar”. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas.

La didáctica se puede entender como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación. Los diferentes modelos didácticos pueden ser modelos teóricos (descriptivos, explicativos, predictivos) o modelos tecnológicos (prescriptivos, normativos).

Didáctica general, aplicable a cualquier individuo. Didáctica diferencial, que tiene en cuenta la evolución y características del individuo. Didáctica especial o específica, que estudia los métodos específicos de cada materia.

La Pedagogía es la ciencia que tiene como objeto de estudio a la formación del sujeto y estudia a la educación como fenómeno sociocultural y específicamente humano, brindándole un conjunto de bases y parámetros para analizar y estructurar la educación y los procesos de enseñanza-aprendizaje que intervienen en ella. Paulo Freire, plantea que la educación es la praxis (reflexión y acción) de los hombres sobre el mundo para transformarlo.

El modelo llamado “aproximativo o constructivo” (centrado en la construcción del saber por el alumno). Se propone partir de modelos, de concepciones existentes en el alumno para modificarlas, o construir unas nuevas.

El maestro propone y organiza una serie de situaciones con distintos obstáculos (variables didácticas dentro de estas situaciones), organiza las diferentes fases (acción, formulación, validación, institucionalización), organiza la comunicación de la clase, propone en el momento adecuado los elementos convencionales del saber (notaciones, terminología). El alumno ensaya, busca, propone soluciones, las confronta con las de sus compañeros, las defiende o las discute. El saber es considerado en lógica del propio individuo.

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto.

A pesar de que se piensa que es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla, la pedagogía es una ciencia que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, etc., Es preciso señalar que es fundamentalmente filosófica y que su objeto de estudio es la Formación, es decir en palabras de Hegel, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una conciencia en sí a una conciencia para sí y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste.

Pedagogía operatoria: Esta tendencia pedagógica concibe el conocimiento como una construcción que realiza el individuo mediante su actividad de enfrentamiento con el medio, resultando el mismo más o menos comprensible para el sujeto en función de los instrumentos intelectuales que ya este posea con anterioridad. El individuo descubre los conocimientos, lo cual es favorecido por la enseñanza organizada de manera tal que favorezca el desarrollo intelectual, afectivo-emocional y social del educando. Esta pedagogía pretende que el individuo sea quien construya su conocimiento, lo asimile, lo organice y lo incluya en su vida.

Pedagogía autogestionaria: Se refiere a toda serie de variadas experiencias y movimientos de distinto alcance, que pretenden la transformación de la educación, a partir de la participación de los actores educativos en la organización de todas las esferas de la vida escolar. En esta pedagogía le confiere al profesor un papel menos directivo, el poder para ser éste compartido con el grupo. Él mismo se sitúa a disposición de los alumnos, a los cuales ofrece no sólo sus conocimientos sino también su ayuda para que logren sus objetivos. Es como un animador que plantea preguntas y crea situaciones problemáticas, al tiempo que estimula y muestra situaciones probables y alternativas posibles, todo lo cual enriquece sus relaciones con el grupo permitiéndole lograr de él resultados superiores.

Stanislavski y Grotowski por ejemplo en el ámbito teatral llevaron su trabajo docente más allá del mero seguimiento de las reglas establecidas y lo enfocaron a la investigación de los fenómenos que se dotan dentro de una clase, creando los “studios” o talleres de actuación. Estos se enfocaban a la experimentación y puesta en práctica de los métodos propuestos por ellos que más allá de ser maestros funcionaban como guías.

Planteaban ejercicios que ayudaban a los actores a enfrentarse al problema, apropiarse de él y enviarlo de regreso hacia el espectador. Los principios básicos de esta metodología son: Concentración y responder a la imaginación aprendiendo a pensar como el “personaje” que estamos interpretando.

Esta idea de los laboratorios o estudios, resultaba seductoramente precisa para la aplicación en el área visual, no es una idea nueva ya que en las escuelas se abren estos espacios extramuros en los que se experimenta con problemáticas diversas y se concluyen en la presentación de trabajos previos a la obra. La cuestión era a través de la creación de un laboratorio de visualización, en el sistema escolar se tejerían los nexos entre las artes y el diseño, entre el trabajo profesional y la visión del aprendiz.

Un laboratorio de visualización es el lugar donde, las problemáticas se proponen, se realizan y se concluyen. Un laboratorio de visualización es el lugar donde, bajo el cobijo de la institución y para el beneficio de esta los aprendices comienzan su trabajo de investigación.

Un laboratorio de visualización es el sitio donde los profesionales, comparten su trabajo y su pensamiento.

Un laboratorio de visualización es un espacio para el trabajo colectivo, consciente, y personal.

Un laboratorio de visualización es el momento en el que no hay fronteras entre disciplinas.

Un laboratorio de visualización es el sitio para plantear ejercicios de metodología.

Un laboratorio de visualización es el sitio para plantear ejercicios de exploración.

Un laboratorio de visualización es el sitio para plantear ejercicios de enseñanza entre iguales.

Un laboratorio de visualización es el espacio dentro de una escuela, donde la asistencia es voluntaria, más allá de calificaciones lo que se busca es el saber.

Este laboratorio se propone como un espacio de trabajo, que al igual que los propuestos por Grotowski, gestiona el conocimiento ante sus expositores y sus receptores. Debe estar regulado, pero no limitado, ni atado de manos y pies ya que por su misma naturaleza voluntaria comienza en un individuo y se expande hacia una comunidad que trabajará para él.

Es en este laboratorio donde el intercambio de ideas comienza para la formación de nuevos profesionales, con el enfoque ubicado en las necesidades de su medio y su inserción en la universalidad del conocimiento. Trabajando bajo el método propuesto por el teatro, la experimentación visual comprende que trabaja bajo circunstancias dadas, en un ambiente de relajación, para comunicar y estar en contacto con otros iguales. Parte de objetivos específicos que se presentan como problemas a resolver propiciando un estado creativo en los participantes, y obteniendo resultados lógicos, argumentados, creíbles y éticos, formando esta misma estructura en los estudiantes que participan en el. Y con la visión en el futuro de los profesionales del trabajo visual y su desempeño social, como sujetos activos, críticos, responsables, y funcionales para su propio medio, y el conocimiento en general, ya que sus productos son de consumo universal.

Stanislavski, propone el siguiente sistema para desarrollar las dinámicas de trabajo dentro del "studio".

CIRCUNSTANCIAS DADAS. Desarrollando la habilidad de usar las habilidades anteriores para crear el mundo del libreto (circunstancias dadas en el texto) por medio de verdad y medios orgánicos.

RELAJACIÓN. ELIMINACIÓN de la tensión física y relajación de los músculos mientras se hacen las presentaciones.

Trabajar con los sentidos. Descubrir la base sensorial del trabajo: aprender a memorizar y recordar sensaciones, comúnmente llamada “memoria sensorial” y/o “memoria afectiva”; aprendiendo a trabajar desde pequeñas sensaciones, ondas expansivas, técnica llamada por Stanislavski “esferas de atención”.

COMUNICACIÓN Y CONTACTO. Sin violar el contenido del libreto desarrollar la habilidad de interactuar con otros personajes espontáneamente

UNIDADES Y OBJETIVOS. Aprender a dividir el papel o rol en unidades sensibles que puedan ser trabajadas individualmente. Desarrollar la habilidad de definir cada unidad del rol, por un deseo activo de objetivos, en lugar de una mera idea literaria.

ESTADO MENTAL CREATIVO. Es una culminación automática de todos los pasos previos.

TRABAJAR CON EL TEXTO DEL LIBRETO. Desarrollando la habilidad de descubrir el sentido social, político y artístico del texto, y viendo que esas ideas están contenidas en la actuación.

LÓGICA Y CREDIBILIDAD. Descubrir cómo es verdadero que la suma de objetivos combinados son consistentes y coherentes, y que ellos se encuentran en línea con el libreto como un todo.

OTROS ASPECTOS EL MÉTODO STANISLAVSKI

-Luchar contra la palabra ampulosa. Escuchar las réplicas.

-La naturaleza del personaje y la propia, muchas veces son contrarias, por eso el actor debe estudiar cómo pronunciar cualquier discurso sin dejarlo a la casualidad.

- Hablar siempre con naturalidad y sinceridad.
- Aquellos que son grandes actores, son los que escuchan todo lo que está sucediendo en escena. Nunca hay que precipitarse, en un monólogo los silencios pueden creerse que son detenciones, pero no lo son el absoluto, son “conversaciones con el silencio”. No hay una interrupción de la comunicación con el espectador. Es preferible no abusar, ya que el actor se está percatando mentalmente de lo que está hablando.

4.2 EL MÉTODO EN EL LABORATORIO DE ACTUACIÓN

EL MÉTODO EN EL LABORATORIO DE ACTUACIÓN

- Cuando un actor no está capacitado lo suficiente, sin remedio alguno se pierde, deja de vivir con los sentimientos e ideas de su personaje.
- Si el actor ve por sí mismo aquello sobre lo que debe hablar o de lo que debe vencer a su interlocutor en escena, conseguirá conquistar la atención del espectador con sus visiones, convicciones, creencias. Con sus sentimientos.
- Al presentarse el actor ante el espectador como una persona viva de una u otra época, la más pequeña falta de autenticidad de su actitud interna o externa obligará inmediatamente a un espectador perceptivo a ponerse en guardia. El actor debe aprender a visualizar los sucesos de la vida del personaje, para que así, al hablar de ellos, comunique al menos una pequeña parte de lo que sabe acerca de los mismos. Y las herramientas que se utilizan para acercar al alumno a los objetivos son las siguientes.
 - Análisis por tipo de palabras.
 - Análisis por tipo de puntuación.
 - Amen las comas: donde realmente los oyen, porque se da de a poquitos.
 - Buscar las texturas detrás de las consonantes.
 - Compartir el nombre, la palabra como un trozo de chocolate delicioso.
 - Nutrirse de la ópera, cantar el texto.
 - Es importante equilibrar los tres centros: Pensamiento, emocional, físico.
 - Conciencia del tempo: ritmo e intensidad.
- Los grandes actores escuchan todo lo que ocurre en escena.
- En suma, Stanislavski tomó el comportamiento humano y lo analizó en sus partes más pequeñas.
- Si pensamos en que el trabajo de los profesionales gráficos y visuales es el de generar conceptos visuales a partir de ideas dadas, entonces podemos adecuar los principios básicos de la metodología de Stanislavski para tratar de obtener un acercamiento del productor gráfico al mundo de las ideas y saltar el posicionamiento de estos profesionales como maquileros que trabajan detrás de una máquina que por lo general piensa por ellos, porque el campo laboral es lo que les exige.
- Concentración. Responder a la imaginación, descubrir fronteras entre esta y el pensamiento racional, aprendiendo a pensar como y a partir del el “objeto” que se está buscando presentar. Ocupando el dibujo como herramienta para el acercamiento del alumno con los “objetos” ayudarlos a comprender lo que ven y como lo ven. Llegando a la comprensión del porque ven lo que ven y porque lo

ven así, se logra el primer encuentro entre el alumno y su trabajo que al fin de cuentas es pensar en imágenes y comunicarse por medio de ellas .

Sentido de verdad. Diferenciar entre lo orgánico y lo artificial. A partir del dibujo el estudiante comprende las formas y los objetos , de la misma forma identifican texturas, colores, sensaciones , significados y significantes que se detonan a partir de la observación y la concentración en un “objeto” dado. Desarrollando por este medio su percepción y entendimiento de su entorno y de ellos mismos.

CIRCUNSTANCIAS DADAS.

Es en este contexto donde la intervención de los artistas anexados al experimento se hace importante, es por medio de las situaciones propias que cada uno de los invitados plantea.

Se generan las exigencias o los pretextos para trabajar a partir de algunas necesidades ajenas, que los estudiantes por si mismos aun son incapaces de generarse. El insertar a los invitados en un curso de dibujo, lleva a los estudiantes a ponerse de frente con problemáticas propias del trabajo visual. Desarrollando la habilidad de usar las habilidades anteriores para crear.

RELAJACIÓN.

La confianza en las habilidades que cada alumno adquiere al entender de un pensamiento y partir del desarrollo de una técnica elimina la tensión física y relajación de los músculos permitiendo que la concentración se aplique al pensamiento y no a otros problemas que en ese momento no son importantes, se comienza a generar un buen ambiente para poder trabajar mientras se hacen los ejercicios.

TRABAJAR CON LOS SENTIDOS.

“Esferas de atención”.

Descubrir la base sensorial del trabajo: aprender a observar ,memorizar y recordar sensaciones, formas, colores etc. “Memoria sensorial” y/o “memoria afectiva” trayendo a la conciencia la base de su bagaje visual; aprendiendo a trabajar desde pequeñas sensaciones, que se expanden y se depositan sobre los objetos obtenidos.

4.3 EL MÉTODO EN EL LABORATORIO DE VISUALIZACIÓN

tr. Hacer visible lo que no puede verse a simple vista:

El microscopio permite visualizar ciertos microorganismos.

Representar mediante imágenes ópticas fenómenos de otro carácter:

Visualizar mediante gráficos el curso febril.

Formar en la mente la imagen visual de un concepto abstracto:

Intento visualizar las causas del problema.

Imaginar con rasgos visibles algo que no está a la vista:

Visualizaba ya la ruta que seguiría.

EL MÉTODO EN EL LABORATORIO DE VISUALIZAR

tr. Hacer visible lo que no puede verse a simple vista:

El microscopio permite visualizar ciertos microorganismos.

Representar mediante imágenes ópticas fenómenos de otro carácter:

Visualizar mediante gráficos el curso febril.

Formar en la mente la imagen visual de un concepto abstracto:

Intento visualizar las causas del problema.

Imaginar con rasgos visibles algo que no está a la vista:

Visualizaba ya la ruta que seguiría. ²³ <http://www.wordreference.com/definicion/visualizar>

COMUNICACIÓN Y CONTACTO.

Sin violar el contenido de los ejercicios se desarrolla habilidad de interactuar con otros compañeros espontáneamente y con el ambiente ideal para generar el intercambio de ideas ; el compartir con los demás también se vuelve un factor para asirse al conocimiento. El alumno fija su conocimiento cuando lo comparte y lo aplica.

UNIDADES Y OBJETIVOS.

Aprender a dividir el objeto de la representación y de la idea que se trabaja. Lo puede separar en unidades sensibles que puedan ser trabajadas individualmente. Conceptos ,materiales, herramientas, técnicas, elementos formales ,etc.

ESTADO MENTAL CREATIVO.

Quando se genera una atmósfera de trabajo encaminada a la reflexión el resultado más cercano será la reflexión sobre el trabajo propio . Volviéndose cada vez más común el hecho de enfrentarse al análisis y el cuestionamiento del trabajo propio. Es una culminación automática de todos los pasos previos.

TRABAJAR CON EL TEXTO DEL LIBRETO.

En este caso se aplicaría la lectura de textos que hablan de problemáticas del diseño para desarrollando la habilidad de descubrir el sentido social, político y artístico del texto, y viendo que esas ideas están contenidas en la realización de cualquier trabajo , ya sea por encargo o por interés personal. Dando coherencia y credibilidad al trabajo realizado , y obteniendo la confianza necesaria para la realización de los mismos.

LÓGICA Y CREDIBILIDAD. Descubrir cómo es verdadero que la suma de objetivos combinados son consistentes y coherentes, y que ellos se encuentran en línea con el resultado como un todo.

4.4 LOS CAMBIOS

Se hizo efectivo el tiempo muerto , en este caso específico en el que al parecer se tiene mucha prisa por obtener una educación muy pero muy rápida , quedan por lo general muchos huecos de información que los alumnos por si mismos no son capaces de llenar .

Este tipo de institución no toma en cuenta las necesidades intelectuales de una carrera como el diseño; por lo tanto era necesario generar espacios de estudio, discusión, debate, investigación y práctica para cubrir esos enormes huecos que quedan después de un plan de estudios muy funcional , pero carente de una base conceptual que inmiscuyera a los alumnos con el conocimiento profundo de su profesión .

En los periodos entre cuatrimestres, la escuela se quedaba vacía, los alumnos se iban a sus casas y los maestros quedábamos cubriendo horarios como burócratas de silla.

Cuando se propuso este primer curso, fue necesario conversar con los directivos de la institución, para plantearles la problemática antes mencionada, y el surgimiento de curso en este tipo de periodos ; esto no es una idea nueva ya que en cualquier universidad se utilizan estos tiempos , pero en esta institución no lo tenía contemplado.

La institución aprobó este recurso .

Se planteo la posibilidad de generar un curso de dibujo de figura humana , con la interacción de artistas que yo conocía , y la única oposición sucedió cuando se censuro el uso de un modelo desnudo , que bajo el argumento del pseudo respeto a los alumnos mas pequeños de bachillerato , no se pudo concretar.

A la institución le parecía ofensiva la posibilidad de que sus alumnos fueran testigos de la desnudes de una mujer, peor aun de un hombre.

Claro que para los objetivos del curso no afectaba la presencia o no de la desnudes y lo único que sucedió , fue que la ideología moralista de la institución quedo al descubierto , así como su ignorancia ante las necesidades de una carrera que hasta es momento solo se ofrecía como una mercancía , sin ningún valor agregado.

De las reacciones hablaremos más adelante.

Lo que gané institucionalmente:

La escuela objetivo las necesidades que una carrera como diseño debe cubrir, no es solo anunciarla porque esta de moda y se requiere de una muy amplia infraestructura tanto material como intelectual para poder ofrecer esta carera con la mínima ética posible.

Los directivos tomaron conciencia de la naturaleza y las necesidades de la investigación en el área de diseño; es obvió que en uno o dos semanas no se pueden cubrir una formación total , que ha comenzado por ser carente en todas sus dimensiones ; pero la intención de estos curso es la de sembrar semillas , para que se desarrollen a lo largo de los periodos de trabajo ordinarios, y volverlos cuestionables y prepositivos durante estos periodos intercuatrimestrales.

La institución permitió entonces que se comenzara a abrir el campo de experimentación e investigación entre los alumnos y los profesores, ofreciendo más allá de un titulo universitario y abrir las puertas para sus egresados;

Las posibilidades de recuperar vivencias desde el momento de la formación. Y poniéndolo de frente con todas las opciones de las que un diseñador va a disponer en su profesión.

La institución hasta ese momento no se ocupaba de las capacidades y posibilidades de su cuerpo docente, a partir de esta experiencia, comenzó a buscar profesores que tuvieran la capacidad de trabajar bajo la premisa de buscar el conocimiento, aplicarlo, y por tanto entenderlo, procesarlo, cuestionarlo y hacer conscientes a sus clientes (alumnos) de la misma necesidad de explotar este recurso para apropiarse de él y ejercerlo como una metodología de trabajo diario.

Una institución consciente del tipo de conocimiento que maneja, es una institución de confianza, y eso creo... Es un muy buen negocio. Se coloca ante el público como una institución ética y comprometida con las expectativas de alumnos y profesores. Dando como resultado un profesional igualmente comprometido con él mismo, con su quehacer cotidiano, y con su institución. Orgulloso de pertenecer a ella y ansioso de regresar algo de lo que ésta le dio.

EN LOS ALUMNOS

Haciendo conciencia con ellos de la presencia de estos tiempos muertos y de la educación llena de carencias que estaban recibiendo, se les cuestionó a cerca de sus necesidades más inmediatas y después de muchos minutos de silencio absoluto, comenzaron a surgir los comentarios.

Expresaron lo que para ellos en ese momento era una gran angustia ya que los que se habían encargado de enseñarlos a dibujar habían sido arquitectos y ellos no sentían la capacidad de poder dibujar aun que si comprendían la importancia de aprender a manejar esta herramienta.

Se les propuso la posibilidad de plantear ante la institución la realización de un curso de dibujo, claro que como son adictos a dibujar manga, pidieron que se incluyera la figura humana, se hizo el planteamiento y surgió el problema de la censura.

Ellos por su cuenta propusieron:

El bloqueo de las ventanas, para no exponer a la comunidad al desprestigio del desnudo.

Lo cual no remediaba nada.

Su pensamiento radicaba en que si tomaban clase de dibujo como en las películas con su mujer desnuda, su boina y su caballete, serían grandes dibujantes a partir de ese momento.

Por otro lado propusieron la realización de una revuelta estudiantil en pro de sus derecho a tener una mujer desnuda en el salón. Esto tampoco remediaba nada.

Propusieron que lo remediáramos como lo habíamos echo en clase; ellos serían los modelos, pues al fin de cuentas son humanos y podían posar.

Eso me pareció más práctico. Les propuse también que se gestionara la presencia de dibujantes profesionales, en los que si pudieran confiar, ellos no querían saber ya más nada de los arquitectos.

El momento del curso llegó, se les informo de horarios, artistas participantes, y de la importancia de su asistencia voluntaria y comprometida. El día indicado aparecieron en el salón indicado a la hora indicada y comenzaron

a darse cuenta de que el dibujo no era lo que ellos tenían en sus mentes, puesto que al comenzar a dibujar su propia mano, habían aspectos más importantes y más allá que el solo copiarla tal cual era.

Se dieron cuenta que el dibujo es una metodología en sí misma, y por ese medio podían llegar a conocer su propio modo de entender el mundo que los rodea.

Entendieron que el dibujo es una comunicación directa entre cerebro, mano ellos y el resultado.

Más allá de haberse echo excelsos dibujantes, lo cual no era posible en una semana, se dieron cuenta de la necesidad de una disciplina, una cultura visual, una conciencia de sí mismos y de sus intereses personales, entendieron que es necesario estar informados de lo que acontecer mundial.

Era necesario que tuvieran la confianza, para que como el actor no sientan pena al mostrar su trabajo, y lo pudieran entender como un proceso de lo que ellos son los únicos dueños, independientemente de la escuela en la que estudian y su capacidad o incapacidad para hacer dibujos, que esto se podía resolver con la disciplina necesaria para dedicar tiempo, dinero y esfuerzo. Observación y la práctica de este conocimiento, lo convertiría en posibilidades que ellos mismos podrían explotar desde el momento en que se dieron cuenta de su existencia.

Las cosas que valen la pena, en ningún momento son fáciles.

Así que de su idea romántica y peliculara no quedó más que el recuerdo.

EN LOS ARTISTAS

Se dieron cuenta que son capaces de comunicarse y compartir lo que saben, que este saber no solo se debe de quedar en los objetos que fabrica y que puede verbalizarlo y transformarlo en dinámicas que generan igual que una obra; pensamientos.

La propuesta del artista enseñante se enfoca principalmente al momento en que éste como observador y contemplador de la realidad, se enfrenta al público, no con su obra sino con su trabajo teórico. Obligándose por un lado a volverse un profesional investigador que publica y ofrece su trabajo a cualquier tipo de público y no solo al especializado, y a trabajar directamente con las impresiones que se obtienen del intercambio de ideas. El artista enseñante es ahora, más que un profesor un sujeto con un papel activo en la sociedad, no es solo su obra la que habla sino también sus acciones.

El artista deja de ser ese ermitaño que se aísla para trabajar y asirse a su propio entender ensimismado, y él sale para hacer entender su trabajo, más allá de explicarlo, lo presenta y lo expone por el trabajo mismo, no es que lo este digiriendo para hacerlo accesible, sino que prepara al espectador para comprender las cosas que produce. El artista enseñante no es más el incomprendido loco que nadie entiende, es el que sale a hablar de los problemas que intenta resolver y del como y con que lo esta haciendo.

LA INSTITUCIÓN

Siguió tal cual...

4.5 LOS RESULTADOS

Hoy, el estudio científico del arte se ha estabilizado en algunos discursos, o paradigmas de la investigación. Éstos incluyen la historia del arte, la estética y la semiótica del arte. Por el momento, cada uno de estos paradigmas ha producido millares de informes. Casi todos estos proyectos han tenido metas puramente descriptivas o “desinteresadas”, que significa que el investigador intenta describir el objeto del estudio objetivamente y evita de generar cualquier cambio a él. En conformidad con los mejores principios de la ciencia desinteresada los investigadores han intentado mantener la naturaleza imparcial de su estudio evitando contactos **cercanos** con la gente que pudo tener opiniones fuertes sobre arte, incluyendo los artistas y el gran público.



Demostrar las conexiones lógicas entre la investigación y el arte.

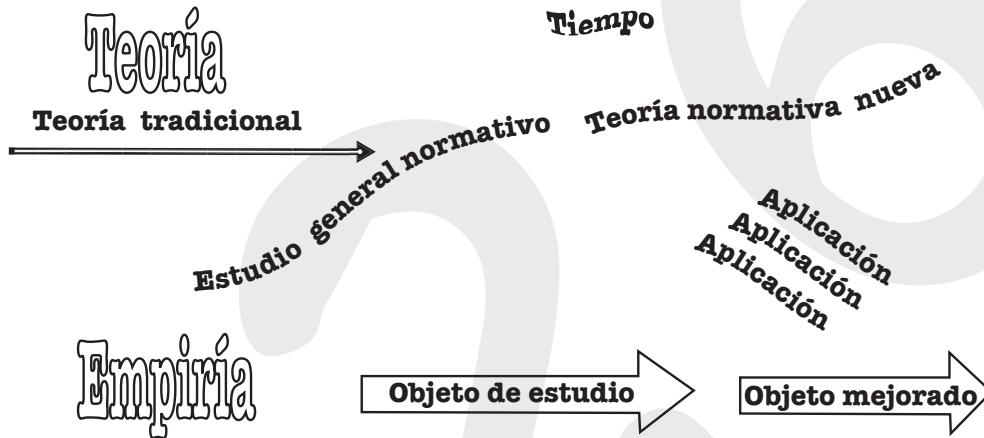
Desarrollar arte con métodos científico

A pesar de la meta común de la ciencia y del arte - presentar conocimiento generalizable - sus modos de presentar esto son diferentes.

En la disputa entre los artistas y los científicos es fácil olvidarse que todos estos idiomas presentan el mismo mundo empírico que es ni “cuantitativo” ni “cualitativo”, “pintoresco” ni “profundo”

Aunque el objetivo de este laboratorio no es el de medir el rendimiento académico, ya que no es necesaria la evaluación de los asistentes porque es voluntaria, entonces propone los siguientes criterios para una auto evaluación y exploración de la participación individualmente.

se divide en dos partes porque una evalúa a la persona y la otra los resultados.



Desarrollar arte con métodos científico

Cuándo los datos empíricos consisten no en medidas sino en apuntes cualitativos, usted tiene que construir la descripción de lo típico de las calidades y estructuras que son más frecuentes en el material. Usted puede comenzar a menudo cifrando y clasificando las calidades que se parecen interesantes, entonces notificando cuáles de ellos son comunes a la mayoría de los casos y finalmente omitiendo esas características que son menos frecuentes.¹ 26

LO CUALIFICABLE

Inducir es cualificar

Los métodos cualitativos parecerían encontrar una de sus fuentes de legitimación primarias en el hecho de que permiten una comunicación más horizontal -más igualitaria- entre el investigador y los sujetos investigados. Sin negar que algunos de los abordajes cualitativos como las entrevistas a profundidad y las historias de vida permiten un acercamiento más “natural” a los sujetos, es necesario reflexionar con más detalles sobre las condiciones que hacen posible este tipo de encuentros. En los países de América Latina, incluyendo a Cuba, la mayor parte de los estudios se hacen sobre/con sujetos sociales que viven bajo alguna forma de subordinación: de género (en el caso de las mujeres); sexual (en el caso de las minorías sexuales), etc. En muchos casos es precisamente, esa condición de subordinación la que da origen a su disposición a colaborar. Autores como Castro y Bronfman plantean que por más “democráticos” que seamos, el acceso a los grupos subordinados nos es dado por lo que nuestro status representa. Desembocamos así en un dilema que cuestiona de raíz el argumento planteado al principio de esta sección, en el sentido de que la investigación cualitativa se reivindica a sí misma a partir de su “naturalismo”, de su supuesta habilidad de estudiar a los actores sociales en su escenario natural. La calificación se vuelve un análisis de los resultados, un proceso científico en el que el alumno parte de su visión antes, durante y después de enfrentarse al problema, siendo capaz de encontrarse a gusto o disgusto con sus resultados; pero porque ya se enfrentó al proceso propio. Reta sus propias limitaciones y prueba intentar con otros lenguajes y procesos nuevos generados por el mismo. Fundamentalmente en cuanto a la calidad formal de su trabajo y de ahí, hacia lo material, conceptual y resultados de la confrontación. Esto se vuelve un trabajo arduo que cada uno tiene que resolver, lo importante en este momento es que ahora, el alumno sabe desde donde está participando y quizá se interese por saber hacia donde va.

Lo cualificable en este caso, es el acercamiento de los estudiantes con su área de conocimiento.

El cambio de actitud que se presenta después de la asistencia a este tipo de laboratorios de trabajo.

La modificación de los puntos de vista.

La apertura en los ángulos de visión enfocada a problemas específicos

La asistencia continua sin precisar de una evaluación numérica

La revaloración del saber propio y colectivo

La participación de los invitados como iguales

LO CUANTIFICABLE

Deducir es cuantificar

La investigación cuantitativa es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables. La investigación cualitativa evita la cuantificación. Los investigadores cualitativos hacen registros narrativos de los fenómenos que son estudiados mediante técnicas como la observación participante y las entrevistas no estructuradas. La investigación cuantitativa es un método de investigación basado en los principios metodológicos de positivismo,

que ayudan a descifrarse por su textura, color, olor y se adhiere al desarrollo de estándares de diseño estrictos antes de iniciar la investigación. El objetivo de este tipo de investigación es el estudiar las propiedades y fenómenos cuantitativos y sus relaciones para proporcionar la manera de establecer, formular, fortalecer y revisar la teoría existente. La investigación cuantitativa desarrolla y emplea modelos matemáticos, teorías e hipótesis que competen a los fenómenos naturales.

En este caso, los criterios a revisar son:

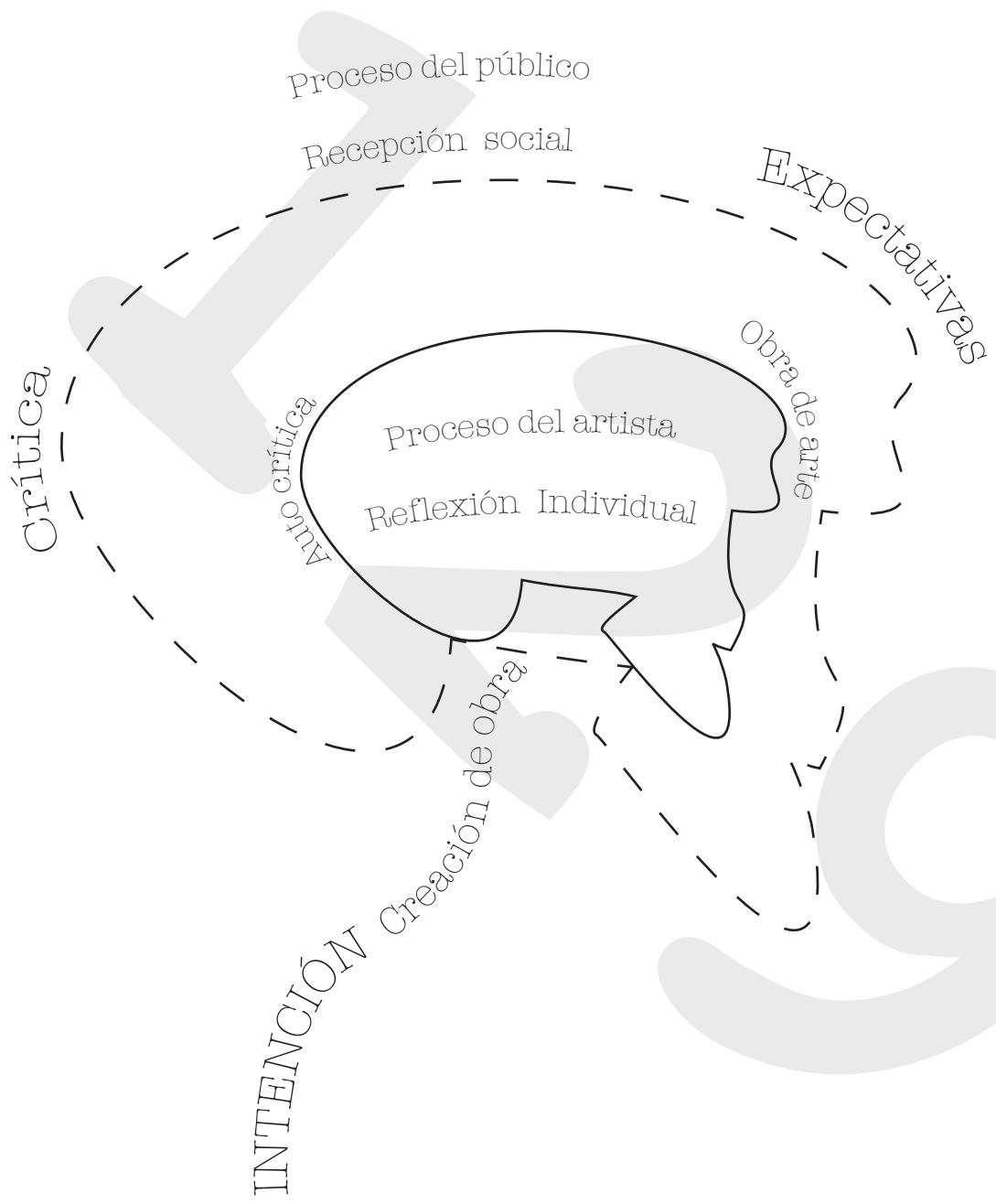
- % Los avances en el manejo técnico
- % Los avances en el manejo de la narrativa visual
- % Los avances y retrocesos en el intercambio de conocimiento
- % Los avances en la expresión escrita y oral.
- % El desarrollo de capacidades de crítica
- % El desarrollo de capacidades de síntesis y soluciones formales
- % El desarrollo de capacidades de análisis visual
- % El desarrollo de potenciales creativos

Estos criterios de evaluación, no son para presentar una carpeta de calificaciones, existen para que los participantes puedan medir, los alcances de su trabajo.

Al estudiar objetos que son comunes a todos, algunos investigadores piensan que el mejor método para encontrar la esencia del objeto no es recolectar material y restringir su estudio solamente a él.

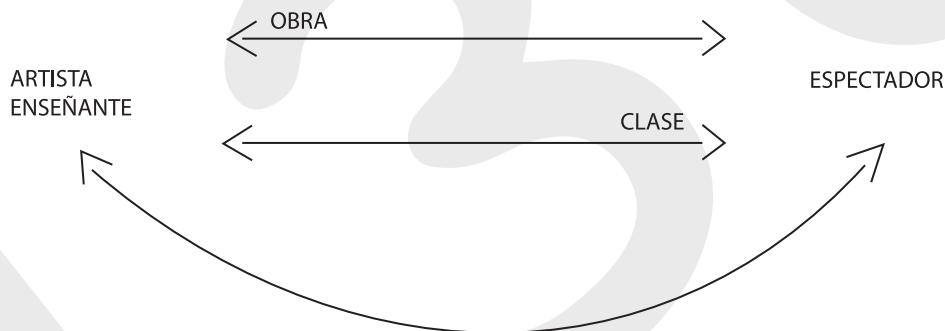
Piensan que, porque el objeto es conocido, se puede conseguir una vista universal de ello tomando como el objeto del estudio al “fenómeno” de experimentar el objeto, al que se enfrenta recordando todas sus experiencias anteriores del objeto. El objetivo del acercamiento fenomenológico, desarrollado por Edmund Husserl durante los años 1906-1936, es adquirir una comprensión de las estructuras esenciales de estos fenómenos sobre la base de ejemplos mentales proporcionados por la experiencia o la imaginación y por una variación sistemática de estos ejemplos en la imaginación.

Una obra de arte presenta información sobre cosas del mundo en una lengua de modelos que el público entonces puede aplicar a nuevos contextos, por ejemplo en las situaciones en sus vidas personales(una clase). La diferencia con la ciencia es que el modelo del arte consiste en un caso singular o una descripción de él. En cualquier caso, el artista diseña el modelo(plato de hoy) de modo que no sea demasiado difícil que el público haga la generalización. Permanece la tarea del público, primero interpretar la obra de arte en un nivel más general y después aplicar el contenido a su uso personal Estas técnicas difieren de éstas usadas en las ciencias, pero el propósito es igual: hacer un modelo generalizable. Queda en manos y conciencia de cada participante la responsabilidad y la honestidad con que se enfrente a estos criterios, para sondear su participación.



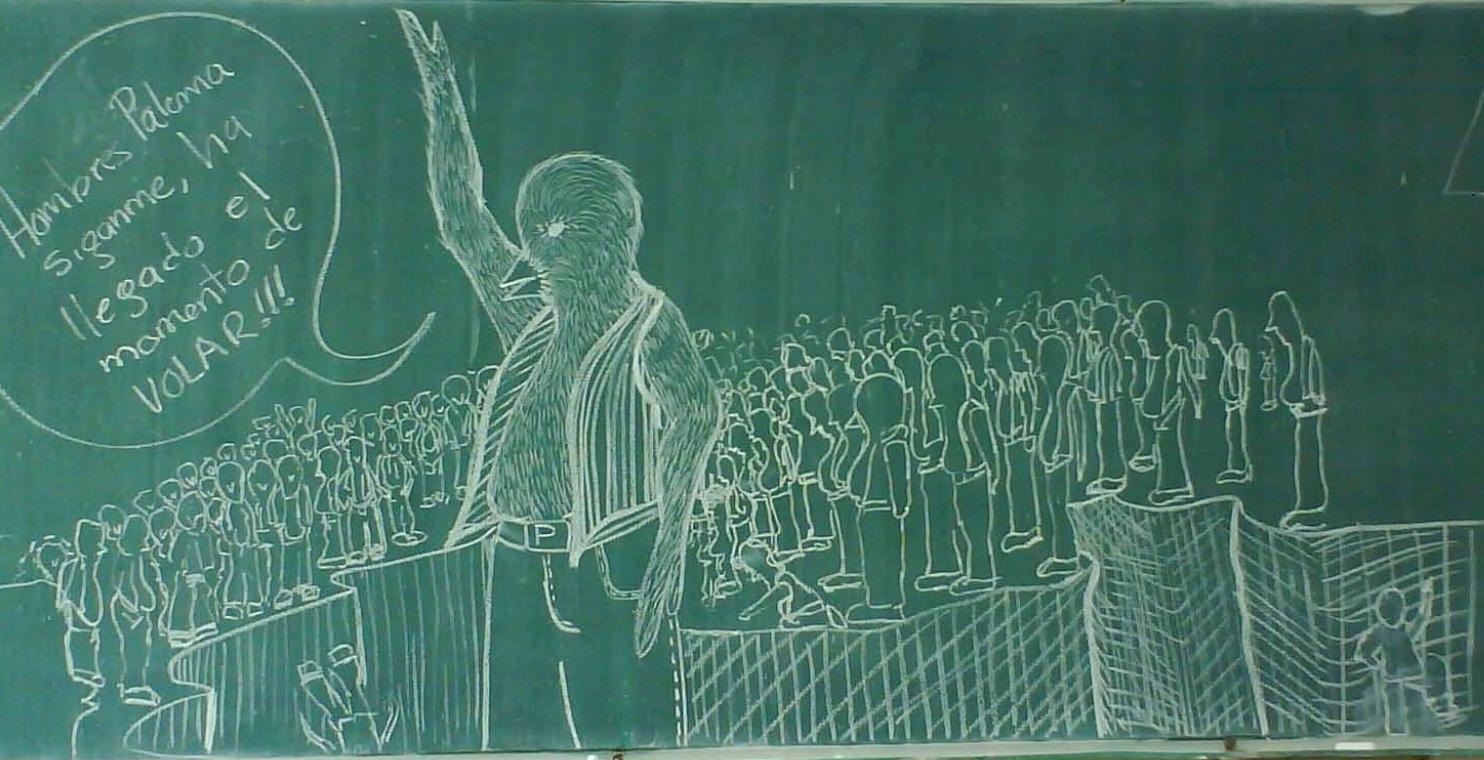
Toda percepción artística, además de ser valorativa es una cocreación. Lázar Koprinarov la define en su libro *Estética de la siguiente manera: ... una actividad tal del perceptor en que todas sus esferas se movilizan, toda su experiencia, toda su imaginación, toda su capacidad de vivir junto con la obra para lograr su percepción* ¹ 27^{Koprinarov, 1990: 168}

C O T I D I A N O



A través de este proceso el perceptor reconstruye la obra para sí, teniendo en cuenta los elementos de la percepción artística antes mencionados. En este proceso juega perceptual deja de ser pasivo para convertirse en activo, movilizador de ideas, conocimientos y pensamientos de forma general. un perceptual deja de ser pasivo para convertirse en activo, movilizador de ideas, conocimientos y pensamientos de forma general. papel importante la experiencia del individuo, debe señalarse que al revivir creativamente (estableciendo nexos y vínculos nuevos) lo ya experimentado por el perceptor con la obra que percibe, se contribuye no solo a recrear la obra, si no que el proceso.

Hombres Paloma
siganme, ha
llegado el
momento de
VOLAR!!!



Conclusiones

Cuando el artista se enfrenta a su material, se esta enfrentado a él mismo.

Mi trabajo por lo general, se vuelca sobre materiales inertes al menos en apariencia. Trabajo con madera, soy escultora. Soy artista.

Este material, es un momento de vida, un punto en la vida de un árbol que creció, y anillo con anillo fue volviéndose fuerte, cada día más grueso enfrentaba al viento y la lluvia. Contemplativo en el paisaje este árbol ha sido mi maestro.

Me ha enseñado todas y cada una de las cosas de las que ahora puedo hablar en esta investigación, su vetas me enseñaron a dibujar, su dureza me enseñó a permitir, a ser flexible y tolerante, su escala me enseñó que no soy tan grande como me habían hecho creer en la escuela. Sus hojas me enseñaron que no soy única, pero puedo decidir mi camino. De su corteza aprendí a perder cascara de saber superficial. Es un material maleable y con una cantidad infinita de usos, y posibilidades. El árbol es ese testigo.

Es ese dador de sombra y de cobijo.

Es en principio un maestro, que no califica, un maestro que solo acompaña, un maestro que no se limita, porque sigue extendiendo sus raíces, rompiendo banquetas y alterando el paisaje.

El árbol igual que el artista enseña, sin enseñar, comparte al que se le acerca, él da, él recibe. Y todo sin dejar de ser solo un árbol.

El trabajo del artista y el de un maestro tiene muchas semejanzas.

Hablo de este árbol y de lo que aprendí con él, pues es lo que ahora me coloca en la posibilidad de enfrentarme como él lo hizo a un material animado, vivo y disponible para ser transformado. El material, nuevo para mi es el saber del humano como se comparte y se distribuye fue el pretexto para esta investigación. En mi caso, en mi soledad, en mi pensar, el proceso no fue unilateral, tampoco en una disciplina única. Puesto que en este recorrido aprendí de la biología y la vida, de las características de una especie y otra, procesos de vida en invernaderos y viveros, aprendí a contemplar, transformar y convertir las cosas en lo que aun no son. Con este nuevo material abstracto y humano, correspondía hacer y comunicar lo que había encontrado.

Probando recetas y comprobando su poca o nula funcionalidad. Ellos carentes de una amplia cultura y un bagaje visual que pudiera enfrentarlos a esta profesión, debían encontrar en la investigación el modo de rellenar todos los vacíos de los que durante este proceso se harían conscientes.

Se partió de cuatro elementos clave para generar una posibilidad de trabajo interdisciplinario, para nadie es un secreto que artista y diseñadores por lo general se inmiscuyen en discusiones bizantinas sobre la ñoñez de unos y la banalidad de los otros, esta investigación no buscaba apuntalar ninguna de esas posturas. Lo que se buscó, fue un modo por llamarlo así en el que ambos extremos pudieran compartir sus elementos claves.

Partiendo del punto de vista de una artista visual que se enfrenta día a día con la posibilidad de aprender a hacer su trabajo consumible por medio de lo que aprende junto con sus alumnos de la disciplina del diseño.

Yo iba a tomar del diseño algo, y por retribución le quería dejar algo en mi calidad de docente en una institución de mala reputación académica, me había cuestionado acerca del rendimiento académico de alumnos que cursan una carrera en tres años dedicando 4 horas diarias.

¿Que posibilidad tenían estos alumnos de aprender algo dentro de los límites establecidos por esta institución? Cuestión que movió todo mi entender acerca de la formación que yo misma había recibido y una mejor opción para poder recibirla, me di cuenta que al volverme dueña de mi propio conocimiento podía enseñar a mis alumnos a hacer lo mismo, responsabilizándome de mi nombre de la institución fuera la que fuera perdería importancia y el esquema se modificaría hacia una perspectiva en la que era importante era yo y lo que aprendía, haciendo factible la posibilidad de aprender de cualquier situación de vida por imposible que pareciera. ¿Es posible transmitir esta idea?. Una opción era tratar de ocupar el tiempo al máximo y saturar a mis alumnos de información, pero esto no resultaría ya que está probado que la memoria no es un buen método de aprendizaje, la otra posibilidad era trabajar con ellos en la transformación de su actitud ante el conocimiento usando al diseño como pretexto.

Comencé a diseñar una estrategia para poder acercar a estos estudiantes a una formación, en la que más allá de aprender diseño, comenzarían a aprender de sí mismos para poder aplicar principios, lenguajes gráficos y conceptos visuales, que dependieran de ellos. Para que fueran ellos mismos quienes generaran su conocimiento y no dependieran de las ya probadas recetas y de su limitada capacidad.

Mi intención no era la formar diseñadores gráficos, mi intención era la de poner la base de futuros investigadores visuales, que trabajarían en un futuro en cualquier disciplina. Romper la frontera entre artistas y diseñadores; intercambiando así posibilidades de un trabajo visual enriquecido que beneficia ambas partes. Recurrí al método de Stanislavski, porque al buscar referencias en la pedagogía tradicional, los enfoques se desviaban a puntos de evaluación y cuestiones que restringían el avance de las posibilidades que yo había planteado.

No es posible evaluar el impacto humano de un día extremadamente frío, podemos saber cual fue la temperatura mínima y el número de muertos y enfermos y el ausentismo laboral, pero no podemos evaluar el aprendizaje personal que a cada individuo le queda después de un día como hoy.

Lo que podrá hacer cada individuo, es estar prevenido para disfrutar de lo que aprendió, dejando la opción de aplicarlo en el próximo invierno.

Stanislavski desarrolla una metodología de trabajo actoral, que radica en estar en contacto con nosotros y con el entorno, esta forma de trabajar genera un estado de alerta donde todo lo que se consume por medio de los sentidos se convierte en conocimiento cuando se hace conciencia de su existencia y sus posibilidades de aplicación dentro en el escenario.

Tampoco quería formar actores, por una vía paralela quería formar conciencia, y desencadenar una necesidad aprensiva de conocimiento.

Ya hable del plato de hoy como pretexto, y de la convivencia entre artistas como recurso generador de esta conciencia en los participantes del debate cotidiano, el porque de la presencia de profesionales de las cuestiones visuales y su influencia en la formación de los futuros productores.

Pero por la presencia de estos parecería que mi objetivo era el de formar artistas convenciendo a los diseñadores de que su camino era erróneo. La intención no era redimirlos y encaminarlos hacia el arte, sino hacer énfasis en la en el precario desarrollo teórico conceptual de los estudiantes de diseño. Los artistas por la naturaleza de nuestro trabajo tenemos como obligación y el compromiso con nuestra forma de concebir la realidad así mismo de darle el sustento teórico, formal, visual, y conceptual para poder emerger ante la sociedad como críticos sigilosos, como testigos presenciales de vida, como generadores de nuevos lenguajes, para esto es válido retomar el conocimiento de todas las realidades posibles, validando así la interrelación actual del arte con las ciencias, con la tecnología, con las religiones, la cultura visual, la cultura popular, alta cultura. En sí, el multiculturalismo, que es el que habla por medio de la conciencia del artista.

Este pensamiento ecléctico es el que se buscaba rescatar en la formación del diseñador, para que como ya lo mencioné se rompa la frontera entre el diseño y el arte generando de esta manera nuevas propuestas para la transformación de los lenguajes en la cultura visual.

Dentro de las dinámicas que se propusieron a los alumnos se tomaron varios pretextos para articular en ellos, capacidades de retroalimentación, ya que el dibujo es la base de cualquier disciplina visual y, dependen de este. La opciones que conozcas o generes para explotarlo y el resultado final, concreto y precisó del producto terminado sea diseñístico o artístico dependerá de los objetivos propios de cada hacedor.

Las dinámicas entre el uso de la figura humana como pretexto externo hasta la figura humana como un recurso interno, desde el conocimiento anatómico academistas, hasta el conocimiento de materiales, el conocimiento del sujeto que dibuja y los conocimiento que atesora el sujeto que dibuja; las mano virtuosa y las mano torpe se dieron permiso de compartir en una semana dedicada al dibujo. El trabajo en un principio tímido se volcó en dinámicas que no aclaraban dudas si no que las hacían surgir desde todos los restiradores de trabajo. Aunque los alumnos en ese momento no lo externaron, a mi parecer se encontraban un tanto asustados con lo que habían encontrado en esas cuatro paredes. ¿Como habían decidido dedicarse al trabajo visual si no conocían nada de él?

Ellos conscientes de su propio analfabetismo profesional , comenzaron a darse cuenta que si la escuela no cubría sus expectativas; ellos mismos las podían cubrir ; entre ellos formaron grupos de trabajo extra curricular ,porque también entendieron que lo importante no estaba en una calificación, que estas no les conseguirían trabajo al salir de la escuela, y que lo que en verdad importaba era la solides de su propio saber para poder aplicar en la solución de cualquier problema, ya fuera para solucionar una campaña publicitaria o para sentarse a dibujar con el medio que fuera a las señoras vendedoras del metro. Las opciones se pusieron sobre la mesa y solo dependía de ellos el tomar las que coincidieran con la solución que buscaban para el trabajo.

El resultado final de esta investigación queda sujeto a la incertidumbre, pues los grupos se han seguido juntando para trabajar bajo diferentes premisas, pero hasta ahora no es comprobable el desarrollo profesional de los alumnos participantes.

Los cambios se han presentado a cuentagotas, pero afortunadamente se han presentado.

Ahora todo queda en manos del tiempo, del entorno, y de la decisión personal.

EL TALLER: LABORATORIO DE VISUALIZACIÓN. ABRIR EL PROCESO DEL ARTISTA ENSEÑANTE AL ESPACIO COTIDIANO.

De todas las definiciones que encontré la que más llamó mi atención fue.

La que a la letra dice PUBLICO: Que está a disposición de todos los ciudadanos, Conjunto de personas que forman una colectividad indefinida, el arte por mucho tiempo permaneció en el pedestal de la alta cultura ahora retoma los valores de la mal querida cultura popular y crece.

En mi caso como escultura comienzo el trabajo con el publico desde el momento en que la recolección del material se hace a partir de los desechos de árboles talados en la ciudad.

El material, desde un inicio es un recurso publico que solo toca mis manos para redactar un mensaje que volverá al espacio abierto.

El trabajo se lleva a cabo en un otro lugar publico.

El taller, otro espacio que se abre.

El proceso agrega plusvalía al trabajo del escultor, al entrar al taller nos transforma en parte del material, parte de la escultura como seguimiento de este en otro momento nos enfrentaremos a otro publico.

El taller abierto, al trabajo , al los artistas, a los estudiantes y al publico interesado abre el campo de la experimentación artística, transformando el trancurso en el desarrollo de la responsabilidad artística en un ente colectivo casi anónimo

Valorar el espacio se vuelve un ejercicio que se comparte.

El arte ha evolucionado, se ha transformado, rompe la barrera del espacio busca su entorno como primer referente, vive su sito , y comunica sus secretos laborales.

La visita al taller de un escultor es cercana a la entrar a un santuario, la calma y el equilibrio que reinan en estos espacios la mezcla con la sensación de encontrar un recinto sagrado en medio del bosque claro y silencioso. La importancia del taller se devela ante publico que atento y expectante espera ser saciado . La escultura

se enfrentará al Público posteriormente, el enfrentamiento en este momento es con las ideas.

Los talleres en el siglo XXI abren sus puertas para mostrar los procesos que encerraron hasta la década de los 60s en el siglo XX. El arte ya había bajado del pedestal, ahora la distancia entre el artista y la obra se acorta, y la cercanía del artista con su entorno social se detona dentro del taller.

El artista vuelve público su lugar, su espacio de trabajo, él lo brinda al espectador como una parte más dentro del desarrollo de su producción, los secretos están a la vista disponibles para el trueque vivencial.

El artista es hoy un sujeto cualquiera, cotidiano habitante de la gran ciudad, él salta de la homogeneidad llamada público, ahora no tiene secretos su trabajo es sincero y honesto. Su trabajo es el observar, mas aun su trabajo es contemplar y en un segundo espacio pero no menos importante su trabajo es compartir.

Los talleres más que el recinto misterioso de producción para series íntimas y agonizantes de manías, mañas, perversiones se muestran como el sitio que es habitado usado y funcional. Son usados para comer dormir fumar fornicar, trabajar, ceder de la contemplación y el debate. Madrigueras del arte. Todo esto es el espacio donde se transforma lo real, lo vivido, lo emotivo. En este molino de tabiques y cemento se emulsionan los conceptos principales de una obra; la vida misma se demuestra como una acción de estar o estar viviendo ante el artista.

Este es un lugar y un momento para compartir.

El taller es el primer espacio al que se enfrenta la obra, el artista su primer espectador, el trabajo su primera transformación.

En el taller no solo se trabaja con materia, en su taller el escultor no es solo eso, es dibujante, diseñador, escritor, maestro, alumno, afanador y anfitrión. Su sentido de humanidad se resalta más aun y ahora lo convierte en un ser social.

Talleres y escuelas son crisoles públicos, recintos de arte y conocimiento que comienzan a abrirse.

Un artista trabaja en un taller, el resultado una obra ¿Que pasará cuando más artistas trabajen en un mismo taller? La puerta del taller se abre para atravesar la esfera de lo privado y convertirse en refugio colectivo de trabajo humano. Los talleres confrontan a los modelos de factura y consumo del arte moderno, como fenómeno postmoderno transgrede los límites y potencia el espacio cotidiano en una nueva oportunidad de reflexión, intercambio, trabajo y exhibición del arte. Este nuevo espacio esta vivo, evolucionando desde la casa habitación hasta el status de galería, museo, cantina o refugio de maleantes.

Las condiciones económicas y sociales del arte en México, nos han orillado a financiar nuestra propia producción, comprando nuestros materiales en las pacas del tianguis o en la cháchara, y habilitando a si nuestras propias casas como estos espacios consagrados al trabajo compartido. Más allá de becas, más allá de concursos y premios y conocencias la producción debe continuar.

La no migración de los hacedores es impensable buscamos comprender lo que buscamos, y para ello es necesaria la transformación de los espacios físicos imaginarios público o virtuales en sitios de exposición, ahora el arte sale a la búsqueda del espacio abierto, se enfrenta con los microbus y se sube al metro por solo 3 pesos, el arte viaja de Taxqueña a indios verdes en una hora y media, por el transbordo. El viaje de incognito.

ANEXO: LOS INVITADOS

Balam Bartolomé (Artista Visual, ilustrador y escultor)

Formación profesional 1996 – 2000

Licenciatura en Artes Visuales, Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM

Durante la carrera formó parte de los siguientes talleres:

- Pintura con la maestra Herlinda Sánchez Laurel
- Grabado con el maestro Jesús Martínez
- Dibujo con el maestro José Miguel González Casanova

Ha tomado además cursos y diplomados de cine, video, teoría del arte, dibujo y pintura con artistas y maestros destacados en el medio de las artes visuales como Carlos Narro, Abraham Cruzvillegas, Roger Von Gunten e Iván Edeza. En el año 2001 realizó su servicio social en el Centro Multimedia del Museo Universitario de Ciencias y Artes campus C. U. (MUCA C. U.) Especializándose en el manejo de software de edición de video como Adobe Premier y Adobe After Effects. Realizó la documentación de las exposiciones y eventos realizados en el museo durante el transcurso de ese año.

Idiomas: Inglés 90 % (First Certificate of English, Instituto Anglo mexicano, Cambridge University)

Experiencia Docente: En el año 2003 ejerció labor docente en el programa PROANIC 3 en el área de artes visuales. Este programa fue patrocinado por la S. E. P. y consistió en un curso de seis meses en diversas escuelas de participación social para estudiantes de primaria de escasos recursos. El propósito era acercar al alumnado al lenguaje de diversas manifestaciones artísticas (teatro, literatura, artes plásticas) y hacerlos partícipes de estos medios de expresión. Las escuelas asignadas fueron la Escuela de Participación Social no. 4 y la Escuela Guadalupe Mayol, ambas en el barrio de Peralvillo en la CD. De México. También impartió clases de arte a nivel secundaria y bachillerato en la Escuela de Lancaster en la CD. De México

Desde el año 2002 ha impartido cursos sobre arte contemporáneo, dibujo y pintura en casas de cultura y diversos espacios como la UNICACH (Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas). Ha participado en ponencias y mesas redondas sobre temas relacionados con el arte contemporáneo en diferentes instituciones educativas como la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM, El Instituto Mexicano de Cultura de México en Uruguay, La Universidad Autónoma Metropolitana y la Universidad del Claustro de Sor Juana.

Ilustración: Como ilustrador su trabajo ha sido publicado en algunos de los más importantes medios de circulación nacional como: Diario Reforma, La Jornada, Excelsior, El Financiero, Los Libros tienen la Palabra, revista WOW, revista OM, Uno mas uno, además de haber ilustrado diversos libros infantiles, culturales y de divulgación en editoriales como Patria, Litoral, Tierra Adentro, CNCA, entre otras. Asimismo ha publicado artículos y reseñas sobre la obra de diversos artistas emergentes de su generación en diversos medios escritos.

Traectoria profesional: Como artista ha participado en exposiciones colectivas e individuales tanto en el país como en el extranjero. En México ha expuesto su obra en diversos espacios como el Museo Carrillo Gil, la galería Nina Menocal y galería Art & Idea, el museo Ex Teresa Arte Actual, el Centro de la Imagen y LAAL vaca, así como en diversos concursos y bienales como el Encuentro Nacional de Arte Joven, la Bienal de Artes Visuales de Yucatán y la Bienal de Video en el Centro Nacional de las Artes. En el extranjero ha expuesto su obra en museos y galerías de países como Japón, Francia, España, Portugal, Alemania, Paraguay, Holanda, República Checa, EU y Uruguay. Ha participado en importantes ferias de arte como The Armory Show en Nueva York E.U., Art Forum y Art Colonia en Alemania, Arte BA en Argentina y MACO en México. Fue becario en la disciplina de pintura del programa Jóvenes Creadores del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA) del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA) en su edición 2003-2004

Ma Eugenia Bejarano (Fotógrafa, profesora de diseño)

Formación académica:

Licenciada en Artes Visuales. Escuela Nacional de Artes Plásticas UNAM

Maestría: en gráfica, Escuela Nacional De Artes Plásticas, plantel

Academia de San Carlos. UNAM

Exposiciones Individuales

“Partes Numéricas” Galería de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM,
Noviembre 2000

“Abstracciones” Galería, pasillo continuo de fotografía de la Enap, abril 2001

31 Exposiciones colectivas nacionales e internacionales

4° Salón de la Ciudad de **Guadalajara**, en el Fotografía, Centro Arte Moderno, junio 1998, Itinerancia de 1 año. Foto septiembre

“The Glass Eye” Ciudad de San Francisco, Estados Unidos, Mission Badlands, diciembre 1998.

“Corpus Carnaval” Balazo/Mission Badlands Gallery Ciudad de San Francisco California, Estados Unidos, noviembre 2000.

4º. Concurso Interuniversitario Casa del Lago, UNAM, diciembre, 2000

Fuimos Diosas Sala Adamo Boari en el Palacio De Bellas Artes, marzo 2003

“visiones y voces en torno a las adicciones”. Itinerante 2007-2008

“Intervenciones divergentes” Museo de Queretaro, diciembre 2007.

Reconocimientos

Mención Honorífica en 2º Concurso Nacional de Fotografía de León, Guanajuato 1999

Mención Honorífica en el 4º Concurso Interuniversitario Casa del Lago 2000

Mención Honorífica Concurso Interuniversitario Casa del Lago 2000

1er. Lugar en el 1er. Concurso de Fotografía, L´ Orfeo Catalá De México

3er. Lugar en Concurso Internacional de Artes Plásticas, Valentín Ruiz Aznar, 2004. Granada España

Ha participado en concursos como el 4º Salón de la Fotografía, dentro de fotoseptiembre, en Guadalajara, 98 siendo su obra seleccionada, con itinerancia nacional de 1 año; I Concurso Nacional de fotografía de la ciudad de León, 98, dentro del marco del festival Cervantes en todas partes, siendo su obra seleccionada; II Concurso Nacional de fotografía de la ciudad de León 99, dentro del festival Cervantes en todas partes, obteniendo Mención Honorífica; III Concurso Nacional de Fotografía de la ciudad de León, 2000, siendo su obra seleccionada; 4º Concurso Interuniversitario Casa del Lago 2000, obteniendo Mención Honorífica. Primer lugar en 1er. Concurso de FOTOGRAFÍA, L´ Orfeo Catalá De México, con el tema abstracción, fotografía en blanco y negro. Premio Internacional de Artes Plásticas, Valentín Ruiz Aznar, 2004, obteniendo tercer lugar, Granada España.

Luis Enrique Betancourt (Diseñador, artista urbano)

EXPERIENCIA PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO Y FOTOGRAFÍA

Creativo publicitario y diseñador de promocionales y folletería de difusión para La Posta de Maricopa (res-taurante)

Coordinador y creador de la imagen gráfica para su aplicación en carteles, espectaculares, volantes y pro-gramas, del Primer Festival de Los Títeres de Atlitlic para la Delegación Magdalena Contreras, DF

Coordinador editorial y diseñador de la publicación im-presa México ante la oportunidad de la Biotecnología, para AgroBio México, AC y Gestión Tecnológica: Conceptos y Practicas para Cambiotec, AC y UNAM-CCADET Fotógrafo del Ángel y otros motivos de la Columna de la Independencia y diseñador de los anuncios es-pectaculares donde se aplicaron las imágenes para la Secretaría de Desarrollo Urbano y Vivienda del DF (Seduvi)

Creativo publicitario y diseñador de promocionales y folletería de difusión para servicios de exportación del Banco de Comercio Exterior (Bancomext)

Diseñador de imagen para la Subsecretaría de Educación Media Superior y Superior del estado de Hidalgo

Creativo publicitario y diseñador de la campaña para posicionar a la Universidad Politécnica de Tulancingo, Hidalgo

Diseñador de imagen para la gráfica de cada uno de los días del calendario cívico (16 de septiembre, 24 de febrero, 18 de marzo, etc.) para el Gobierno del Distrito Federal

Diseñador de las imagenes para su aplicación en carte-les, promocionales, anuncios espectaculares así como también de los telones museográficos de la exposición “Ciudadanos por la libre” en el Museo de la Ciudad de México, para la Secretaría de Cultura del DF

Diseñador editorial de la revista Encuentros y Recuentos para la Dirección de Patrimonio Cultural y Participación Ciudadana de la Secretaría de Cultura del DF

Diseñador de la imagen para su aplicación en carte-les y promocionales de las actividades culturales de “Revoluciones, sueños y pendientes”, así como también de las aplicaciones en el Monumento a la Revolución de la exposición “Miradas para un monumento” y “La democracia en el corazón” en el Zócalo capitalino, para el Instituto de Cultura DF

Creativo publicitario y diseñador de promocionales y folletería de difusión de servicios educativos para la Universidad Tecnológica del Valle del Mezquital

Creativo publicitario y diseñador de promocionales y folletería de las campañas de captación de alumnos y difu-sión, y del sitio web para la Universidad Tecnológica de Tulancingo, Hidalgo

Diseñador editorial y supervisor de las colecciones de libros “Memorias” y “Estudios”, para el Consejo Consulti-vo de Ciencias de la Presidencia de la República

Diseñador gráfico-editorial y fotógrafo para diversas colecciones editoriales de la Dirección General de Publica-ciones del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (Conaculta)

Diseño de Colecciones:

Claves de América Latina, Luzazul, Obras completas de Guillermo Prieto.

Diseño de Catálogos:

Publicaciones Infantiles y Juveniles; Nuevos Filmes Mexicanos 1992 (Neuer Mexikanischer Film 1992)

Luis Enrique Betancourt (Diseñador , artista urbano)

Frankfurt: Muestra de Videos Mexicanos 1992

Varios:

Memoria de la X Feria Infantil y Juvenil y Mathias Goeritz: Un artista plural

Otros soportes:

Carteles, invitaciones, trípticos, gafetes, anuncios, desplegados de prensa, mamparas

Fotografías para las portadas de las colecciones de libros:

“Regiones”, “Cien del Mundo”, “Como acercarse a...”,

“Cien de México”, “Claves de América Latina” y “Obras completas de Guillermo Prieto”

Diseñador en las publicaciones periódicas Via Libre y Comunidad Temex, así como en el periódico cultural La Ceiba de Tabasco para Troje Taller

Diseñador publicitario de anuncios para: Lumisistemas de México, SA; Kimberly Clark de México, SA; Parma, SA; Rikit Y Colman, SA (Harpick WC); Alfombras Tersa (Concord y Everlast), para Paulino Romero y Asociados Publicidad, SA de CV

Director del área de Producción Visual de la Dirección General de Organización de Productores Agrícolas y Forestales de la Secretaría de Agricultura y Recursos Hidráulicos (SARH)

Coordinador de fotografía y fotógrafo de la revista de seguridad industrial Casco de la Gerencia de Seguridad Industrial de Petróleos Mexicanos (Pemex)

Diseñador de carteles, folletos y anuncios de revista para la Gerencia de Servicios Técnicos Administrativos de Petróleos Mexicanos (Pemex)

Fotógrafo de producto para distintas empresas e instituciones gubernamentales:

Tiendas Duty Free (aeropuerto internacional de la ciudad de México); Deor, SA de CV; Yambal, SA; Inter Kolor, SA; Cometra (seguridad bancaria); Fortec (papelería de oficina); Instituto Mexicano del Plástico Industrial, SA; Ediciones Palabra en Vuelo; La Posta de Maricopa (restaurante); Secretaría de Desarrollo Urbano y Vivienda del DF (Seduvi); Secretaría de Cultura del DF; UNAM; PRD; Universidad Tecnológica de Tulancingo, Hidalgo; Teatro de la Ciudad de México; Conaculta; Petroleos Mexicanos

Carlos E. González (Chico Torres)
(Colorista, pintor y asesor de imagen)

Estudios Profesionales:

Licenciatura en Artes Visuales, Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM.

Desarrollo profesional: 1996 – 2009- 2 exposiciones individuales, 37 exposiciones colectivas.

2000- Coordinador de Producción y Montaje de dioramas de las salas “Orígenes del hombre y Principios del pueblo americano”, del Museo Nacional de Antropología e Historia.

2000- Escultura permanente “Espiga” del proyecto nace crece y permanece, ubicada en los viveros de Coyoacán.

2002- Proyecto colectivo “Onomatopeya de lluvia”, realizado para la Cumbre Tajín.

2003- Asistente de Hersua escultor.

2003- Invitado especial del Festival de arte “Expresarte-2003”

2005-2007- Proyecto arte en calle

2008- Escultor para el bar Ice Club Bar, Zapopan G

Jalisco México, Casa José Cuervo.

2009- Escultor para el bar Ice Club Bar, Monterrey Nuevo León, Casa José Cuervo.

Exposiciones Individuales:

2001- “Desfragmentaciones” Casa de la Cultura, Real del Monte, Pachuca Hidalgo.

Actividades internacionales:

2007- “Arte en calle” Festival del Caribe, Santiago de Cuba. Exposición Individual

2007- “El salón Internacional de la plástica” Santiago de Cuba. Exposición colectiva

2007- “Pintura Transespacial”, ponencia dentro las sesiones teóricas de las artes plásticas, Taller Cultural, Santiago de Cuba.

Premios Nacionales:

2003- Premio colectivo del programa “Artes por todas partes” con el proyecto “Pensamientos en Madera”.

Actividad Académica:

2008-2009- Curso sabatino “Iniciación al arte” Casa de la cultura Real del Monte Hidalgo

2009- Profesor invitado curso “La problemática y base del dibujo” Universidad ICEL Campus Tlalpan.

2009- Profesor curso de verano secretaria de salud.

Otras actividades:

1997-2009- Diseñador, creativo, asesor y escenógrafo para publicidad y eventos especiales.

Estudios

1995-2000. Licenciatura en Artes Plásticas. Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM.

Experiencia Profesional

2008 – 2009. Caricaturista y retratista en el bazar Pericoapa.

2001 – 2009. Coordinador del periódico “Machetearte” en el área del diseño gráfico.

1999 – 2008. Caricaturista al aire libre en el Jardín Hidalgo, delegación Coyoacán.

1999 - 2009. Caricaturista político en el periódico Machetearte.

2003. Plática “La prensa independiente” dentro de la IV Semana de la Comunicación

“Imaginarte” en el CETIS No.49. La Noria, Xohimilco.

Participación en el evento “Reconstruyamos Nuestra Nación” realizado en el Centro de Desarrollo Comunitario “El Reloj”, delegación Coyoacán. Exposición de caricatura “Ni en la paz de los sepulcros creo” dentro del “Festival de redes”, realizado en el Centro de Desarrollo Comunitario “IMAN”, delegación Coyoacán. Exposición de caricatura “Lo que la risa despierte, la organización concrete”, realizada en el Centro de Desarrollo Comunitario “Marisol”, delegación Coyoacán.

2002 Exposición de caricatura “...Y el mono evolucionó del político” exhibida en el Centro de Desarrollo Comunitario “Marisol”, delegación Coyoacán. Participación en la muestra colectiva: “Variaciones sobre un tema: Tzompantli”, realizada en el Museo Dolores Olmedo Patiño, La Noria Xochimilco.

Participación en la exposición: “Variaciones sobre un tema: Tzompantli” realizada en la Galería “Luis Nishizawa” de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, Xochimilco.

2001 Participación en la exposición colectiva “ENAPOS salón 101” realizado en los planteles del CCH Oriente y Vallejo. Exposición colectiva “Ligna ruber” del taller de xilografía a color realizada en la Capi la Británica Realización del Servicio Social dentro del programa “Docencia e Investigación en Artes Plásticas” apoyando a la Profesora Elva Hernández Gil en el taller de xilografía a color.

2000 Exposición colectiva “Tzompantli: Variaciones sobre un tema” realizada en el Centro Cultural Casa del Faldón, Santiago de Querétaro.

1998 Participación en la exposición colectiva “Y en el camino andamos” realizada en la Universidad Tecnológica Fidel Velásquez, Villa Nicolás Romero, Edo. de Mex.

1997 Participación en el Primer Festival Cultural realizado en la Escuela Nacional de Estudios Profesionales Iztacala, UNAM. Los Reyes Iztacala, Tlalnepantla.

Javier Márquez (Pintor, dibujante e ilustrador)

Bachillerato De

Arte En El Cedart Luís Spota

Especialización En Artes Plásticas, 1990-1993.

Experiencia Laboral

1991-1993 Taller De Arte Y Diseño: Trabajo Consistente En La Elaboración De Ilustraciones Y Caricaturas Destinadas Para Publicidad.

1993-1994 Grupo De Teatro “Laberinto” Realización De Mario-Netas Con Diversas Características Y El Manejo De Las Mismas En Representaciones Teatrales Con Fi-Nes Informativos Acerca Del Sida En Diferentes Foros En La Ciudad De México.

1998-2000 Taller De Escultura “Konstruplay” Talla De Escul-Turas En Unicel, Espumas Y Otros Materiales Con Distintas Dimensiones Y Características Técnicas.

2000-2001 Museo De Cera De La Ciudad De México Como Inte-Grante Del Equipo De Escultores Que Realizan Las Piezas Con Características Y Dimensiones Humanas De Personas Famosas Que Se Exhiben En Las Salas Del Museo.

2007 Taller De Escultura Del Sr. Jose Luis Melendez, Realizando Piezas Variadas En Distintas Dimensiones En Yeso, Fibra De Vidrio Y Otros Materiales, Destinadas Para Carros Alegori-Cos Y

Escenarios Para Festivales, Cozumel, Quintana Roo.

Estudios

La Carrera De Artes Visuales En La Escuela

Nacional De Artes Plásticas De La Universidad

Nacional Autónoma De México, 1995-1999. T’ruinco

2006 Exposición Individual “Ambivalencia Anatómica “ (Bestiario Humano). Casa De Cultura Venustiano Carranza, Delegación Venustiano Carranza.

2002 Colaboración En El Área De Difusión Cultural De La Facultad De Estudios Superiores De Zaragoza En Eventos De Índole Artístico, Coordinados Por El Maestro José Ascensión Ramírez.

Exposiciones Congreso Nacional Indígena. Ciudad De México

1997 Realización Del Mural “Unidad Latinoamericana” Para El Concurso Convocado Por La Planta De As-Falto. Ciudad De México.

1990-1993 Múltiples Exposiciones Colectivas Cedart “Luís Spota”.

1997 Exposición Colectiva Galería “José Ma. Velasco” Con Motivo De Los Festejos Para El Vigésimo Aniversario Del Cedart “Luís Spota”.

1998 Exposición Colectiva “Obra Negra” Espacio Alterna-Tivo, Garibaldi.

1998 Exposición Colectiva “Dicen Que Somos” Espacio Librería “El Sótano”.

1999 Exposición Colectiva “Anatomía Voces Internas” En La Galería Del Teatro Sergio Magaña, San Cosme.

2002 Exposición Colectiva Con Motivo De Los Festejos Para Los Festejos Para El Vigésimo Quinto Aniver-Sario Del Cedart “Luís Spota”.

2003 Exposición Individual “Pintar En Caballete” Gale-Ría “La Joya”, Col. Roma.

2005 Exposición Colectiva “Corazón Alegre”, Casa De La Cultura “Enrique Ramírez Y Ramírez”, Tepito.

2005 Participación Como Escultor Para El Proyecto Cultural

Javier Márquez
(Pintor, dibujante e ilustrador)

2005 Participación Como Escultor Para El Proyecto Cultural

1996 Realización Del Mural “1° D

“ Para El Pri–Mer

E Enero

Colaboración Con Otros Artistasexposicion

Colectiva En El “Cine Cuba” Dentro Del Marco Del Festival Del Caribe “La Fiesta Del Fuego”, Santiago De Cuba.
Cultural Jose Maria Heredia.

Como Homenaje Al Maestro Antonio Ramirez Andrade En El Foro

Exposicion Colectiva “Las Mujeres El Amor Y El Desamor”Exposicion Colectiva Como Parte Del Programa Para
Los Festejos Del Xxviii Festival Del Caribe, En La Galeria De Ar–Te Universal, Santiago De Cuba.

Buzon De Arte”, Callejon De Romita, Col. Roma Norte.

Exposicion Colectiva De Dibujo En La “Ex Casa Tomada” Hoy “

Exposicion Colectiva “Puntos Cardinales” Galeria “La Joya” Col. Roma.

Exposicion Colectiva “Respingos” Como Parte Del Programa Del 2° Encuentro De Arte Independiente En Azca-
potzalco, Casa De La Cultura Azcapotzalco.

Monica Perez (Escultora, Diseño tridimensional , profesora)

Formación profesional

1995 – 2007

Academia de San Carlos UNAM

Maestría en Artes visuales especialidad en escultura.

Proyecto de investigación sobre la educación de las artes en adolescentes de 12 a 18 años.

Licenciatura en artes visuales Escuela Nacional de Artes Plásticas UNAM

Titulación 12 de septiembre del 2003 con la investigación “El juego como propuesta escultórica”

Taller de escultura con el maestro Hersua.

Exposiciones colectivas

Así habla la madera, Galería Luis Nishizawa . ENAP UNAM 1998 México Bienal de escultura Olga Costa

Museo del virreinato, Monterrey, Nuevo león 1998 Transformaciones Casa de la cultura, Morelia Zamora y Uruapan Mich. 1998

Intervenciones conceptuales en la materia Casa Borda Taxco Guerrero 1999 Símbolos de la materia, Centro

cultural Hollín Yoliztli, México 1999 Nace crece y permanece Viveros de Coyoacán México 2000 Enapos

salón IOI exposición itinerante Cinco planteles del colegio de ciencias y humanidades UNAM 2001- 2002

México Y dicen que somos... Galería del sótano de Coyoacán ,México 2001 Cumbre Tajin Tajin veracruz ,

2001 3 generaciones Museo Adolfo López Mateos , Atizapan de Zaragoza. Edo .Mèx. 2003 Absolut Her-

sua , Galería de Andrés Siegel, México 2003 http://www.youtube.com/watch?v=GkSy_WG6mgo Somos

las mujeres Museo de la ciudad de México, México, 2003 Pensamientos en madera. Itinerante. Concurso

Arte Exposición itinerante, concurso artes por todas partes. México 2003 1 er concurso de arte en vidrio

(participación) Casa de la cultura Monterrey .2004 Conferencia internacional de mujeres en el arte buenos

aires, argentina 2004 Año internacional de la física Palacio de minería México 2005 Corazón alegre Casa

de la cultura Enrique Ramírez México 2005 Generación VI, Academia de san Carlos, UNAM . 2006 Casa de

cultura de Atizapan de Zaragoza y casa de cultura Azcapotzalco. 2007 centro cultural 2008 Escultura

lúdica Individual Casa de la cultura real del monte hidalgo 2000, 2008 casa de cultura la roma , metro

div del norte, unitec Ecatepec, galería sotavento

PREMIOS, BECAS Y RECONOCIMIENTOS

Selección de obra 1a Bienal de escultura y pintura OLGA COSTA Premio “Artes por todas Partes “Conferen-

cia internacional de mujeres, Buenos Aires Argentina exposición permanente “Nace crece y permanece”

Viveros de Coyoacán Selección de obra “Año internacional de la física”

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Rodríguez Ramírez Alfredo, Mónica Pérez , la materialización del espíritu. en Novedades, Miércoles 14 de

agosto 1996.pag c6Tibol, Raquel, La primera bienal Olga Costa de pintura y escultura, en proceso #1131, 5

de junio de 1998 pag 61

Paredes Arroyo Bribiesca, Nace crece y permanece, Arte en madera, vivero de Coyoacán, Dirección general

del programa nacional de reforestación, de la SEMARNAT, México 2000.

Carrillo Cuevas, Magdalena, Presentan hoy la exposición de artes visuales “Enapos salón 101, Gaceta UNAM,

26 de febrero 2001

Licenciado en Artes Plásticas (México, 1976.) Vive y trabaja en la Ciudad de México.

Estudios

1995-1998 Estudios de Arquitectura en la Facultad de Arquitectura de la UNAM.

2004 Licenciatura en Artes Plásticas en la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado, La Esmeralda. INBA. Examen Profesional con Mención Honorífica.

Selección de exhibiciones

2002 “XXII Encuentro Nacional de Arte Joven”. Mención Honorífica. Aguascalientes, México.

2003 “Distancias imaginarias”. Galería Alva de la Canal, Jalapa, México.

“Semeion”. Fotoseptiembre. Galería de la ENPEG La Esmeralda, CENART, México, D.F.

“Primera Bienal Nacional de Arte Visual Universitario”, Centro Cultural Universitario. Casa de las
cias, Toluca, Estado de México.

Diligen

“La Recua”. El Particular 57, Centro histórico, México, D.F.

2004 “Harto-Espacio”. Local abandonado en Ciudad Vieja, Montevideo, Uruguay.

“Quinta De-Generación”. Galería de la ENPEG La Esmeralda, CENART, México, D.F.

“Alegre”. Alianza Francesa. Centro histórico, Oaxaca, Oaxaca.

“Equilibrios de la mano temblorosa”. Galería Art&Idea. México, D.F.

“Panorámica Descentro”. ExTeresa Arte Actual. México, D.F.

“Ad Hoc”. David Risley Gallery. Londres, Reino Unido.

2006 “Bienal Nacional de Arte “Artemergente”. Mención Honorífica. Casa de Cultura de Nuevo León. Mon-
terrey, Nuevo León, México.

2007 “Inter-Faces”. Soros Centre for Contemporary Arts. Almaty, Kazakhstan.

“Correo Doméstico”. Gallery NOD. Praga, República Checa.

“Project Rubs/Frotamientos Reglamentarios”. Casa Vecina. México, D.F.

Exhibiciones individuales

2005 “Grietas, Mellas y Rebabas”. Galería de la ENPEG La Esmeralda, CENART, México, D.F.

2006 “Colisión”. David Risley Gallery. Londres, Reino Unido.

2008 “Sonora Blank”. David Risley Gallery. London, United Kingdom.

Obra en colecciones

The Zabłudowicz Collection

Colecciones Privadas (Londres, Reino Unido y Frankfurt, Alemania)

Participación en Ferias de Arte Internacionales

“Zoo Art Fair”. Londres, Reino Unido.

“Pulse New York”. Nueva York, EUA.

“MACO México”. México, D.F.

“ARCO”. Madrid, España.

“ArteBA”. Buenos Aires, Argentina.

Otras actividades profesionales

2002 Conferencista. Mesas de Diálogo en Fotografía Artística “Imagen y Significado”. Museo Nacional de Arte,
México, D.F.

Conferencista. “Retos y Perspectivas de la Educación Artística en México”. EDUSAT, Canal 23 de las Artes, Centro Nacional de las Artes, México, D.F.

2003 Co-fundador de la Revista. “La Siesta de Remi”. Espacio literario para la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado “La Esmeralda”, México, D.F.

Co-fundador. “Primer Foro sobre Educación y Docencia artística en las Artes Plásticas y Visuales”. Universidad del Claustro de Sor Juana, ENAP y ENPEG, México, D.F.

2005 Curador del Museo. “Ex Site”. Exposición de artistas jóvenes mexicanos. ExTeresa Arte Actual. INBA.

México, D.F.

2006 Curador del Museo. “¡Suerte en Pila! (Harto_Espacio en Ex Teresa Arte Actual)”.

Exposición con Artistas Uruguayos. Ex Teresa Arte Actual. México, D.F.

Conferencista. “Profesionalización del artista visual”. Centro Cultural de España. Montevideo, Uruguay.

2008 Enseñanza. Materia impartida: “Curso-Taller de Artista Invitado”. Escuela Nacional de Pintura, Escultura

y Grabado “La Esmeralda”, México, D.F.

Publicaciones

2002 Texto “Bienal de la Habana. La fábula de los territorios posibles”. RIM. Artist rag from Mexico City and

L.A. Ed. Marvin Magazine. Año I / N° 2. México - USA. Pág. 17-18.

2003 Texto “La poética de lo inminente. Sobre la obra escultórica de aurora Noreña” RIM. Artist rag from Mexico City and L.A. Ed. Marvin Magazine. Año I / N° 3. México - USA. Pág. 16-17.

2004 Texto “Al fin de año”. Revista Velocidad Crítica. Septiembre / N° 67. México.

Texto “Diez y Cinco”. Revista Velocidad Crítica. Octubre / N° 68. México.

Texto “¿A qué te sabe?”. Revista Velocidad Crítica. Noviembre / N° 69. México.

2005 Texto “De Tlalpan a Verdad”. Revista Velocidad Crítica. Diciembre / N° 83. México.

Texto “Ex Site”. Revista Amigos de Bellas Artes. Ed. Amigos de bellas Artes A.C. Año X / N° 4 / agosto-septiembre.

México. Pág. 31.

2006 Texto “Profesionalización del artista visual”. Revista Velocidad Crítica. Septiembre / N° 92. México. Bibliografía

2002 RIM. Artist rag from Mexico City and L.A. Ed. Marvin Magazine. Año I / N° 0. México - USA. Pág. 30.

2003 Primera Bienal Nacional de Arte Visual Universitario. Catálogo. Ed. Universidad Autónoma del Edo. de

México. México. Pág.103.

Jorge A Sosa
(Artista visual , Escultor)

2004 Harto Espacio. Correo Doméstico I. Catálogo. Ed. Harto Espacio. Uruguay.

2005 Memoria 2005. Ed. Consejo Nacional Para la Cultura y las Artes. México. Pág. 275.

Modern Painters. Internacional Arts & Culture. Octubre. Reino Unido. Pág. 49.

2006 Revista Amigos de Bellas Artes. Ed. Amigos de bellas Artes A.C. Año XI / N° 1 / febrero-marzo. México. Pág. 12-13.

México Arte Contemporáneo. Catálogo. México. Pág. 127-128.

Centro. Zona sur: Gente, Calles y Arte. Ed. Mantarraya Ediciones. Fundación del Centro Histórico de la Ciudad de México A.C. México. Pág.152.

2007 Artemergente. Bienal Nacional Monterrey 06. Catálogo. Ed. Consejo Para la Cultura y las Artes de Nuevo León. México. Pág. 51.

Harto Espacio. Correo Doméstico II. Catálogo. Ed. Harto Espacio. República Checa.

- Acha, Juan, Expresión y apreciación artística, Artes plásticas, México, trillas 1994.
- Acha, Juan, Introducción a la creatividad artística, México, trillas, 1998, 253p.
- Argullol, Rafael I, El arte después de la muerte del arte , Introducción a: Gadamer, Actualidad de lo bello, Buenos Aires, Paidos, 1999.
- Arnheim, Rudolf, Consideraciones sobre la educación artística, Paidos, Barcelona, 1989.
- Baudrillard, Jean, La simulación en el arte, compiladas por Monte Ávila Editores en el año 1998 bajo el título: La ilusión y la desilusión estéticas
- Barrera, de Encinoza, Carmen, Arte y juego en Federico Nietzsche, <http://vereda.saber.ula.ve/estetica/gie/carmenbarrera.htm>
- Bourdieu, Pierre, Capital cultural, escuela y espacio social, México siglo XIX, 1997,206p
- Casanegra Mercedes, Prólogo de la exposición Juego de los juegos , Galería Arteconsult, Panamá, Agosto de 2002
- Chong López, Chungtar, Consideraciones sobre la interrelación de las artes, en función de la educación artística, México: Universidad Nacional Autónoma de México, c1995, 420p.
- Cortazar, Julio, El final del Juego.
- Cubero, Rosario, Como trabajar con las ideas de los alumnos, col. Educación y enseñanza serie practica, Díada editora, 5 edición 2000, 78p
- Curso de arte: guía didáctica basada en las enseñanzas de las más importantes escuelas de arte / coord. por Colin Saxton; colabs. David Phillips... [et al.] ; tr. Juan Manuel Ibeas; Fot. Aurelio Rodríguez; dibujos Dennis Lloyd Thompson, Madrid: Hermann Blume, 1982, 223 p.: IL. ; 28 cm.
- Díaz, Carmen, La creatividad en la expresión plástica, (Propuestas didácticas y metodológicas), Madrid, Naecea, 1998141p.
- Eisner, Elliot W, Educar la visión artística / Elliot W. Eisner; tr. de David Cifuentes Camacho; Rev. de Roser J, Barcelona ,Paidos ,1995, 276p
- Eco, Umberto, La definición del arte: ¿lo que hoy llamamos arte,

- ha sido y será siempre arte? / Umberto Eco, México , Roca, 1991, 285p
- Eisner, E. Educar la visión artística. ED. Paidós. España. 1997p.
- Eisner E. La experiencia en las artes. Ponencia presentada en el Coloquio Internacional de la Educación Artística. SEP- CENART2003. p. 1-16
- Eliot, John, El cambio educativo desde la investigación acción, tr. Pablo Manzano, primera edición 1993, Ediciones Morata, Madrid, tercera reimpresión 2000, 190p.
- Ende Michael, El gran juego del arte, http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/jarte.htm
- Gadamer Hans George, Verdad y método, Madrid, Taurus, 1977, (Traducción de Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito).
- Gadamer Hans-George, El simbolismo en el arte en La actualidad de lo bello, Paidos, Barcelona, 1996
- Gadamer Hans George, Verdad y método, Madrid, Taurus, 1977, p. 98-99. (Traducción de Ana Agud Aparicio y Rafael de Agapito).
- Gardner Howard, , Educación artística y desarrollo humano, Barcelona, Paidos.
- Gadamer Hans George, La actualidad de lo bello, México, Paidós, 1977
- Gardner, H. Arte mente y Cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad. España. Paidós Básica. 1987p. 149-165
- Heidegger, Martín, El arte y el espacio Revista ECO, Bogota Colombia, tomo122, 1970, pp. 113-120, Traducción de Tulia De Dross.
- Huizinga, Joan, El Hommo ludens, Buenos Aires, Alianza, 1972,1 reimpresión 2000 285p
- Kant, Emmanuel, Critica a la razón pura, México, Porrúa, Sepan cuantos,1990
- Leif, Joseph, La verdadera naturaleza del juego, Lucien Bwnelle, tr. Iris Ibáñez, Buenos aires, Kapeluz, 1987 126p.
- Kandisky, Basili, De lo espiritual en el arte, Barral, Barcelona, 1973, 150p.
- Buen rostro, Mendoza Gabriel, Por una didáctica mínima: Guía para facilitadores y docentes innovadores, México, Trillas, 2003, 167 p.
- Mortón, Gómez, Victoria, Eugenia, Una aproximación a la educación artística en la escuela ,México,Universidad pedagógica de México,2001,191 p

