

ouroboros

Revista de Estudios Visuales

No. 3 Agosto 2014

arte,

la cultura y

educación



ouroboros

Revista de Estudios Visuales

No. 3 Agosto 2014

arte,
tecnología
y educación

Comité Editorial

Mtra. Ma. de los Ángeles Aguilar
San Román

Facultad de Bellas Artes
Universidad Autónoma de Querétaro

Mtro. Sergio Rivera Guerrero

Facultad de Bellas Artes
Universidad Autónoma de Querétaro

Dra. Lorena Amorós Blasco

Facultad de Bellas Artes
Universidad de Murcia, España

Mtra. Lilliana Quintero

Taller de Investigación
Centro Multimedia, CENART

Mtro. Fernando Monreal

Taller de Investigación
Centro Multimedia, CENART

Consejo Editorial

Mtro. Vicente López Velarde

Facultad de Bellas Artes
Universidad Autónoma de Querétaro

Dr. Fabián Giménez Gatto

Facultad de Bellas Artes
Universidad Autónoma de Querétaro

Dra. Alejandra Díaz Zepeda

Facultad de Bellas Artes
Universidad Autónoma de Querétaro

Dra. Elsa Muñiz

Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Xochimilco, CD. de México

Naief Yeyha

SNCA- FONCA

Diseño Gráfico

Dra. Alejandra Díaz Zepeda

Responsable de la edición

Dra. Alejandra Díaz Zepeda

Coordinación de Difusión FBA: Lic. José Jiménez Patiño

Volumen 3. Número 3

Período: Julio-Diciembre de 2014

Ouroboros. Revista de Estudios Visuales de la Universidad Autónoma de Querétaro. Publicación semestral editada y distribuida por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro. Revista arbitrada por pares, con dictamen doble ciego. Los artículos firmados son responsabilidad del autor y no reflejan, necesariamente, el criterio de la Institución, al menos que se especifique lo contrario.

ISSN: En trámite

Colaboración e informes:

Jefatura de Investigación y Posgrado de la Facultad de Bellas Artes.

Centro de Investigación y Producción Artística (CIPA) de la Facultad de Bellas Artes.

Cuerpo Académico Estudios Visuales de la Facultad de Bellas Artes.

Hidalgo Poniente s/n, C.U., Santiago de Querétaro, México, A.P. 184, C.P. 76010, Tel. 01 (442) 192 12 62 Ext. 5101, Fax. 192 12 80

<http://ba.uaq.mx/>

<http://cipa-facultaddebellasartes-uaq.blogspot.mx>

cipa@uaq.edu.mx



Presentación

5.0

Tradición, renovación, tecnología, crítica y diseño

Ma. de los Ángeles San Román Aguilar

6.0

La Facultad de Bellas Artes desarrolla un software catalográfico del patrimonio cultural

Sergio Rivera Guerrero, José Olvera Trejo y Salvador Ciro Santana Méndez

18

El futuro según RobotLab

Rafael Pinilla Sánchez

22

Contemporáneamente Tecnológico

Esteban Nava Balvanera

28

Homo Techno Sapiens

Oscar Alejandro Montiel

34

El Devenir de las Artes en la Educación Superior

Vicente López Velarde Fonseca

42

**La legitimidad de la disciplina del diseño web en la Facultad de Bellas Artes
de la Universidad Autónoma de Querétaro**

48

Salvador Ciro Santana Méndez y María Cecilia Muñoz Pacheco

Arte, tecnología y educación: "imágenes" simbólicas de la humanidad

56

Tereza I. Ruiz Martínez

Cómo la música, a través de la imagen

y los medios masivos de comunicación, influye en la construcción de la identidad juvenil.

64

Luiz Edgar Carrasco Filizola

Por nuevos lenguajes tecnológicos en el aula:

el uso del Ipad en las escuelas

70

Eva Natalia Fernández

**Los senderos de la educación artística,
una aproximación personal desde la enseñanza de la fotografía**

78

Juan Carlos Romo y López Guerrero

El Arte y el arte de la video danza

Ana Cristina Medellín Gómez

Lucero del Pilar Miranda Diego

86

60 años de arte universitario

94

José Jiménez Patiño

- Los interesados podrán participar enviando ensayos cortos u obra artística. Cualquier forma de participación deberá ser enviada al correo **clpa@uaq.edu.mx**
- La revista será temática y será publicada de forma semestral.
- La revista será arbitrada por pares, doble ciego.
- El dictamen de publicación es inapelable.
- La temática es responsabilidad del consejo editorial

Publicación de escritos: con los siguientes datos: nombre completo, título del ensayo y correo o sitio web de contacto.

- Formato .docx
- Extensión máx. de 10 cuartillas incluyendo bibliografía y mínima de 6 incluyendo bibliografía
- Tipografía Arial 12pts.
- Interlineado 1.5
- Texto justificado
- Tamaño carta
- Formato de cita APA
- En caso de incluir imágenes, éstas deberán ser de su autoría y deberán ser enviadas en formato TIFF a 150 dpi.
- La revista publicará únicamente trabajos ensayísticos y de investigación. Y el mismo deberá responder estrictamente a la temática del número en curso.

Publicación de obra:

- La revista pretende realizar un trabajo editorial que posibilite a los artistas la publicación y difusión de su obra.
- El trabajo conceptual de la obra deberá responder estrictamente a la temática del número en curso.
- La obra deberá ser entregada en formato TIFF a 150 dpi.
- La revista se reserva el derecho a la publicación total de las imágenes enviadas así como a la selección de las mismas en caso de una publicación parcial.
- Es responsabilidad del artista
- El envío de texto que acompañe la obra es opcional y responsabilidad del artista

En ambos casos deberá ser enviada carta de cesión de derechos y carta responsable del material enviado. Se podrá revisar un ejemplo de ambas durante el tiempo de apertura de convocatorias en: <http://clpa-facultaddebellasartes-uaq.blogspot.mx/p/revista-ourouborus.html>

El cuarto número estará dedicado a "Imagen y significación: aproximaciones semióticas y semiológicas a la práctica artística" y la convocatoria podrá ser vista a partir del mes de Agosto de 2014

P E R F E N T E F Ó N

Este número parte de la exploración de la articulación entre Arte/Tecnología/Educación como un posible campo de los Estudios Visuales y como elemento explícito de la Cultura Visual, para incidir en construcciones conceptuales que permitan la multidisciplinariedad, así la historia del arte, la estética contemporánea, la filosofía de la tecnología, la pedagogía del arte y la semiótica visual, funcionan como planos de inmanencia, es decir, como territorios o alternativas al carácter disciplinar que permiten ejercer aterrizajes teóricos desde los ejercicios de construcción conceptual necesarios para el tratamiento de la diversidad y riqueza que representan, para los estudios visuales, la imagen y la cultural visual.

Partiendo de la exploración de la imagen inserta en la cultura visual, será necesario recuperar propuestas teóricas que permitan relacionar lo explorado de la imagen, no únicamente con el sujeto que mira, con el espectador y su visualidad preformativa, sino construir el significado de lo que se mira desde una dimensión cultural, lo importante ya no es buscar el valor estético que principalmente ejerce la historia del arte como alternativa disciplinaria, sino examinar a través de la exploración de la imagen, cuál es el papel que la imagen tiene en la vida de la cultura.

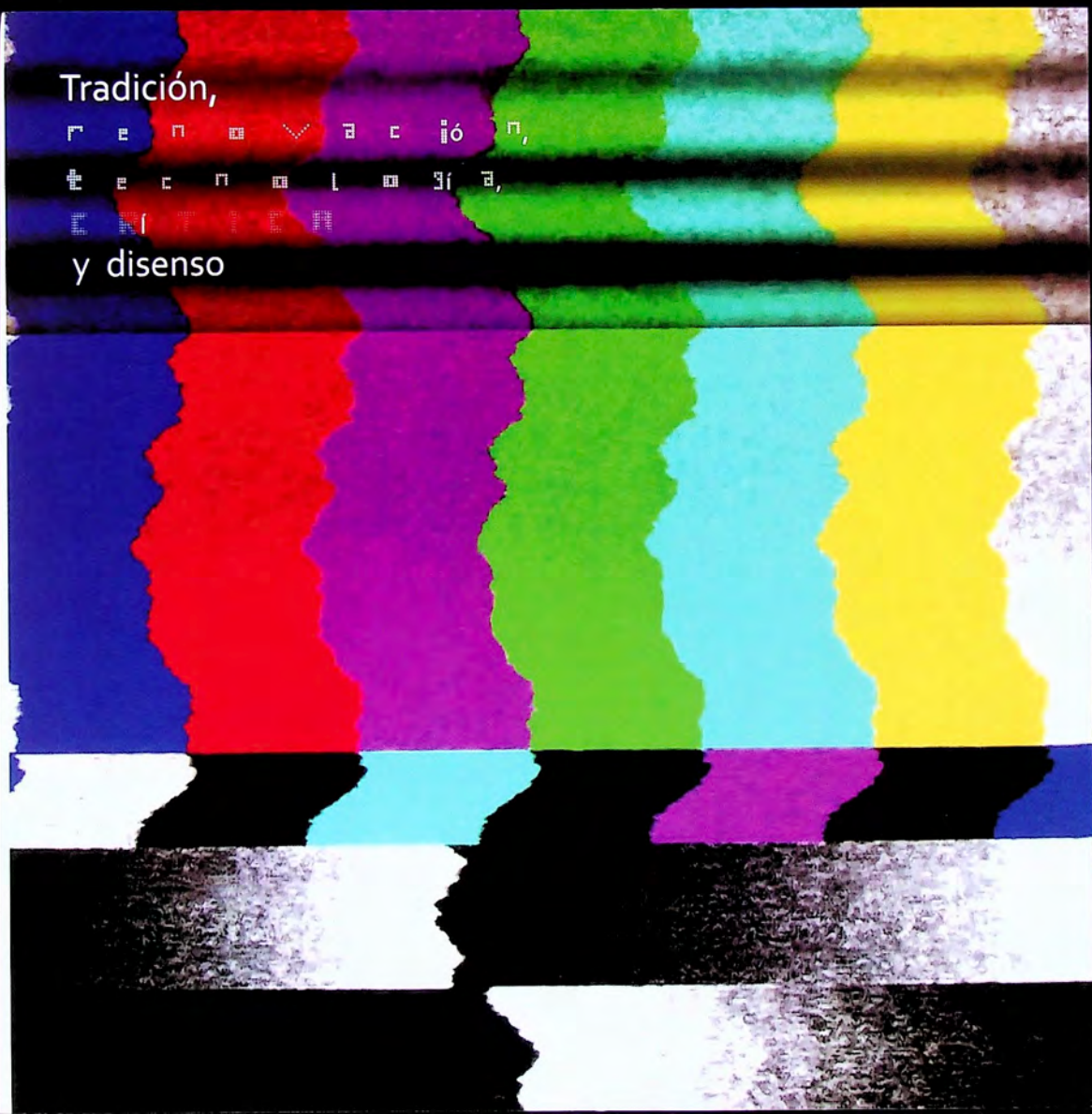
Tradición,

tecnología,

creatividad,

crítica

y disenso



Tradición,

re
n
o
v
a
c
i
ó
n,
e
c
n
o
l
o
g
í
a,
c
r
í
t
i
c
a
y
d
i
s
e
n
s
o

Ma. de los Ángeles Aguilar San Román

I
n
t
r
o
d
u
c
c
i
ó
n

Esta reflexión inicia exponiendo los cuatro paradigmas pedagógicos fundamentales como punto de partida para la integración de los diversos momentos de análisis que permitan preludiar un nuevo paradigma educativo: la Escuela del Disenso.

L
a
E
s
c
u
e
l
a
T
r
a
d
i
c
i
o
n
a
l

La escuela tradicional encuentra su antecedente más acabado en el movimiento educativo surgido en el siglo XVII con los colegios internados establecidos por los jesuitas; la finalidad de estos colegios era ofrecer a la juventud una vida metódica en su interior, lejos de las turbulencias y problemas de la época y la edad de los estudiantes. "El papel del internado, es el de instaurar un universo pedagógico, un universo que será sólo pedagógico, y que estará marcado por dos rasgos esenciales: separación del mundo, y en el interior de ese recinto reservado, vigilancia constante, ininterrumpida del alumno". (Palacios, 1984: 16)

Para esta escuela, la vida externa se tenía por peligrosa, temida como fuente de tentaciones, por lo que los jóvenes están expuestos a la tentación, ya que son débiles y sienten atracción por el mal; de aquí lo importante de aislar la vida del internado de la del mundo y vigilar de manera constante al alumno, para que no sucumba a sus deseos y apetencias naturales.

Estos fines encuentran su expresión perfecta en el contenido de la enseñanza que se transmite y en la forma en que se realiza la transmisión. La característica más acusada de los contenidos de enseñanza es el retorno a la antigüedad, retorno que define su separación del mundo exterior del momento, o mejor dicho, su oposición a él:

[...] puesto que en la vida corriente se vive en romance, en la escuela se debe vivir en latín. La vida del internado se desarrolla en un momento ficticio que es una lección de moral permanente en la que los ideales de la antigüedad lo llenan todo. Por el contrario, las materias relativas al mundo, aquéllas en las que el niño se ponía en contacto con la naturaleza y la vida, ocupan un lugar muy restringido, son relegadas a los días de vacación. ((Palacios, 1984: 16)

La lengua escolar era el latín, en latín se desarrollaban las clases y se obligaba a los alumnos a que lo emplearan durante el recreo; hablar la lengua materna era, según Jouveny, un pecado grave.(Palacios, 1984: 16)

El arte de la retórica era la culminación de esta educación, arte a cuya adquisición se dirigía todo el plan de estudios. Mesnard lo expresa así:

El fin que los jesuitas se proponen es lanzar, a la salida del colegio, unos jóvenes cultivados que poseen a fondo lo que Montaigne y Pascal llaman el arte de disertar, esto es, capaces de sostener en sociedad una discusión brillante y concisa acerca de todos los temas relativos a la condición humana, y todo ello para provecho de la vida social y como defensa e ilustración de la religión cristiana. (Palacios, 1984: 17)

Estar en el internado requiere una renuncia constante por parte de los alumnos, quienes deben vivir en la humildad, el desprendimiento y el sacrificio. Además fomentaba un sistema de competencia para mantener la exigencia y el esfuerzo que se les pedía a los alumnos; la clase se dividía en dos fracciones: romanos y cartagineses, cada una estaba organizada de manera jerárquica (magistrados, decuriones, etc.) y a cada elemento de una fracción le correspondía uno de igual fuerza en la contraria, éstos eran los émulo. Los émulo se convertían en adversarios oficiales cuya labor era poner de manifiesto las faltas e inexactitudes de su contrincante. De esta forma, a través de la emulación – la gentil emulación - se estimula el trabajo de los alumnos, deseosos de vencer a su contrincante para ascender de categoría. El padre Ravier define a este método de la manera siguiente:

El honor –deseado y conquistado dentro de las perspectivas cristianas de caridad y de humildad- es el gran resorte de la pedagogía jesuita. Grados, victorias, premios, academias y otros mil procedimientos inventados y renovados siempre por el profesor, de acuerdo con su carácter personal, reavivan incesantemente el espíritu del niño. (Palacios, 1984: 17)

La escuela tradicional significa, por encima de todo, método y orden, a lo cual Comenio menciona que el orden es todo el fundamento de la pedagogía tradicional y respecto del método, Ratichius enfatiza en la necesidad de no estudiar más de una cosa a la vez y no trabajar más que sobre un tema la día, ya que así se obtendrán los mejores resultados. (Palacios, 1984:18)

De aquí que la tarea del maestro es la base y condición del éxito de la educación, a él le corresponde organizar el conocimiento, aislar y elaborar la materia que ha de ser aprendida; en otras palabras, trazar el camino y llevar por él a sus alumnos.

El manual escolar es, en este sentido, la expresión de la organización, el orden y la programación de la clase y la vida colectiva; en él se encuentra graduado y elaborado todo lo que el niño debe aprender: nada debe buscarse fuera del manual si se quiere evitar la distracción y la confusión.

Por lo cual, el método de enseñanza será el mismo para todos los alumnos y se aplicará de manera escrupulosa en todas las ocasiones. El repaso tiene asignado un papel fundamental dentro de este método, repaso entendido como repetición exacta y minuciosa de lo que el maestro ha dicho. En palabras de Comenio:

Después de haber explicado la lección, el maestro invita a los alumnos a levantarse y a repetir, siguiendo el mismo orden, todo lo que ha dicho el maestro, a explicar las reglas con las mismas palabras, a aplicarlas con los mismos ejemplos. (Palacios, 1984:19)

Snyders postula que el fundamento de la escuela tradicional debe ser la ambición de conducir al alumno al contacto con las mayores realizaciones de la humanidad: obras maestras de la literatura y el arte, razonamientos y demostraciones plenamente elaborados, adquisiciones científicas logradas mediante los métodos más seguros. En este sentido, la noción de modelo resulta imprescindible para la escuela tradicional. Pongamos a los jóvenes ante grandes hombres, ante grandes artistas, esperamos entonces que ellos escuchen sus voces y reconozcan sus dificultades y quizá así desearán ellos mismos llegar hasta el fondo de sí mismos.

El camino hacia los modelos sigue siendo el maestro, éste tiene la función de mediar entre los modelos y el niño, al que debe llevar de la mano hacia ellos. Los ejercicios escolares que el maestro desarrolla, pretenden que los alumnos adquieran disposiciones físicas e intelectuales que faciliten su contacto con los modelos. De aquí que la escuela tradicional es magistrocéntrica.

L A E S C U E L A N U E V A

Se trata de un movimiento pedagógico surgido a finales del siglo XIX, el cual estaba encaminado a perfeccionar y vitalizar la educación existente en su época, a partir de la modificación de las técnicas educativas empleadas por la tradición secular.

Sus precursores remotos son Sócrates y Platón, y en épocas más recientes está representado por Montaigne, Rabelais, Comenio, Locke, Pestalozzi, Montessori y sobre todo Rousseau, verdadero precursor tanto por su filosofía naturalista como por sus aciertos sobre la psicología educativa.

Rousseau traza como objetivo primordial construir una sociedad racional, planeando la reconstrucción del hombre social. Si la naturaleza es obra de Dios y en ella está el hombre, no existe otro sentido de trascendencia en el hombre más que su propia naturaleza, esa es su vocación, y aunque tenga el ingrediente de lo social, su naturaleza social debe regirlo. Por tanto reformar la sociedad se convierte también en un objetivo principal, a partir de la familia, la vida moral depende del medio en donde se viva la infancia.

Adolphe Ferriere, uno de los representantes principales de esta escuela, la define como un internado familiar establecido en el campo, donde la experiencia del niño sirve de base a la educación intelectual, mediante el empleo adecuado de los trabajos manuales, y a la educación moral, mediante la práctica de un sistema de autonomía relativa de los escolares.

La escuela nueva deplora el hecho de que el saber se comunique a los niños a través de libros como fuente exclusiva. Le inquieta que la cultura se resuma en adquisiciones de tipo memorista o enciclopédico, destacando el peligro que representa el saber cuando no se respalda en la comprensión, asimismo se muestra sensible a la idea de que lo impreso aparta al espíritu de lo real, y estima que lo esencial no es saber sino juzgar, adquirir convicciones personales.

Como todos los movimientos sociales, la escuela nueva se encuentra sometida al cambio y la evolución. La sumisión a dogmas, credos o ideologías rígidas e invariables, no es parte de su espíritu, por el contrario, se plantea una pedagogía activa, intuitiva, vivida en la libertad, esto da lugar a una colaboración activa entre el maestro y el alumno, dirigida ante todo al desarrollo y la formación de la inteligencia. Se trata, en todo sentido, de facilitar los esfuerzos del niño, de aguijonear su curiosidad, de presentarle las nociones en forma atractiva. De estas ideas brota la importancia del conocimiento

psicológico del niño, ya que ningún proceso decisivo puede lograrse mientras la acción no se funde en un conocimiento suficiente de la manera de ser y de pensar del niño.

La pedagogía toma un giro nuevo, en lugar de exigir la adaptación del niño a las normas educativas, son éstas las que se modifican en función de las características psicológicas del niño. Éste es reconocido como la única realidad, en torno al cual deberá efectuarse la programación escolar y la actividad profesional del docente. La educación se vuelve padicéntrica frente a las corrientes pedagógicas tradicionales, las cuales asignaban al educador todo el esfuerzo y la orientación del proceso educativo.

Los rasgos más sobresalientes de la escuela nueva son: actividad, vitalidad, libertad, individualidad y colectividad; conceptos que se hallan estrechamente relacionados entre sí. El concepto de actividad se destaca como idea esencial, de aquí que algunos identifiquen a este movimiento con el de la escuela activa.

T E C N I C A S D E E D U C A C I Ó N

Se considera que el antecedente de esta corriente lo constituye la psicología del del trabajo; esto coincide con un periodo en que la economía social y capitalista de los Estados Unidos se expande, y cuando los sectores burgueses de la industria y las finanzas impulsan la división técnica de los procesos productivos. Después, el fordismo, como modelo de empresa exitosa, y la influencia que ejercen el empirismo y el pragmatismo, repercuten en la conformación de una sicología que desarrolla técnicas de control de la conducta en el ámbito laboral, cuyo objetivo es lograr una programación racional y eficiente del proceso productivo. (De Alba, et al., 1991: 13)

Este modelo de programación de la conducta se transfiere a la educación, pues se considera que ésta debe responder a las necesidades del sistema productivo. Bajo esta perspectiva, el docente deja de tener una imagen de trabajador carente de técnica y especialización, para otorgársele el papel de ingeniero conductual, es decir, "un técnico diseñador de experiencias de aprendizaje" (De ALBA, et al., 1991, p. 13; BREA, 2007)

En términos generales, la tecnología educativa se considera como aplicable a los problemas prácticos de la educación. Algunas de las teorías formuladas al respecto la definen como la operatividad de un grupo de técnicas sistemáticas y que acompañan a los conocimientos prácticos a fin de poder diseñar, medir y manejar instituciones educativas como sistemas educacionales.

La tecnología educativa tiene como base tres campos científicos fundamentales, que le aportan ideas y métodos: la psicología del aprendizaje, el enfoque sistemático y la teoría de la comunicación.

Como consecuencia, determinadas áreas cobran relieve particular en la acción tecnológica aplicada a la educación: la psicología de la enseñanza-aprendizaje, las técnicas de análisis y planificación de programas de instrucción y educación; la administración operativa y la coordinación de los sistemas educacionales y programas de instrucción; la evaluación de los resultados; la integración y utilización efectiva de los desarrollos nuevos en el área de las comunicaciones masivas.

Así este modelo o corriente didáctica, considera a la escuela como un sistema, al cual llama microsistema. Con este enfoque se intenta comprender, analizar, controlar y utilizar la información, para lo cual, se requiere identificar los procesos y los elementos de la escuela, identificar los accesos para establecer un contraste con el tipo de egresos y productos, de tal manera que se aclare qué se logra, de qué manera, en qué condiciones y a qué costo.

La tecnología educativa plantea dos temas básicos: el uso de herramientas, procedimientos y métodos para aplicarse en la escuela; y el análisis de la escuela como sistema. La atención se ha centrado en el punto del sistema, entendido como "la combinación ordenada de partes que, aunque trabajen de manera independiente, se interrelacionan e interactúan, y por medio del esfuerzo colectivo y dirigido constituyen un todo racional, funcional y organizado que actúa con el fin de alcanzar metas de desempeño previamente definidas." ((DE ALBA, et al., 1991: 32)

L a E s c u e l a C r í t i c a

Aunque el desarrollo histórico y conceptual de esta escuela es complicado, surge de la teoría crítica; la cual, a su vez, se fundamenta en los postulados de la Escuela de Frankfurt, creada en 1922 por un grupo de intelectuales. Entre las figuras principales de la primera generación destacan Adorno, Horkheimer, Herbert Marcuse, mientras que el más brillante de la segunda es Jürgen Habermas. La contribución más notable de la Escuela de Frankfurt, es la elaboración de una teoría crítica del marxismo, basada en las obras de la primera etapa de Marx, donde se destaca el papel de la conciencia, de lo superestructural como elemento clave en la transformación de la realidad social; y también en las obras de Hegel y Freud.

Según Marcuse, la teoría crítica insiste en la praxis social, que es ella misma un momento de la teoría; y Habermas establece que tiene como objetivo último la libertad, un interés emancipatorio. La escuela crítica es una instancia de reflexión que, a diferencia de la escuela tradicional y de la tecnología educativa, en donde el maestro ha venido preocupándose más por renovar y perfeccionar sus instrumentos y recursos didácticos, pretende apuntar hacia la indagación de los supuestos teóricos que arropan una construcción didáctica. En todo caso supone desarrollar en el maestro, una capacidad científica auténtica, apoyada en la investigación sobre su propia práctica, con espíritu

crítico y autocrítico.

Esta escuela pretende generar actitudes nuevas en torno al proceso educativo y al resultado del mismo proceso: el conocimiento. Actitudes que se construyan por medio de prácticas congruentes con el discurso y el ideal pedagógico. Para ello, el factor humano y las interrelaciones personales deben ser consideradas para promover una visión incluyente del aprendizaje.

La propuesta de la escuela crítica no pretende cambiar una modalidad por otra, sino analizar de manera crítica la práctica docente, la dinámica de la institución, los roles de sus miembros y el significado ideológico que subyace en la práctica educativa.

Esto es, que la situación de aprendizaje, en su conjunto, es la que en realidad educa, ya que todos intervienen en ella, sin detentar el patrimonio del saber: todos aprenden de todos y, de manera fundamental, de aquello que se realiza en conjunto.

En esta escuela, el aprendizaje se entiende como un proceso dialéctico, pues se establece que el movimiento que un sujeto recorre al aprender, no es lineal sino que implica crisis, paralizaciones, retrocesos, resistencia al cambio; constituyendo, todo lo anterior, un proceso de construcción y una vía hacia la emancipación del ser. Las crisis surgen porque la apropiación y transformación del objeto de conocimiento no está determinada, de manera exclusiva, por la complejidad del objeto de conocimiento, sino también por las características del sujeto de conocimiento.

Morán lo menciona al establecer que el sujeto que inicia un determinado aprendizaje, no es sujeto abstracto sino un ser humano en el que todo lo vivido, su presente, su pasado y su futuro, aun para ser negado, está en juego en la situación.

El ser humano, de acuerdo con este planteamiento, participa de forma íntegra en las situaciones y experiencias de aprendizaje y apropiación del conocimiento; esto indica que cuando se interviene en cierta situación o sobre determinado objeto de conocimiento, no únicamente se está modificando el hecho u objeto, sino también el sujeto. Esta modificación ocurre de manera bidireccional y en el mismo momento; es decir, en ella acto de aprende, sujeto y objeto, interaccionan y se modifican.

Lo anterior alude a la idea de que el aprendizaje es un proceso inacabado. En cuanto al contenido y el método, la escuela crítica señala que primero debe atenderse a la formulación de los fines de la educación, a que si éstos no se consideran, el contenido y el método únicamente pueden ser fijados en función de los diferentes órdenes de la finalidad, es decir, se considera sólo el título de la materia como punto fundamental para establecer un método y desarrollar unos contenidos.

Lo anterior remite al problema del conocimiento y su relación con los contenidos, y, al mismo tiempo, con sus determinaciones e implicaciones políticas e ideológicas. Dichas implicaciones van a determinar la formación de los individuos, proyectándola hacia una línea ideológica y otra.

De esta manera, puede decirse que el conocimiento convierte al contenido en un elemento de análisis, enfoque y metodología, dado que el contenido en relación con la finalidad pedagógica, se concatenan para la formación de los individuos.

Por tanto el aprendizaje como proceso dialéctico implica no sólo la selección de experiencias ideales para que el alumno opere sobre el conocimiento, sino que además se establece una relación nueva con el docente, ya que éste deja de ser el mediador entre el conocimiento y el grupo, para convertirse en un promotor de aprendizaje a través de una relación cooperativa con sus educandos. En esta relación, la responsabilidad del docente y el alumno se vuelve mayor en tanto exige, de manera fundamental: la investigación permanente, los momentos de análisis y síntesis, de reflexión y discusión, el conocimiento del plan y el programa de estudios conforme a los cuales se realizan las actividades, y un conocimiento mayor de la práctica profesional. El aprendizaje entonces se concibe como un proceso en el cual se manifiestan momentos de ruptura y reconstrucción constantes; de esta manera, las situaciones de aprendizaje adquieren una dimensión distinta a los planteamientos mecanicistas del aprendizaje, ya que para la postura crítica, el énfasis se centra más en el proceso que en el resultado. De lo anterior se desprende la importancia esencial de las situaciones de aprendizaje como generadoras de experiencias que promueven la participación de los alumnos en su proceso de conocimiento.

La escuela crítica es una alternativa en construcción que surge como propuesta frente a la llamada didáctica tradicional y a la tecnología educativa, combatiendo el mecanicismo, el dogmatismo y el autoritarismo no sólo en el aula, sino en todo proceso humano de corte social y cultural, ya que reconoce las implicaciones políticas e ideológicas como punto de partida para propiciar el interés emancipatorio en el sujeto.

L a e s c u e l a R a m o
L a e s c u e l a R e d o
L a e s c u e l a d e l D i s e ñ o

Los cuatro paradigmas pedagógicos revisados permiten aclarar los mecanismos que ha venido generando el mismo hombre para acceder a la cultura y al conocimiento, pero sobre todo para garantizar el acceso al mismo y así lograr su emancipación.

Todo deriva de la necesidad del saber, saber para garantizar el acceso universal al conocimiento, en donde la educación, como institución ideologizante se presenta principalmente con dos facetas definidas:

- como una agencia o aparato de las estructuras funcionales de la producción y el poder contemporáneos, o bien
- como la última garante de las condiciones para que el ejercicio público de la reflexión y la expresión del pensamiento pudieran realizarse sin el sometimiento a los intereses heterónomos de las otras agencias como condicionantes hegemónicas de todo interés cognoscitivo. (Brea, 2007: 33)

Lo cierto es que cualquier faceta de la educación produce respecto a sí, un infinidad de signos, lenguajes, acciones e ideas, dependientes de sus propias condiciones, las que ellas mismas propongan, sugiriendo proceso y resultado como una misma solución de término y continuidad.

Es decir, tanto la estructura general de la organización social en la que se inserte el esfuerzo educativo, propiamente dicho, como el esfuerzo de inculcar el saber y la producción del conocimiento son condiciones fundamentales de recuperación de la propia estructura y del modelo educativo que sostenga dicha estructura.

Ahora bien esta nueva y aventurada propuesta, que he titulado Escuela RAM por su relación con la energía simbólica utilizada por la cultura para dejar de ser rememorante, memorizante, dogmatizante, mecanizante; Escuela RED por estar íntimamente relacionada con la cultura_red, en donde ésta deja de comportarse como una memoria de archivo para convertirse en una memoria de procesamiento, de interconexión de datos y sujetos de conocimiento; Escuela del Disenso "[...] en la que ningún canon cerrado pueda aspirar a imponer alguna visión universal o globalizada del mundo, haciéndose al contrario posible la coexistencia disensual de una multiplicidad de visiones diferenciales." (BREA, 2007: 40)

El fundamento de la escuela del disenso se encuentra en la transformación histórica general de los modos de la producción y el papel crucial que la generación de conocimiento ocupa al respecto. Sus funciones ya no se ubican ni en las formativas integrales ni en las dedicadas a la reproducción, ni en cuanto a la sanción de validez o a la custodia y transmisión de los saberes y las ciencias, sino que se centran sobre todo en cómo generar y producir el saber, en otras palabras, en las formas de saber y no en el saber mismo.

Esta transformación o evolución de los procesos educativos tiende a ejercer también una función productiva, inventiva, generadora efectiva del propio saber que ella misma aloja y difunde. El conocimiento, por tanto, es un ámbito fértil de actuaciones contraentópicas que tiene la fuerza de atraer lo aún no conocido. (BREA, 2007: 41)

Este paradigma breaniano supone la despersonalización del principio de la educación, existiendo un punto de quiebre de:

- la idea tradicional del profesor
- la idea tradicional de formación integral
- la idea tradicional de conocimiento,

El profesor como figura tradicional que nos ayuda a acceder al conocimiento, deja de ser quien es porque en esta nueva propuesta pedagógica se debilita el lazo ontológico-jurídico entre conocimiento y propiedad, es decir, deja de ser quien sabe y posee el conocimiento para descentralizar su figura y aumentar exponencialmente las cantidades totales de información permitidas por el proceso de informatización. Ya no es la figura omnipoderosa y autoritaria por su saber y su autoridad sobre el saber y el alumno.

La finalidad pedagógica en esta escuela del disenso tiende a una forma contemporánea del saber del sujeto que afine y refine su sensibilidad hacia las diferencias y fortalezca sus capacidades para superar y soportar lo inconmensurable. (Brea, 2007: 40)

No es ya el saber como finalidad sino la forma de saber la que establece este paradigma como objetivo pedagógico.

Bibliografía

Château, J. (1994). Los grandes pedagogos (8ª reimpresión ed.). (E. De Champourcín, Trad.) México: Fondo de Cultura Económica.

Comenio, J. A. (1994). Didáctica Magna. México, México: Editorial Porrúa.

Comenio, J. A. (1993). El mundo en imágenes (1ª edición ed., Vol. 1). (M. Á. Porrúa, Ed.) México, D.F., México: Miguel Angel Porrúa Grupo Editorial.

Bal, M. (2010). Conceptos viajeros en las humanidades. España: Akal.

Brea, J. L. (2007). cultura_RAM. mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica. Barcelona, España: GEDISA.

De Alba, A., Díaz Barriga, Á., Follari, R., Kuri, A., Remedi, E., Rodríguez, A., y otros. (1991). Tecnología educativa: Aproximaciones a su propuesta. México: Universidad Autónoma de Querétaro.

N., A., & A., V. (1995). Historia de la Pedagogía (11ª reimpresión ed.). (J. H. Campos, Trad.) México: Fondo de Cultura Económica.

Palacios, J. (1984). La cuestión escolar. Críticas y Alternativas (6ª edición ed.). Barcelona, España: Laia.

Rousseau, J. J. (1993). Emilio o de la educación (11ª edición ed., Vol. 159). México: Porrúa.



Curso de Actualización
"Procesos Creativos para el Diseño".



COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN CONTINUA FACULTAD DE BELLAS ARTES

> L.A.V Mauricio Ruiz Mota
Coord. de Educación Continua de la F.B.A
educacioncontinua@uaq.edu.mx
1921200 Ext. 5110

La
Facultad de Bellas Artes desarrolla
un

del
patrimonio cultural



La Facultad de Bellas Artes desarrolla un



del patrimonio cultural

Sergio Rivera Guerrero,
José Olvera Trejo
y
Salvador Ciro Santana Méndez

Desde hace más de dos años un grupo de profesores de la Facultad de Bellas Artes desarrollan la estructura, programación y diseño de un software, capaz de catalogar el vasto patrimonio cultural de nuestro país. El reto es impresionante, es urgente un inventario y catalogación de los bienes culturales, para frenar el robo indiscriminado en los últimos años; en palabras de Teresita Loera Cabeza de Vaca, ex coordinadora nacional de Conservación del Patrimonio Cultural del INAH, en el país existen cerca de 4 millones de piezas, desde una escultura o pintura, hasta ornamentos, cálices, báculos, o pequeños relicarios, que carecen de un inventario y catalogación adecuados.

La catalogación del patrimonio cultural en México en general y Querétaro en particular, se encuentra en un periodo de sensibilización sobre su necesidad, lo que significa evidentemente un enorme atraso histórico que pone en riesgo las posibilidades de su atención adecuada, la debida identificación de obras y escuelas, la inexistencia de estudios étnicos sobre la producción artística del pasado y lo que es alarmante, el peligro de su existencia como objeto, es decir, su extravío total y definitivo. En este contexto, los académicos han trabajado en el desarrollo de un auxiliar para la

el ámbito de la educación es una necesidad emergente, puesto que disponemos de una tecnología que nos permite compartir los medios de comunicación en comunidad. Esta tecnología reunirá a los individuos en un contacto mediático abierto, lo que dibuja de modo distinto la colaboración en un espacio público creado por las redes de comunicación (Contreras, 2013). La creación de herramientas digitales permite organizar y distribuir de forma sistemática la información almacenada en los diferentes medios electrónicos, en este caso la aplicación SOFCAT (Software catalográfico del patrimonio cultural) podrá integrar información en línea, realizar búsqueda por tipo de obra, estado de conservación, ubicación de la obra en el contexto del edificio que la resguarda e integración de tomas fotográficas totales y parciales.

La propuesta metodológica de SOFCAT intenta ser lo más sencilla posible, con el fin de no afectar la claridad informativa, la recuperación de datos, aplicable con cualquiera de los sistemas informáticos o manuales que se usan para la gestión del conocimiento del Patrimonio Cultural. Aplicar SOFCAT garantizará la digitalización de las colecciones de una manera práctica y sencilla.

imientos documentales en galerías, archivos y colecciones artísticas de acopien bienes culturales.

c) Facilitar la gestión del conocimiento en el área de los bienes culturales muebles y fijos de otros países.

d) Promover el conocimiento, la valoración y uso del patrimonio cultural del país, facilitando el libre acceso del público a los recursos.

En una revisión general sobre el patrimonio cultural similar disponible en el mercado, se observó un alto costo, diseño ineficiente de las fichas, falta de estándares generales, carencia de instrucciones claras, el vaciado de información, etc. En este sentido, el signo identificador SOFCAT, es una representación de ideas y objetos del patrimonio, comunicar será un proceso activo de nuestro software, pues a partir de la comunicación eficiente por medio del software se conseguirá una cercanía con el usuario. Este software se podrá adquirir en sofcats.com.mx

la Facultad de Bellas Artes, a través de la Especialidad en
Proyectos Artísticos y Culturales en conjunto con el CEART
y el Instituto Queretano de la Cultura
y las Artes organizan el:

6 DE JUNIO - 16:00 A 20:30 HRS

7 DE JUNIO - 9:00 A 13:00 HRS.

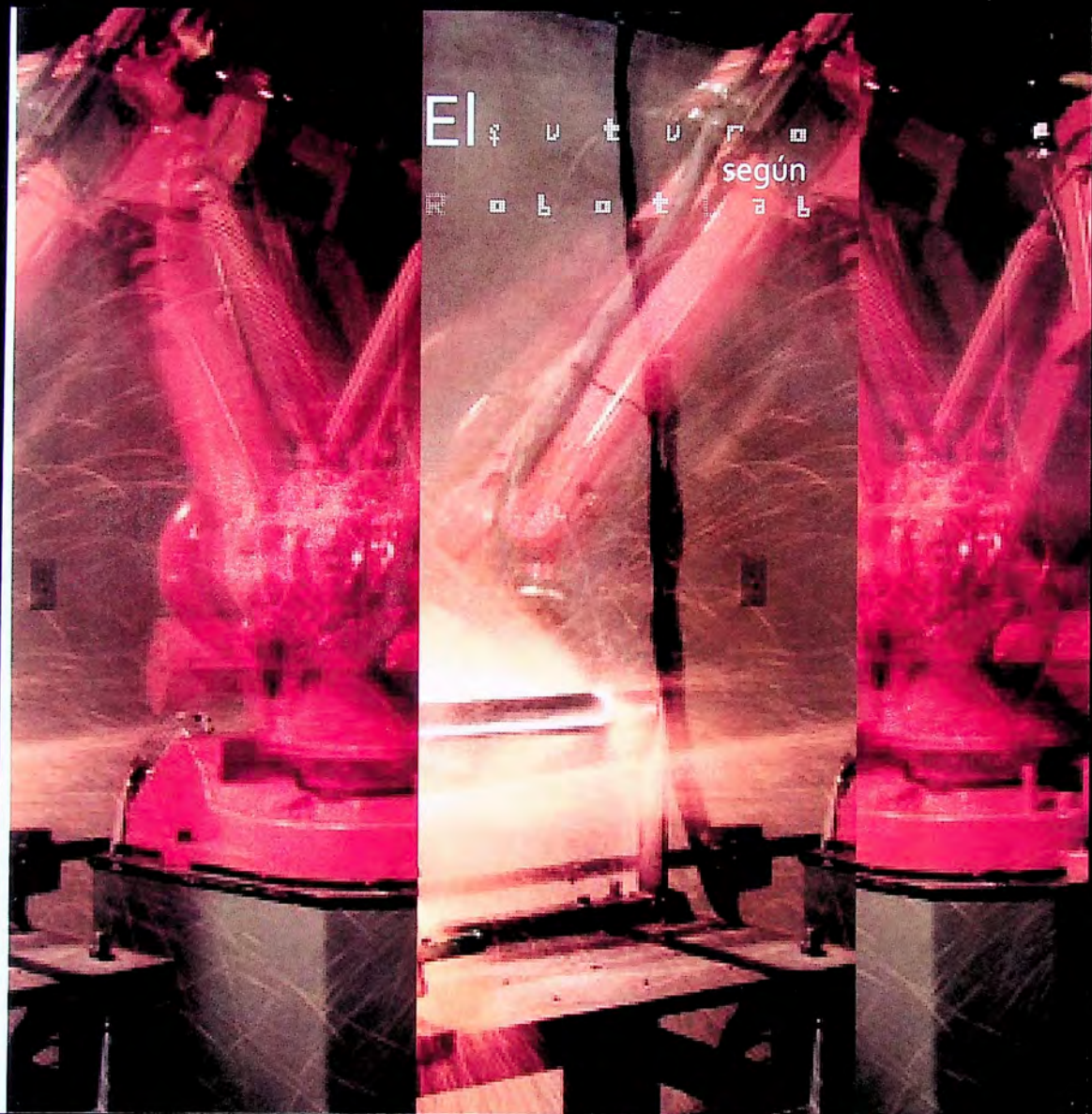
VII ENCUENTRO DE ANALISIS DE POLITICAS CULTURALES



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO
FACULTAD DE BELLAS ARTES



El futuro
según
los robots



El futuro según la tecnología

Rafael Pinilla Sánchez

Como se sabe, la incorporación generalizada de la computación y de la robótica a partir de la década de los 70's en la esfera del trabajo supondrá una transformación socioeconómica y cultural cuyo impacto sigue dando que hablar. Por aquellos años, para más de un optimista parecía cumplirse el "sueño" de Jean Fourastié, el cual predijo que el hombre se vería liberado de trabajar la tierra -sociedades agrícolas- y la materia -sociedades industriales- con la llegada de un tiempo en el que el trabajo se realizaría en condiciones algo menos alienantes (Fourastié, 1949). Evidentemente, profecías de semejante calado no han cesado de repetirse desde que el ser humano tiene conciencia de su trabajo y lo entiende como una engorrosa actividad de la que no se puede liberar. Sin embargo, el asunto presenta otras connotaciones en un escenario en el que determinadas tecnologías adquieren un protagonismo central; un protagonismo que unas veces se ha interpretado como el advenimiento de la utopía y otras como la caída en un "mundo infernal" que altera su presunta ontología.

A propósito de sofisticadas máquinas, a nadie pasa desapercibido que los robots -artefactos que ejecutan una serie de movimientos predeterminados- han ido adquiriendo una importancia significativa en las sociedades contemporáneas. El robot industrial -o la robótica industrial- como todos los hallazgos tecnológicos tiene su propia historia, y al igual que la mayoría de "avances" tecnológicos transcurrirán unas cuantas décadas hasta su implantación generalizada en el trabajo. No obstante, una vez concebido un determinado sistema de automatización "pre-programado", desde los primeros prototipos de *Meccano*, hasta los robots industriales de última generación, se producirá un considerable salto cualitativo en cuanto a complejidad funcional y precisión [1]. En los años 70, después del éxito de los robots *Unimation*, las empresas japonesas adquirirán licencias y empezarán a diseñar modelos similares; también a finales de esa misma década los gigantes de la industria norteamericana -*General Electric* y *General Motors*- se interesaron por el desarrollo de la robótica: de esta manera, poco a poco, los robots iban ocupando su respectivo puesto de trabajo en la fábrica [2].

En términos socioculturales, los robots se incorporan plenamente en el trabajo y se convierten en "máquinas familiares" totalmente alejadas de aquellos amenazadores artefactos de aspecto humanoide que poblaron la cultura *pulp* de posguerra y demás narrativas populares (Seed, 1999: 243). En relación a ello, se podría decir que al igual que ciertas experimentaciones precedentes afines a la vanguardia, las aproximaciones artísticas recientes a la robótica tenderán a proponer una reinterpretación funcional de la máquina-robot [3]. Por eso mismo, la mayoría de éstas descartan lecturas apocalípticas o distópicas -o en todo caso, si se lo proponen se detecta cierta ironía posmoderna- para especular sin dramatismos acerca del desarrollo tecnológico y sus consecuencias económicas, políticas o culturales (Kac, 2001: 87 y ss.). Además de estas aproximaciones, en algunos casos también se decide reorientar la propia praxis artística y emparentarla con la ingeniería robótica; es el caso, por ejemplo, del colectivo alemán *RobotLab*.

Fundado alrededor del año 2000, este peculiar colectivo -cuyos proyectos se encuentran vinculados al prestigioso *ZKM* de Karlsruhe- está integrado por Matthias Gommel, Marta Haltz y Jan Zappe. En líneas generales, los trabajos de *RobotLab* establecen un continuo diálogo entre la robótica industrial y el espacio público; un diálogo que parte de la premisa que los robots tenderán a ocupar progresivamente dominios hasta ahora considerados exclusivamente "humanos"[4]. Si bien esa colonización se

1. Para ello, véase por ejemplo, International Federation of Robotics, History of Industrial Robots. From the First Installation Until Today (2012), Frankfurt am Main, IFR.

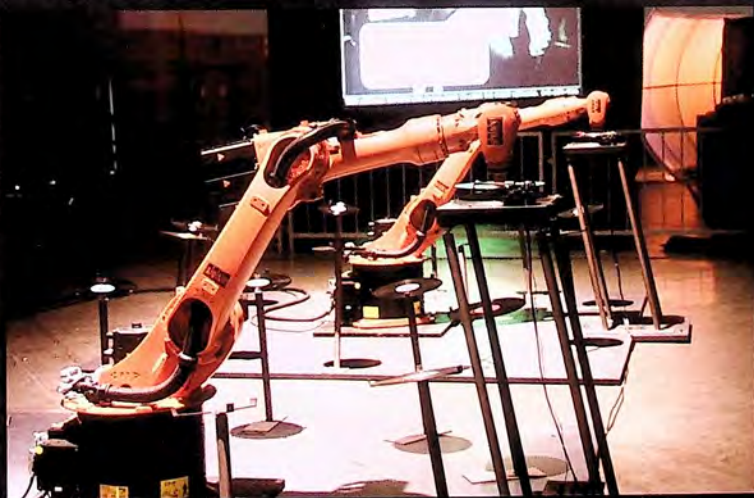
2. *Ibid.*

3. En relación a experimentaciones artísticas precedentes en el ámbito de la robótica se podría citar, por ejemplo, las "esculturas" de Jean Tinguely, las performances de Sterlac, o los proyectos ya citados de Mark Pauline y SLR.

Para ello véase el manifiesto fundacional de RobotLab en robotlab.de, en línea: http://www.robotlab.de/about_en.htm

encuentra relativamente restringida a unas esferas específicas -básicamente determinadas actividades productivas-, cabe suponer que el desarrollo de la robótica industrial acabará rebasando sus límites actuales, si no es una realidad consumada al día de hoy. En cualquier caso, *RobotLab* pretende anticiparse a este escenario mediante el diseño de robots que realizan tareas "atípicas", en las que la presencia o la actividad de robots resulta cuando menos chocante; sin ir más lejos eso es lo que se pretende con *Juke_bots* (2001), uno de los primeros proyectos de robótica desarrollados por *RobotLab*. Precisamente, convendría prestar atención al mencionado proyecto por las implicaciones y lecturas ideológicas que se derivan de éste.

Juke_bots es una instalación en la que dos sofisticados brazos móviles ejecutan la actividad propia de un *Dj*. En un espacio acotado a modo de "escenario" dos robots de la conocida firma *KUKA* se dedican a poner discos de vinilo en los respectivos platos para manipularlos con la pericia que requiere la tarea; le dan al *play* del reproductor, cambian asiduamente los discos, e incluso hacen algún que otro *scratch* (fig. 1). Además de esta "actuación", la performance, al margen de su exhibición distanciada ha incorporado dos variantes funcionales para activar el trabajo de los robots: una de ellas mediante un sensor de movimiento que detecta la actividad del público asistente, y la otra a través de un interface que permite la posibilidad de introducir una moneda. De esta manera, *Juke_bots* se materializa como una especie de "club del futuro" donde la música ya no la selecciona un instruido maestro de ceremonias que educa a la audiencia, sino dos robots atentos a la recepción y las demandas de los asistentes que participan en la sesión; y esto supone, obviamente, una mutación de los roles tradicionales en el consumo musical que vendría a proponer una mayor interactividad y horizontalidad.



Conviene resaltar esto último por varias razones; sobre todo por la homología que se podría establecer con la propia metamorfosis del trabajo y su vínculo, por ejemplo, con determinados modelos organizativos. De hecho, una de las "señas de identidad" del toyotismo y otras formas de organización posfordistas consistirá en una redefinición del rol del trabajador en la empresa. En el caso concreto del sistema de optimización y rendimiento laboral de *Toyota* se partirá de ideas afines a la psicología aplicada, cuyas teorías aconsejaban que había que "escuchar" al trabajador y tener en cuentas sus "necesidades personales" para fomentar el compromiso con la empresa potenciando su "autonomía" a través de una mayor horizontalidad laboral (Rose, 1999). Esto significaba, básicamente, atender a las "inquietudes del trabajador" con el impulso de estrategias como la rotación de los roles, favoreciendo una especie de "desjerarquización" mediante la implicación y colaboración de la fuerza de trabajo en áreas antaño vetadas y fuertemente jerarquizadas. Al hacer hincapié en esta suerte de autonomía "colaborativa" de un trabajador "integrado positivamente", se fomentará una "interactividad" cuyas implicaciones, como se sabe, superarán con creces la esfera productiva [5].

En cualquier caso, esta homología entre interactividad y reorganización del trabajo es algo relativamente secundario en *Juke_bots*; sobre todo porque el proyecto vendría evidenciar la supuesta "desaparición" de la fuerza de trabajo en determinadas actividades y su consiguiente sustitución por robots. La propuesta de *RobotLab* habría que ubicarla precisamente ahí; el desarrollo de la robótica, su diseminación social, y posterior apropiación conlleva a que dicha tecnología realice tareas que superan las intenciones iniciales para las que fueron diseñadas, evidenciando una especie de "postautonomía" que trasciende la esfera del trabajo para integrarse en la esfera del tiempo libre o el consumo (Canclini, 2010). Así pues, en *Juke_bots* se vendrían a interrelacionar distintos niveles discursivos acerca de las recientes transformaciones productivas, la reorganización del trabajo, y la implantación generalizada de las nuevas tecnologías y sus posibilidades; todo ello, evidentemente, desde la "fe" en la robótica -en la máquina- y su potencial operativo. O mejor dicho: desde la fe en la máquina y su "potencial humano" [6].

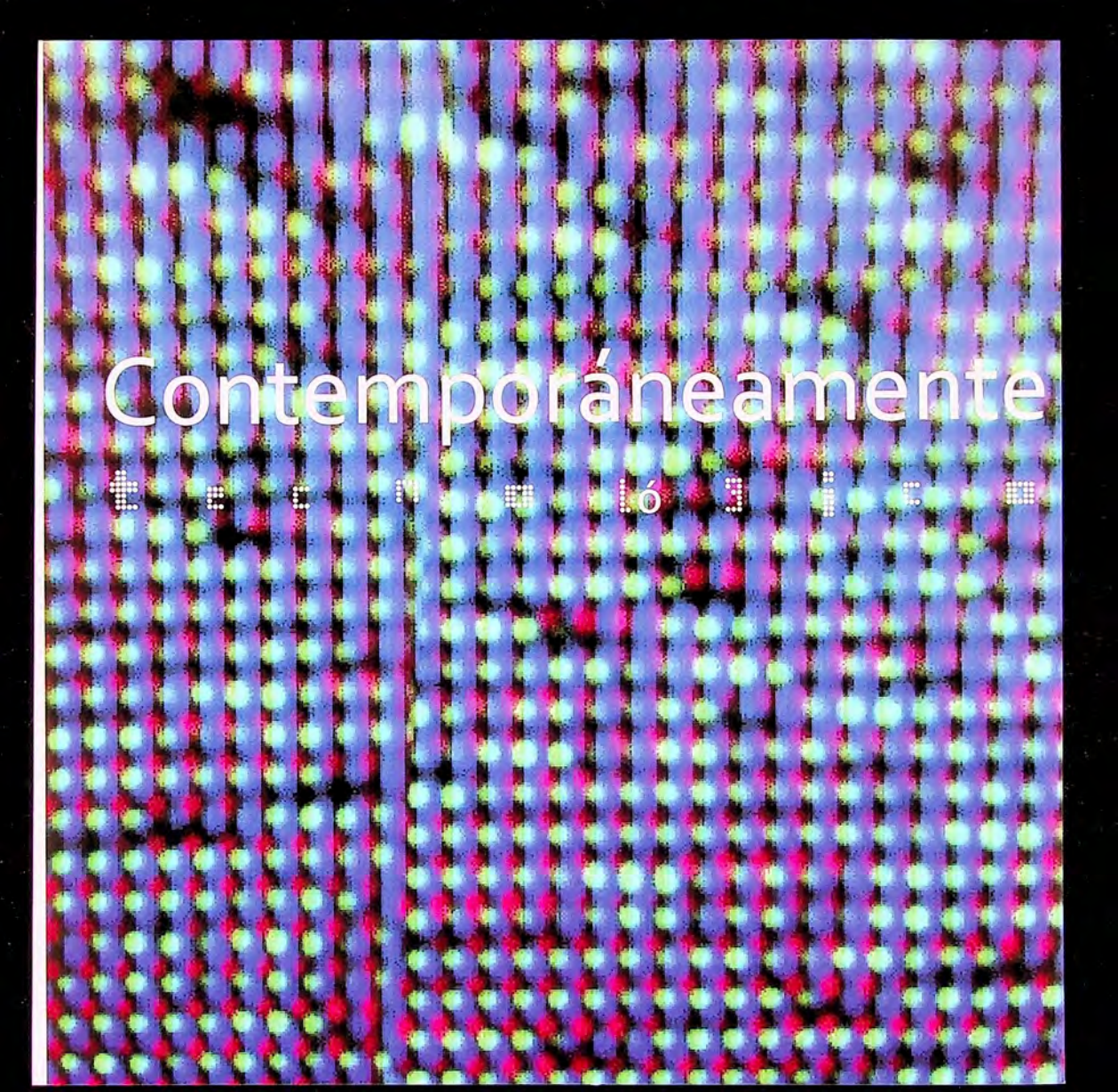
5. Las implicaciones sociales, "antropológicas" o culturales del desarrollo de la interactividad y su diseminación generalizada es un asunto cuyas derivaciones trascienden con creces nuestro trabajo. Simplemente decir, que más allá de la celebración generalizada de la interactividad y su potencial, está por realizar un estudio crítico del alcance de su impacto actual.

6. Resulta significativo al respecto los proyectos desarrollados por *RobotLab*; en relación a ese "potencial humano" traeremos a colación *Bios (Bible)*, (2007); un robot industrial que transcribe con perfecta letra gótica la Biblia en alemán como si de un paciente monje se tratara.

Sin embargo, *RobotLab* al dotar de ese potencial a sus dispositivos cuestionaría determinadas lecturas acerca del desarrollo industrial en su fase avanzada y su materialización en la máquina. Conviene recordar que la interpretación marxista entendía que la máquina no se debe entender como un simple medio de trabajo; es saber y destreza objetivado -o "cosificado", en términos luckácsianos- que mediante un movimiento "tramposo" acaba oponiéndose al trabajador; por eso la máquina nunca debería entenderse como algo "fuera" del hombre, sino más bien como un complejo dispositivo en el que "dentro" tiene lugar la subjetivización y sociabilización del hombre (Marx, 1985: 602). Por eso mismo *Juke_bots* y *RobotLab* asume de manera implícita ciertos clichés reduccionistas que conciben a la máquina y al hombre como dos realidades antagónicas, independientemente del compromiso a la hora de integrar la actividad del robot más allá de la esfera productiva. El hecho de que esa apuesta se haya erigido en programa de trabajo ya implica una diferenciación hombre-máquina; es más: ese programa al final acaba reforzando la ilusión de una pseudomitología que subestima en demasía aquellos que realmente han realizado y continúan realizando el trabajo. O dicho de otra manera; el enésimo caso de fetichismo tecnológico que amparado en la coartada del "progreso" deja las cosas como están. Conviene pensar si esa es la alianza que se quiere con la tecnología.

Bibliografía

- Fourastié, Jean (1949), *Le grand espoir du XX siècle*, Paris, P.U.F.
- International Federation of Robotics. *History of Industrial Robots. From the First Installation Until Today* (2012), Frankfurt am Main, IFR.
- Kac, Eduardo (2001), "Robotic Art Chronology", en *Convergence*, vol. 7, nº 1.
- Marx, Karl (1985), *Grundrisse. Lineamientos fundamentales para una crítica de la economía política, 1857-1858*, II, en *Obras fundamentales de Carlos Marx y Federico Engels*, Vol. 7, México, Fondo de Cultura Económica.
- Rose, Nikolas (1999) *Governing the Soul: The Shaping of the Private Self*, Londres, Free Association Books.
- Seed, David (1999), "American Science Fiction and the Cold War: Literature and Film", en *Irish Journal of American Studies*, vol. 8, Irish Association of American Studies.

The background of the entire image is a dense, abstract pattern. It consists of numerous vertical lines of varying thicknesses, some appearing as thin black strokes and others as thicker, more textured bands. Interspersed among these lines are small, bright, out-of-focus dots in shades of yellow, green, and red. The overall effect is a vibrant, textured, and somewhat chaotic visual field.

Contemporáneamente

é e c m ó i e

Contemporáneamente



Hoy por la tecnología marca la pauta. En nuestra sociedad es ella la que delimita lo que se puede hacer y lo que no, la que enmarca, pues, los límites de nuestras acciones. Marshall Berman dice, refiriéndose a la modernidad: "Ya no tiene por qué detenerte la pregunta *¿debo* hacerlo? En el camino hacia el autodesarrollo, la única pregunta vital es *¿cómo* hacerlo?" (Berman, 2006:40; cursivas en el original). Y un poco lo mismo puede decirse acerca del mundo de las imágenes: gracias a la tecnología podemos hablar de las múltiples manifestaciones culturales existentes; manifestaciones que denominamos como imágenes del dominio público. Es conveniente señalar y enfatizar la importancia de la tecnología para lograr avances o, mejor dicho, para lograr cambios en las maneras de ver dentro de una cultura y dejar claro que no es posible lo contrario: que cambie la forma de ver dentro de una cultura para luego cambiar las tecnologías y su uso.

Pero no sólo en las imágenes se puede observar que la tecnología va cambiando nuestra manera de ver y conocer nuestra cultura. Se puede plantear, asimismo, un paralelismo de las imágenes en cualquier punto del rizoma de las maneras de ser de la humanidad. He ahí el porqué del uso frecuente de frases como "la carrera tecnológica": el fin de esta carrera no es ser el primero en ofrecer a la humanidad una nueva tecnología, sino ser el primero en encontrar una nueva forma de control, pues el que tiene el conocimiento controla lo que se puede decir o hacer con éste. Así encontramos que, de manera paulatina, los avances tecnológicos van filtrándose a otros ámbitos de la sociedad y conectándose dentro del rizoma cultural hasta volverse de uso común. Giovanni Sartori dice:

"El problema que nadie advirtió a tiempo era que el telégrafo atribuía un formidable monopolio sobre las informaciones a quien instalaba primero los cables" (Sartori.2009:37). Veamos entonces uno de los últimos avances tecnológicos: el Internet, que ha generado un sin fin de transformaciones en la manera en que la humanidad se desarrolla, y el interés creciente por tratar de controlar lo que se puede hacer, decir, ver, y producir en él. Y no hace falta decir que dicho interés está motivado por las compañías multinacionales y los gobiernos de todos los países. Sus inicios estuvieron dados para facilitar la información personal entre dos investigadores, conectando la computadora de uno a la del otro, para que, de esta manera, ambos tuvieran acceso a la información guardada por cada uno. Hoy en día este avance tecnológico prácticamente puede poner en jaque a naciones completas, gracias al conocimiento informático de un solo hacker. Pero tiene muchas otras funciones, de las más banales hasta las más importantes. Retomando a Sartori: "De hecho ya no hay causa, por descabellada que sea, que no pueda apasionar e implicar a personas del mundo entero" (Sartori, 2009; 126).

Volviendo al mundo del arte, Arthur Danto comenta que no todo arte pudo haberse realizado en cualquier época ni en cualquier lugar, refiriéndose a que era necesaria cierta manera de ver, de pensar, para poder ser introducido en las esferas artísticas de su época. A esta observación es necesario añadir que para que estas formas de ver aceptaran un nuevo arte fue necesario la introducción de nuevos componentes técnicos que facilitaran su realización y su asimilación por parte de un público en general, ya sea desde avances simples, como el uso del óleo, o más revolucionarios, como el video o fotografía digital. Pero todos estos avances han ayudado a que cada época tuviera acceso a las imágenes que las tecnologías le pudieran ofrecer, y lo que los creadores pudieron tomar de ellas en una mutua y continua experimentación. En este sentido, Marshall McLuhan y B.R. Powers dicen: "Todo artefacto es un arquetipo y la nueva combinación cultural de viejos y nuevos artefactos es el motor de todo invento y conduce además el amplio uso del invento, que se denomina innovación" (McLuhan y Powers.2005:80).

Es bien conocido el hecho de que cuando un creador supone que está innovando, ya sea en la manera de usar o de hacer algo, denomina a lo que hace con el apelativo de "experimental", esto porque no se sabe bien qué es lo que ocurrirá y si se continuará por ese sendero, o si otros querrán seguirle, o si será un experimento que sólo dará pocas vías de experimentación y se agotará rápidamente por su nula viabilidad, teniendo que dirigirse a otro lado la experimentación. Así que dentro de estas innovaciones tecnológicas, de la mano con la experimentación artística, se crean las condiciones necesarias para un crecimiento del rizoma generando nuevas formas de imágenes de dominio público. Podemos encontrar obras artísticas con buenas propuestas e intencionalidad en sus maneras de crear formas contemporáneas de ver y conocer, sin que lleguen a utilizar estas técnicas contemporáneas en su quehacer. Con esto pretendo aclarar que para ser contemporáneo no es condición necesaria ni

norma utilizar técnicas nuevas, ya que sería absurdo categorizar un mundo de imágenes a partir de la técnica. Al hacerlo seguiríamos en el sistema clásico de la clasificación de las artes. Lo que sí hace falta para que una imagen sea contemporánea es el uso que el creador haga de la imagen, y que su manera de apropiarse de ella sea con medios tecnológicos de punta o con uso de técnicas milenarias, o con el uso de una pluma y hojas, esto no será condición, ya sea negativa ni a favor para que deje de ser o sea una imagen contemporánea. Al respecto, lo que Jean-Pierre Warnier dice es que "los soportes son relativamente permanentes y fáciles de reproducir... Los contenidos son objeto de una producción constantemente renovada" (Warnier. 2002; 22).

Cada artista cuenta con un menú artístico, compuesto por una serie de opciones para hacer una pieza artística, ya sean del orden del conocimiento o de la tecnología. Este menú puede llegar a ser reutilizado por cualquiera, así cada creador que pretenda hacer una obra tendrá para escoger a su juicio la forma más adecuada para la realización apropiada de la misma. Pero si existieran ciertas técnicas que ayudaran a su obra o el desconocimiento de éstas por parte de este creador es muy posible observar que los componentes de su menú serían muy escasos, a comparación de un creador que conoce y reconoce lo que se puede llegar a hacer con un mayor número de técnicas, así que podemos pensar que la idea es la base para realizar cualquier obra, no su menú artístico, del cual el pudo escoger para hacerla.

La técnica sólo es el medio que se utiliza para que se realice; volviendo con Giovanni Sartori: "no debemos confundir nunca el instrumento con sus mensajes, los medios de comunicación con los contenidos que comunican" (Sartori, 2009:37); pues siendo más posmodernos, se puede encontrar que el uso de la idea como técnica para realizar una obra hoy en día es igual de válida que montar una catedral de cientos de metros cuadrados hace unos siglos.

Una advertencia para evitar posibles malas interpretaciones: no por tener un gran menú artístico de herramientas o tecnologías para realizar una creación, querrá decir que es mejor que la del creador que contaba con un menú mucho más limitado de técnicas o tecnología, ni al contrario. El momento de la elección de cómo se realizará una obra artística es fundamental, y no es lo más importante el elemento técnico, lo que importa es que sea el más adecuado para la idea en cuestión y el porqué de la creación. No por usar un método tradicional, como una cámara de 35mm. Réflex, análoga, se tomarán mejores que las fotografías digitales. Ya que hemos visto este tipo de discusión a lo largo de los años, la cual es interminable, de generación a generación de avance tecnológico a las tecnologías que van cayendo en desuso: Tradición vs. Novedad. Esto seguirá, al menos que se tome en cuenta que primero y en cualquiera de los casos, nunca se debe olvidar que estamos hablando de que son tecnologías creadas por el hombre. Tal vez la cámara fotográfica análoga tiene muchos años de estar produciendo imágenes de dominio público a diferencia de la cámara digital, que tiene menos tiempo

produciendo estas imágenes. Pero no es motivo suficiente para desacreditar las imágenes artísticas de la última, por un apego a una tradición. Encontraremos que en discusiones similares sobre éste y otros medios tecnológicos siempre sale a relucir el factor de que unas son más metódicas, artesanales, sistemáticas, hasta llegar a decir incluso que más manuales, aunque sigo sin saber si estas características se deben tomar como sinónimos de buenas o malas características que tienen a favor o en contra de su uso. Y por otro lado se dicen las mismas características pero en opuesto de las nuevas tecnologías que van saliendo y desarrollándose. McLuhan y Powers dicen: "El fondo de cualquier tecnología es la situación que le da origen como todo el medio de servicios y perjuicios que la tecnología trae con ella. Estos son los efectos secundarios y se imponen al azar como una nueva forma de cultura... La tarea del artista ha sido la de informar sobre la naturaleza del fondo o modo de cultura ponen disponibles, mucho antes de que el hombre corriente sospeche que algo ha cambiado" (McLuhan y Powers, 2005:23). El tren de vapor fue seguido por el tren de combustión, más rápido, seguro y económico, al igual sucede con los automóviles, ya sea desde las ventanas eléctricas, que desplazaron a las manuales, como cada nuevo adelanto que los automóviles han sacado de modelo a modelo desde sus inicios hasta los últimos que cuentan con GPS. Dentro del campo Artístico se pueden encontrar muchos casos de los avances tecnológicos, como la invención de los tubos de óleo a finales del siglo XIX, que ayudaron a la creación de nuevas propuestas artísticas.

Así que dicho lo anterior: el tiempo que se tome un autor para producir una obra artística, no debe servir como pauta para decir que es mejor una obra que otra que tarda más en producirse, ya sea por ser más manual o metódica o por tener más procesos humanos en su ejecución, que la otra por ser más automática. Sería retrograda esa premisa, no porque las primeras fotografías se tardaran horas en ser reveladas serán mejores a las instantáneas de Polaroid, ni que las fotografías digitales sean un arte menor a las primeras. Pues los avances tecnológicos, según algunos pensadores, son sólo extensiones de nuestro cuerpo: el telescopio al ojo, el teléfono al oído y la voz. En este punto estamos utilizando extensiones tecnológicas de nuestros sentidos, la escritura a la transmisión oral, la elección de cuál es la mejor opción para nuestra idea de creación, no es motivo para descalificar de abusivo, ni de prehistórico al creador; sólo es uno de tantos elementos que entran en juego a la hora de la creación artística. Si a pesar de existir este gran menú de tecnologías se elige por motivos personales seguir tomando fotografías análogas, porque se crea que es de mejor calidad, o porque se sea un romántico, o porque no se tenga otra opción, o porque se conoce mejor cómo usar esta tecnología que otras, estos son motivos que sólo al creador le justifican el uso de esa herramienta, pero no son leyes ni condiciones para que todos juzguemos de igual manera las elecciones de los demás y de los menús artísticos que ellos han ido creando: Umberto Eco dice: "la contemplación es precisamente un resultado de la conclusión, e interpretar consiste en situarse en el punto de vista del creador, en recorrer de

nuevo su labor hecha de intentos e interrogantes frente al material, de recolección y selección de brotes, de previsiones de la que la obra tendría a ser por coherencia interna" (Eco, 2005: 28).

El uso que se da a la tecnología en el arte puede llegar a generar diferentes maneras en su empleo; es una característica que se encuentra intrínsecamente dentro de las posibilidades de la tecnología y su uso. En el cine, los carteles de propaganda, las pinturas de las iglesias, las esculturas públicas, los templos, la radio, la televisión, el Internet, son ejemplos del arte y las tecnologías que han generado cambios para crear particularidades dentro de la cultura. La tecnología es la que nos posibilita crear algo, que antes no creíamos posible, abre diferentes formas de ver que van de la mano con las nuevas formas de crear y hacer uso de ella. Nadie, hace 30 años, podría haberse imaginado algo llamado net.art, arte digital, arte informático, arte multimedia o arte interactivo. Vemos cómo una nueva tecnología revoluciona los pensamientos y las formas de ver, abre nuevos caminos que anteriormente ni se pensaban, y puede cambiar lo que puede ser arte.

Bibliografía

- Berman, Marshall. 2006. Todo lo sólido se desvanece en el aire. Siglo veintiuno editores, edo. de México.
- Deleuze, Gilles y Guattari, Félix. 2004. Rizoma. Introducción. Ed. Coyoacán, México D.F.
- Eco, Umberto. 2005. La definición del arte. Destino, Barcelona.
- McLuhan, Marshall y Powers B.R. 2005. La aldea global. Gedisa, Barcelona.
- Sartori, Giovanni. 2009. Homo videns. La sociedad teledirigida. Punto de Lectura, México D.F.
- Warnier, Jean-Pierre. 2002. La mundialización de la cultura. Gedisa, Barcelona.



4
7
5

8 3
2 6
9 4

10 11
12 13
14 15

16 17
18 19
20 21

Oscar Alejandro Montiel

"La preocupación de que la tecnología electrónica desdibuja al cuerpo, se diluye debido a que ésta permite nuevos trazos humanos"
-Grace Quintanilla, Directora Artística Transito_mx 02.

I:

Hemos llegado a un punto de la historia humana donde el uso de máquinas autónomas, que llegan incluso a concebir de entre sus circuitos un tipo de *conciencia propia* (léase inteligencia artificial), es casi indispensable y, a la vez, inimaginable verlas desaparecer en un futuro próximo. Es más, con el auge de sistemas embebidos que simulan y perfeccionan *aparatos tan rudimentarios, como por ejemplo Google Glass a los anteojos, o las criptomonedas* que buscan instaurar un sistema completamente digital de transacciones, las nuevas generaciones son inyectadas con estos avances desde que nacen, los cuales verán como algo completamente normal a lo largo de su vida. Dado que éste movimiento tecnológico de innovación inunda cada aspecto de la existencia humana, el arte, en todas sus corrientes, no se excluye de ninguna manera. De hecho, específicamente el arte parece estar beneficiándose de dichos progresos.

Desde la popularización de las computadoras personales, las personas, en su inherente deseo de crear, han estado experimentando con los diferentes aparatos tecnológicos que aparecen en el mercado. De allí nacen estilos emergentes artísticos, como el "Net.art", instalaciones interactivas, etc. Ya sean músicos, ilustradores, escritores, diseñadores de cualquier índole, etc., el uso de la tecnología nos ha mostrado un nuevo panorama y abordaje hacia el arte. La poética secuencia binaria dentro de un software es lo que hace al mundo de hoy. Y, poco a poco, más gente se da cuenta de ello. Tan sólo imaginemos a un Jackson Pollock auxiliándose de Processing (lenguaje de programación orientado al arte visual), o un Stockhausen creando música generativa mediante SuperCollider (lenguaje de programación orientado a composición musical), o un John Cage creando "música infinita" mediante procesos electrónicos y no mecánicos, como lo sería con Arduino [1]. Claro que existen sus análogos hoy en día, como por ejemplo Golan Levin o Florian Hecker, respectivamente (sin tomar en cuenta el grado de "importancia" cultural). Pero imaginemos ese tipo de mentes usando ese tipo de herramientas, las cuales otrora no podían existir. El problema recae en el "miedo" que mucha gente le tiene a la tecnología. A lo que le tienen miedo es a aprender a manejarlos. Debemos quitar ese miedo infundado

[1] Arduino es una plataforma de electrónica abierta para la creación de prototipos basada en software y hardware flexibles y fáciles de usar. Se creó para artistas, diseñadores, aficionados y cualquiera interesado en crear entornos u objetos interactivos.

y enseñarle a la gente a controlar la tecnología, y no ser *controlados* por ella. Cuando estén dispuestos, el arte alcanzaría parámetros completamente nuevos. Sin embargo, aparte del miedo, a tales avances nunca faltan sus críticos. ¿Es realmente arte lo que una computadora genera? Plétora de escépticos han creado una ola de desaprobación ante las tecnologías (y artes) emergentes. Resguárdandose dentro de una burbuja nostálgica, éstos han remarcado la “falta de *humanidad*” en propuestas arto-tecnológicas. Subrayan el uso de algoritmos y secuencias al azar como los verdaderos autores, dejando de lado el espíritu humano. Sin embargo, en una excelente frase dicha por Sean Booth, del grupo de música electrónica experimental Autechre: “La máquina hace la música, pero yo construí esa máquina. No sé en dónde recae la responsabilidad en esa situación.” (Pearson, 2011: 2) abre una puerta de discusión sobre qué es en sí el arte digital. Entre otras definiciones, podría ser una simbiosis donde ambas partes (la autómatas y la humana) se combinan perfectamente. Dados ciertos parámetros establecidos por el humano, la máquina generará algo, pero, repito, siempre manteniéndose dentro del rango establecido. Ese algo que se genera es una bella fusión entre caos y orden/conciencia. Caos por parte de la máquina, al proponer ideas de forma relativamente aleatoria, y la conciencia al mantener dentro de una zona humana específica la ejecución del programa. Tal como lo pintó el artista William Blake, en su obra Newton, donde aparece el científico haciendo cálculos, sentado en una roca donde, tras de sí, está lleno de hermosa flora. Por un lado, el complejo y caótico mundo natural; por otro, el orden y exactitud de la ciencia. En medio está sentado el humano. Entonces, ¿la autonomía de una máquina realmente ofusca el talento humano? Encontrar nuevos matices estéticos generados al azar, o incluso dejarse persuadir por los llamados glitches (errores), es algo que no nos hace más ni mejor, sino, en realidad, nos recuerda que nuestro talento artístico está a la par con nuestra capacidad de crear tecnología. Además, ya no sólo se trata sobre lo que las máquinas nos permiten hacer sino lo que nos limitan hacer. Es irónico, ya que lidiar con situaciones donde se restringe nuestra creatividad es donde más creativos e imaginativos solemos ser. Es por eso mismo, por ejemplo, que existe software de código abierto donde cualquiera puede modificar al sistema para que se ejecute como uno mismo lo deseé. Como mencionó Douglas Rushkoff: “Programa o serás programado”. No podemos dejar que las máquinas nos controlen. Sin embargo, al parecer ya lo están haciendo. Tan sólo veamos a los adolescentes de hoy en día enajenados con Facebook y plataformas similares. Y lo que es peor, ellos no controlan al programa, están siendo controlados. ¿O realmente hay una verdadera y útil función en “darle like” a algo, más que otorgar información a la compañía? Al final todo se resume a lo que nosotros mismos podemos hacer con las herramientas que nosotros mismos hemos creado. Desde las primeras pinturas rupestres hasta la computadora, no se trata de lo que usemos, sino de cómo lo usemos.

Esencialmente seguimos siendo los mismos humanos a lo largo de la historia. Pero, ahora, en vez de escribir con pluma y tinta, usamos teclados y computadoras; o en vez de escribir en partituras, ahora se hace mediante el protocolo MIDI. Pero al final sólo son cambios, más no reemplazos.

II:

No podemos negarlo, estamos **ya** en el futuro. El *futuro* que tantos visionarios profetizaban **es aquí y ahora**. Sueños otrora *surreales* de mentes creativas hoy son una realidad: computadoras que caben en el bolsillo, realidad virtual, etc. Hoy en día un diseñador gráfico no podría imaginarse la vida sin Photoshop instalado en su MacBook. Le sucedía lo mismo a algún escritor del siglo XVI, por ejemplo, que no podría imaginar la vida sin la imprenta (el siglo anterior). Los cambios no nos *cambian*, realmente; *somos* parte del cambio. Automáticamente nos adaptamos a los nuevos prodigios sin siquiera saberlo. Gracias al Internet, podemos incluso tomar clases universitarias desde nuestras casas. Ya no es necesario buscar la asesoría de los más grandes maestros del arte, ni pagar enormes cantidades de dinero por clases privadas; hoy tan sólo basta buscar el curso apropiado, descargar algún manual/tutorial, y ponerse a practicar. Es allí donde la tecnología está cambiando nuestra manera de aprender. Antes, el único sitio donde uno podía ser considerado "sabio, culto, inteligente" era en la universidad. Sin embargo, hoy sólo vamos a la universidad por el título. El Internet es nuestra nueva universidad; un lugar donde podemos aprender, socializar y experimentar. Claro, no es lo mismo hacerlo de manera directa, en carne y hueso, pero sí es, relativamente, accesible para quienes, por alguna razón, no pueden costear un instituto educativo como tal. Poco a poco el Internet se está convirtiendo en un derecho humano. Empresas como Google y Facebook están implementando sistemas WiFi gratuitos alrededor del mundo. Independientemente de sus "verdaderas" razones para hacer esto, tener tal acceso al Internet es como tener la misma Biblioteca de Alejandría en tu propia casa, o laptop, o smartphone, o tablet, y, con la certeza que la información no desaparecería totalmente incluso si se llegara a incendiar.

Gracias a estos avances, las personas pueden aprender de manera cómoda y fácil en sus casas. Esto abre una nueva generación de mentes educadas y únicas. Ya no se trata de ir al mismo salón de clases, estudiar el mismo libro ni cosas así. Se trata de que podemos *ser quienes queremos ser* sacrificando unos cuantos clicks. Brian Eno lo profetiza: "Los nuevos genios seremos todos". La educación está viviendo cambios importantes. Absolutamente cualquier persona puede estudiar absolutamente cualquier cosa que quiera. Sólo basta con tener algo de voluntad (y omito Internet porque, realmente, éste se está haciendo un derecho humano paulatinamente como mencioné). Ya no hay excusas; todos podemos ser todo. Nuestro único obstáculo somos nosotros mismos (flojera). Todo lo que alguna vez

soñamos ser está al alcance de nuestras computadoras. Las herramientas están allí, tan sólo nos hace falta usarlas adecuadamente. Sitios como Coursera propone nuevos métodos para la enseñanza. Claro, no es del todo nuevo su sistema, pero sí que se está haciendo cada vez más popular entre los estudiantes y profesionistas.

IIII:

Nuestro cerebro es una biblioteca de símbolos. Absolutamente cada cosa que vemos se almacena, casi instantáneamente, en nuestra memoria de largo plazo. Realmente *nunca olvidamos nada*. Todo lo que hemos visto a lo largo de nuestra vida está dentro de nuestras cabezas. Pero, el haberlo visto y *haberle puesto atención* son cosas diferentes. Sin embargo, con el innegable deseo de procrastinación que el Internet nos ha regalado, cada vez más estamos achicando el campo semiótico actual. Los famosos “memes”, que nacieron desde las entrañas más profundas del sitio como 4chan.org, se han forjado un lugar en la cultura popular. Estas imágenes que, en primera instancia, fueron creadas con propósitos humorísticos, se están transformando en maneras de decir lo que uno realmente piensa, claro, oculto bajo un manto jocoso. Lo mismo le pasa al arte digital hoy en día. Gracias a los nuevos medios, la distribución de obras, sean visuales o de cualquier tipo, pueden llegar a *absolutamente* cualquier persona que queramos. Incluso, si se llega a popularizar tanto, otros medios, como la televisión, pueden ser difundidos en alguna transmisión y ampliar aún más su alcance. Vía internet, estamos construyendo el lenguaje de hoy. Sin embargo, ver lo mismo todo el tiempo cansa. La rutina es inexorablemente mortal. Por eso debemos confiar en nuevos medios para la transmisión de conocimientos.

Es así como las artes se pueden beneficiar de las tecnologías emergentes. Gracias a instalaciones interactivas, podemos afectar todos los sentidos del público, y no sólo el visual. Un ejemplo sería la instalación del colectivo AntiVJ, llamada 3Destruct. Mediante una coreografía lumínica apuntando a unas telas puestas estratégicamente, se da la ilusión que lo que uno ve está en 3D. Es un tanto difícil de explicar ya que este tipo de trabajos tienen que ser experimentados por cuenta propia. Y es exactamente mi punto: ya no basta con ver, ni escuchar, ahora se requiere *sentir*. No sólo me refiero a sentirlo *emocionalmente*, sino en estar allí, *dentro* de la emoción misma que uno como artista trata de transmitir, y uno como espectador trata de comprender. La combinación entre música, imágenes y, por sobre todo, interactividad, proporciona una nueva y magistral manera de llegar a la conciencia humana y buscar algún cambio necesario usando al arte como aliciente. Es el futuro en el que estamos. Así como más descubrimos, más queremos innovar. Más queremos cosas diferentes, más queremos cambiar la rutina. Es lo que nos hace humanos; el querer evolucionar en todo aspecto. ¿Hasta dónde seremos capaces de llegar? El artista está en un momento cumbre de la historia, donde las tecnologías nuevas

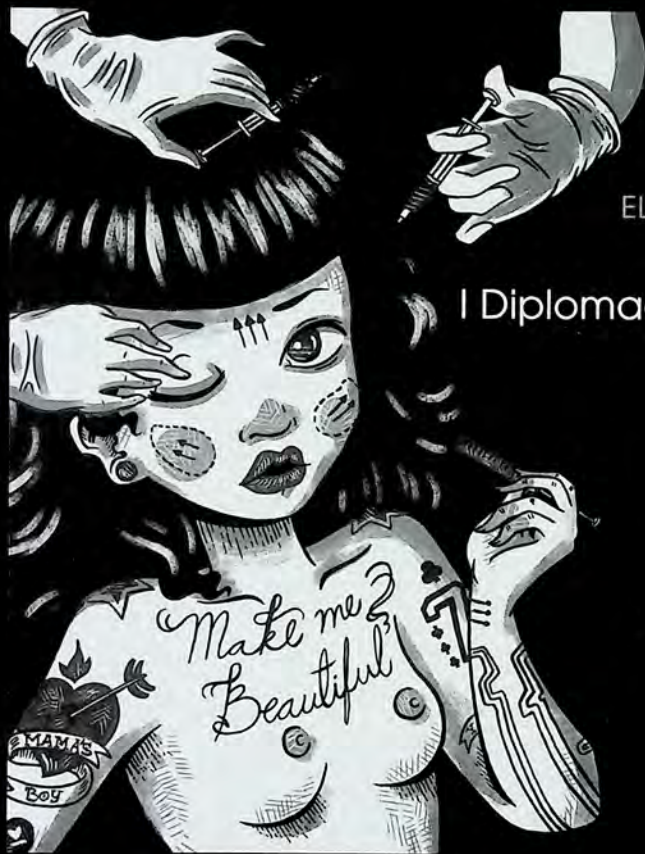
le permiten explorar horizontes jamás vistos por el público. Es por eso que los estudiantes de artes deberían seguir éste camino.

El punto de inflexión :

Estamos viviendo en una época donde los prodigios tecnológicos nos rodean desde cualquier ángulo. Dado que nosotros mismos somos quienes desarrollamos tales tecnologías, también nosotros mismos debemos *adaptarnos* a ellas. Sin embargo, éste es el punto de inflexión. Mucha gente aún no se siente preparada para comenzar una nueva etapa de redescubrimiento. Igual, no es tan complicado, pero en ámbitos artísticos, para varios, sí lo es. Arrojan como anacrónico proyectos donde se trata de innovar con el uso de computadoras y tecnología variada. Debemos enseñar que este tipo de proyectos no se tratan de “cosas del futuro”, se tratan de *evolucionar*. Como había mencionado anteriormente, la esencia humana está en todo lo que hacemos. Pero el modo en el que lo hacemos es donde cambia la cosa. Aprender a controlar las máquinas y la tecnología, para que, al final, ellas no nos controlen a nosotros.

Bibliografía

Pearson, Matt (2011): Generative Art, Estados Unidos, Manning



EL CUERPO DESCIFRADO
convoca a su



EL CUERPO
DESCIFRADO

I Diplomado en Estudios del Cuerpo

Inicio: Febrero 2014

Sesiones: Sábados de 9 a 14 hrs.

Ciudad de México

Informes e inscripciones:

<http://congreso.cuerpodescifrado>

diplomado@cuerpodescifrado.com

Vicente López Velarde Fonseca

en la

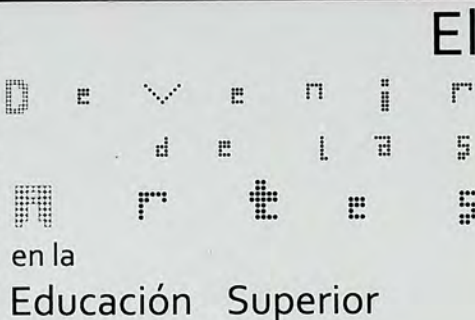
Educación Superior

El

o
a
v
e
n
i
r
e
l
a
s
n
r
t
e
n



El



en la Educación Superior

El devenir no representa un dato de la experiencia sino una interpretación errónea de la experiencia. Algo que aún no aparece. Y no solo que surge de la nada. La memoria anticipada
El devenir provoca Terror por el caos

Las artes en la educación superior: se ha insistido que tienen poca participación, o que les han dejado poca oportunidad de participación. Al integrarlas en un desgastado humanismo se cree que van en extinción por los avances tecnológicos etc.

De una forma u otra, habrá que aceptar que las artes en el contexto de la educación superior se ven obligadas a emigrar. A veces huyen por la falta de apoyo y comprensión de burocráticas autoridades, otras por lo mediático del entorno en una sociedad semianestesiada. Buscando donde mejorar su condiciones para desarrollarse. El arte se exilia y es símbolo de nuestra época, y por ello, puede afirmarse que recorre procesos dolorosos de expulsión, asilo y búsqueda de refugios.

Ante el agotamiento supuesto del humanismo, el arte se presenta como un ente desarticulado de este, para convertirse simplemente y expansivamente en arte. El arte arrancado del suelo del arte, de salto en salto, de comités a instituciones, de certificadores a fondos de cultura. No hay tierra, no hay raíces para el arte. Buscando, o a la espera de la nada en ese abismo de lo desconocido: el devenir.

Las migraciones del arte a través de su historia, la han convertido en una energía mutable y de adaptación de estancias temporales. El transitar de desplazamiento continuo. La realidad irreal del exilio del arte.

El arte se plantea, "el ya llegue, aquí estoy", y con esto genera serie de cambios. Con esto se encuentra y se desencuentra, es huésped en cualquier parte y su duración indeterminada. Pero el arte ante esto tiene un origen. Y las causas de este exilio, de este destierro no solo son burocráticas y de falta de todo en autoridades retrogradadas, también el arte opta por exiliarse al no estar de acuerdo con el régimen cultural. El arte se hace opositor y defiende su origen y posición y al mismo tiempo su transformación. El arte no puede vivir fuera del arte, y el humanismo, ósea todo lo referente al ser humano, incluyendo la tecnología no pueden vivir sin el arte.

Así este vive en amenaza de represión, incomprensión de un sector amplio de la sociedad, de asumir su propia huida y del devenir en que el arte se haga necesario para la vida. Aunque sin abrigar la esperanza de su rastro histórico. Cualquier tiempo pasado no fue mejor, sino el devenir ante el asombro será mejor. El devenir crea una sensación de nostalgia, de siempre estar incompletos, y que en sí, es lo que nos acerca al arte, entendida como el conjunto de hombres y mujeres marcados por un gran evento.

La educación superior se convierte (cuando existen las condiciones de autoridades visionarias, esto para que no emigre) en un refugio que se traduce en el sitio inviolable donde el arte puede encontrar amparo frente a quien lo niega y lo persigue, y así sobrevivir en libertad, sin aplastamiento generacional, enriqueciéndose para fortalecer la estructura cultural, no como una resistencia sino como una metamorfosis, a la negación de la negación.

La educación superior ofrece para el arte la práctica del asilo, entendido como amparo, protección, entendimiento, posibilidad, lectura, debate, consulta, derechos, libertad. Y con fundamentos del derecho, en una larga y solida tradición la educación superior recibe en su territorio a quien solicite refugio, ya que el arte se encuentra en exilio. Aunque sin abstenerse de nada.

Las instituciones de educación superior tiene el legado histórico de ser formadoras de profesionales capaces de contribuir al desarrollo de una nación y a la vez ser agentes de cambio de una sociedad que reclama mayores niveles de bienestar. La propuesta constante del nuevo perfil de la entidad. Todo orientado a la consolidación de un sistema educativo de calidad y pertinente con la época actual. A esto se suma la revisión constante en este vertiginoso mundo que va a la velocidad del rayo.

Aunque la educación superior a veces busca camuflarse en acuerdos institucionales y los hace flexibles cuando son de su conveniencia, el arte logra el arte de la institucionalidad.

También entre otras cosas esta educación superior genera y aplica el conocimiento, la vinculación indispensable con los sectores sociales, planeación, todo hacia los principios filosóficos y sociales de estas instituciones que lo practican.

Nuevamente la educación superior busca en un continuum actualizar el pensamiento, dialogo, acuerdos y compromisos. Pero ante todo su idea del rediseño de todo se presenta como condición para su vigencia.

Ante la propuesta de la ANUIES planteada en el documento de La educación superior en el siglo XXI cada institución ha ido definiendo sus planes y estrategias, que se espera sean con la participación de catedráticos, investigadores, cuerpos académicos, directivos y administrativos.

La autonomía no es relativamente. No perder de vista la defensa y ejercicio de esta para todo lo que signifique, porque eso lo convierte en el espacio ideal para las artes y su desarrollo, donde lo nómada de esta, eche raíces necesarias para su expansión.

Existe un discurso internacional y nacional pocas veces claro sobre la educación superior, lo que sí está claro es la presión y a veces incomprensión sobre la universidad pública. Este discurso plantea la emergencia de la sociedad del conocimiento y la información, las transformaciones en los avances científicos y tecnológicos, y los efectos económicos.

Ahora bien si la educación superior parece ser el lugar propicio para el devenir de las artes, esto obliga a repensar nuestro tiempo y a hacernos cargo de la expansión de las funciones de la educación, sin improvisaciones sin sentido, lejos del pragmatismo, sin prejuicios, y discursos trillados. No es una simple adaptación a condiciones del mundo sin pensar más allá. El pensamiento es un bien, pero es el gran evento que todos esperan. Por eso el acceso a la educación superior es un derecho fundamental de la población.

Y si la UNESCO entre sus planteamientos sugiere la colaboración entre países e instituciones y el apoyo de las naciones industrializadas a las menos desarrolladas, la cooperación académica y científica a través de relaciones horizontales, la internacionalización de la educación superior, la flexibilidad en los sistemas educativos y en los planes y programas, la formación de redes universitarias, la intensificación del uso de las tecnologías en telecomunicaciones para extender los servicios a mayor número de personas, la diversificación de fuentes de financiamiento para ampliar los servicios y propiciar el crecimiento de matrícula entre otras: Esto convierte a la educación superior en un engranaje donde el arte es la savia para poner en funcionamiento todo el aparato. Porque el arte encuentra grietas por dónde meterse y desarrollarse por doquier y lo mejor: da resultados.

Esto nos lleva asumir que la educación superior no está restringida a la formación de empleados (aunque algunas autoridades lo vean así, como lacayos), sino que se expande mas allá de emprendedores, profesionales. El devenir donde el ser humano crea la otredad de todos estos esquemas inoperantes y discursos masticados y vomitados a la saciedad.

Paradigmas en los nuevos orígenes de los currículos. Generación de estos para aumentar la justicia social. Y que estos nos lleven a la crítica, y a los vínculos entre cultura, lo social, el orden económico, la distribución del poder, el debate, la representación, selección producción y análisis. Tanto la educación superior como las artes tendrían que proponer que los currículos no crean ni reproducen una desigualdad, se vencen las distancias entre lo clásico académico con lo popular. Así el análisis de la cultura no regiría del todo los currículos determinantes en clases sociales. Donde por un lado las artes, filosofía, modales, el entendimiento y reflexión del pasado, no están peleados con la recreación, pasatiempos, programas centrados a la vida familiar, lo afectivo, lo físico, lo artesanal etc. Dando la opción de un currículo cultural común y articulando las clases sociales pero dejando alternativas en planes y proyectos.

Aunque se plantee como una antropología del arte, y de la cultura y lo elitista no rebase con su desarticulación el devenir de este en la educación superior, amplía la definición de todo aquello que es creado por los humanos y que comparten y transmiten a todos los grupos. El devenir de las artes en la educación superior ante el asombro pronostica sacar de esa división entre lo mental y lo manual, sin descalificar ninguno de ellos. Para la generación de currículos hegemónicos.

Teoría y práctica como creación. Y que la igualdad de oportunidades (en este caso para el arte) no sea un disfraz, sino una capacidad natural y no la desigualdad estructural.

Así, se puede pensar que la pedagogía cumple con sus propios estándares educativos como una necesidad de relacionar los fines y medios, sin embargo, las ciencias de la educación fragmentan el aprendizaje en diversas ciencias que se relacionan para comprender el proceso educativo.

Entonces, al igual que se ha afectado la pedagogía con las ciencias positivistas, se ha afectado el arte en todas sus ramas, el arte ya no se enseña para los propios fines artísticos, se ha modificado desde sus fines hasta sus medios, situaciones que se intentarán describir a continuación.

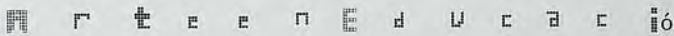
De acuerdo a lo que ha sucedido con el arte al ser institucionalizado, al convertirse en una o varias carreras universitarias y de las consecuencias que genera el curriculum universitario en el arte.

Así uno de los tantos resultados que el arte significa en la educación superior es las maneras de mantenerse activo, interrogando la legitimidad de los determinantes sociales y culturales del saber y promoviendo el fortalecimiento colectivo de las diversas culturas. El arte socialmente transformador que acentúa la justicia social y la realización de futuros colectivos igualando y redistribuyendo el poder en la sociedad.

Claro está que esta lectura parece poner el tema en constante disputa, pero las experiencias generadas por gobiernos cada vez más intervencionistas y dirigistas han creado posiciones dando pie a problemáticas culturales, luchas por la representación cultural y en contra de la diversidad de esta. Poder e ideología como amenaza contra el supuesto orden social y moral cayendo en un relativismo difícil de salir.

Ante el devenir. Larga vida a las artes dentro de la educación superior.

Aunque la perennidad del arte ha creado incertidumbre, y hace tiempo que se tambalea la fe en el valor intemporal de obras, y todo está lejos de ser eterno.

Qué se espera del  Superior

Origen y generación de los nuevos currículos que jerarquicen la justicia social. Al igual que a la crítica, y desarrollen los vínculos entre Arte y cultura, la primera como la búsqueda de escenarios alternos y la segunda como los imaginarios culturales en el comportamiento.

Siempre apostando que educación como las artes la mejor propuesta se basa en los currículos y su constante adaptación a la contemporaneidad de la cultura. La cual lleva consigo un ritmo acelerado poco reflexivo y mediático por medio de una sociedad anestesiada, zombi. Ante esto el Arte seguirá vinculando la conciliación que se da desde la Universidad, luego entonces con la Educación a entornos, producción, escenarios y evidencias que tengan las estrategias con la jerarquización de valores

que conlleven, diversidad, pluralidad y alternancia y la aplicación de ellos en el desarrollo académico y el servicio social solidario.

Ante esta claridad de responsabilidad y adaptación para posibilitar un cambio favorable para su bienestar, la Universidad y el Arte se inclina hacia ese cuidado para una buena vida donde las formas, maneras y él como del artista se inserta en el rompimiento de la cotidianidad dando alternativas para sentir de diversas maneras las cosas y acciones que se presentan día a día

La creación de entornos o ecosistemas artísticos que dan paso a esa responsiva, son los lugares de bienestar y de mejor aplicación de estas herramientas del Arte. Las estrategias para la productividad y las relaciones de comunicación saludable se desarrollan al contacto con el Arte, una nueva jerarquía de valores al dar paso a otras lecturas de la diversidad nos aclaran que no somos los únicos, que somos otro entre los otros. La incorporación de herencias ante la variedad de núcleos sociales hace que este-mos inmersos en la multiculturalidad, reconsiderar las perspectivas intelectuales, políticas, económicas y sociales que permitan la toma de conciencia y el respeto de las diferencias y de los elementos comunes entre los pueblos y las culturas el Arte se anticipa como respuesta a ello.

El Arte dentro de la Educación superior se convierte en un valor social, no solo para poder encajar, sino como una autentica necesidad que da resultados. La terapia artística tiene un rango amplio de aplicación, en áreas como la rehabilitación (Terapia ocupacional), la educación y la salud mental.

La utilización de herramienta que da la plástica, la práctica instrumental, el desarrollo de la expresión corporal ha venido a dar la pauta para la creación de nuevas curriculas, mediadores de soluciones de conflictos, desarrollo de la pluralidad y diversidad, la seguridad en las toma de decisiones, los procesos de concentración, las alternativas a las ciencias de la salud, entre otros justifican y posicionan esta inmersión arte-universidad.

Bibliografía

- Martínez Rizo Felipe. La federalización de la educación superior en México, alcances y limitaciones del proceso en la década de los 90. 2002. Biblioteca de la Educación Superior. México.
- Antonio Gago Huguet. Evaluación, certificación y acreditación en la educación superior en México. 2012. Documentos Institucionales. Méxicio.
- Glassick Charles E, Taylor Mary y Maeroff Genne I. La valoración del trabajo académico. 2003. Biblioteca de la educación Superior. México.
- Corina Bedolla Silvia y Vila Omaña. El desarrollo de la educación continua en México: Un estudio prospectivo. 2013. Documentos (ANUIES). México
- Moctezuma Patricia y Mungaray Alejandro. La reorganización universitaria orientada para la vinculación un estudio de caso. 1996. Temas de hoy en la educación superior (ANUIES). Méxicio.

La legitimidad de la disciplina del
a i s eñ a v e L
en la
F a c u l t a d
d e
e l l a s n r t e s
de la

Universidad Autónoma de Querétaro

Salvador Ciro Santana Méndez y María Cecilia Muñoz Pacheco

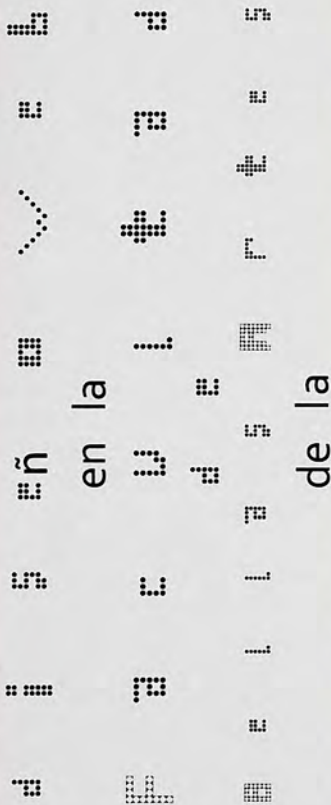
ISBN 978-607-410-010-0

01303010

01303010

ASPEC
BLE
C
MS
IC
NS
VIDE

311
312



Universidad Autónoma de Querétaro

Salvador Ciro Santana Méndez y María Cecilia Muñoz Pacheco

Para comenzar a reflexionar sobre el proyecto educativo que se desarrolló en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ) arrojo las dos siguientes preguntas que pretendo responder a lo largo del ensayo *¿Por qué la tecnología de los hipermedios exige la transformación del diseñador gráfico y las instituciones educativas? ¿Cuáles son las competencias que demanda la sociedad productiva a los diseñadores web?*

La primera pregunta se contestará con una descripción de cómo las tecnologías construyen y producen a la sociedad, cómo el hombre se adapta a las tecnologías, y cómo las tecnologías se adaptan al hombre, después se analizarán dos situaciones sociales que provocan las tecnologías de los hipermedios: A) La transformación de las instituciones de educación profesional y B) La evolución del diseñador gráfico. Con la segunda pregunta se explicará cómo se realizó el estudio que muestra las principales características que requiere el diseñador web según los empleadores.

Las tecnologías transforman y producen a las sociedades

Las tecnologías son instrumentos necesarios para vivir ya que hacen de la vida del ser humano una vida de calidad adecuada a su entorno, pero es conveniente mencionar que la tecnología es desarrollada dentro de un sistema político con objetivos comerciales que modelan a la sociedad modificando su estructura. Las tecnologías son capaces de modificar a la sociedad influyendo en el comportamiento cotidiano del individuo, alternando la capacidad de ver el mundo, redescubriendo su entorno, cambiando su forma de vivir, experimentando nuevas conductas económicas y diferentes formas de organización social. Esto significa que el cambio tecnológico produce progreso en los individuos y en las

sociedades, las nuevas visiones provocan variaciones en los intereses de las personas, la idea de progreso comunitario es una posibilidad que no siempre se cumple ya que depende de los intereses últimos de quien produce la tecnología y de quien la utiliza. En el caso de la tecnología de la comunicación hipermedial tenemos dos situaciones, A) tecnologías que son utilizadas para el beneficio del desarrollo de comunidades, y B) tecnologías de particulares que producen beneficios a grupos de empresarios poderosos que obtienen ganancias y poder.

Pero vamos a concentrar el análisis en la situación A) tecnologías que son utilizadas para el beneficio del desarrollo de comunidades, por ejemplo a principios de siglo XX dependíamos del telégrafo o de correo postal y vivíamos sometidos a los tiempos de contestación que podrían pasar varios días para obtener una respuesta. A principios del siglo XXI con las tecnologías hipermediales sólo nos lleva unos minutos mandar mensajes por correo electrónico y segundos responder, la implementación de las tecnologías hipermedia marcan las actividades de los individuos causando desarrollo y abre los espacios a una nueva etapa de las comunicaciones acercando y acortando distancias. Para definir los nuevos paradigmas de comunicación hipermedia Scolari (2008) dice "La web, al permitir no sólo la comunicación bidireccional sino también la constitución de comunidades virtuales, está desplazando los límites entre lo público y lo privado, superponiendo espacios individuales y colectivos".

La web es un espacio virtual, es decir, un espacio construido por la razón inexistente físicamente en el cual el concepto de distancia se convierte en irrelevante, la web son espacios construidos por grupos de personas alimentados por individuos para generar espacios con experiencias, espacios para compartir información induciendo a la organización de comunidades virtuales, los hipermedios son la tecnología que nos permite vincular datos o información, esta tecnología está cambiando las formas de comunicarnos sofisticando la forma de obtener información, por ejemplo podemos ver las noticias del mundo en tiempo real, leer o ver un video de lo que ocurre en Río de Janeiro y a la vez leer lo que sucedió la semana pasada en Israel, podemos escribir nuestras ideas en el blog de algún escritor famoso, podemos mandar un mensaje por twitter a la estrella pop del momento, los hipermedios acortan las distancias y las destruyen.

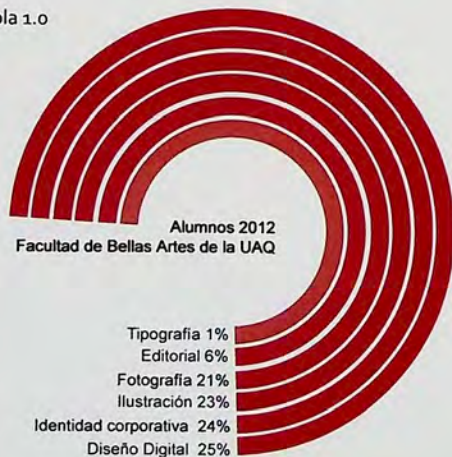
La comunicación se transforma gracias a las tecnologías hipermediales, el nuevo modo de hacer la comunicación está cambiando sus formas de trabajar y de producir, los comunicólogos, los diseñadores están viviendo una transformación en las rutinas del trabajo y en los proyectos con límites diversos que provocan la aparición de nuevas demandas profesionales para los diseñadores gráficos en específico: diseñador multimedia, diseñador de interfase, diseñador web. Scolari (2008) dice "estos cambios en la fuerza de trabajo afectan de igual modo a las instituciones encargadas de formar profesionales (universidades, escuelas de diseño, etc..) que a las organizaciones para las cuales trabajan (instituciones públicas, empresas)".

El diseñador web es el resultado de la evolución del diseñador gráfico, el que dominaba la ilustración o el retoque fotográfico ahora tiene que dominar la programación HTML y al mismo tiempo dominar la comunicación gráfica, la gestión de contenidos y la creación de discursos. Para el perfil del diseñador web se requieren de tres competencias básicas: una técnica es la programación otra competencia fundada en la aplicación del arte a través del diseño de visuales y por ultimo el dominio de las competencias para la comunicación diseño del discurso. Las nuevas tecnologías se convierten en exigencias sociales y los profesionistas se tienen que actualizar permanentemente para poder competir en un medio tecnológico cambiante en el cual compiten con otras profesionistas. El diseñador web de estar capacitado en entender y producir lenguajes de programación para crear bases de datos, diseñar web dinámicas adecuadas a la web 2.0 que es un espacio incluyente y cooperativo. El diseñador web es un profesional capacitado para evolucionar y actualizarse con las nuevas tecnologías de forma permanente, el diseñador web que no se mantiene actualizado corre el riesgo de ser incompetente.

La realidad de los diseñadores web en el estado de Querétaro

Se realizó una investigación en las empresas relacionadas con la comunicación visual y en dependencias gubernamentales para poder conocer cuál es el nuevo paradigma del diseñador gráfico así como las cualidades deseadas en el perfil del diseñador gráfico en el estado de Querétaro, por medio de un instrumento de recolección de información dividido en tres categorías: habilidades, actitudes y la importancia del diseño web para la empresa los resultados se muestran por medio de las siguientes tablas.

Tabla 1.0



La tabla 1.0 menciona las especialidades del diseño gráfico y la comunicación visual preferidas por los alumnos de la Facultad de Bellas Artes de la UAQ.

La tabla 2 muestra el porcentaje de las empresas que tienen un web site como medio de comunicación institucional mostrando la relevancia para la empresa ofrecer información corporativa y la capacidad de interactuar con la sociedad.

Porcentaje de empresas que tienen página web



Tabla 2.0

La tabla 3 describe la importancia que otorgan las empresas a los hipermedios en la obtención de los objetivos y el desarrollo de la industria en el estado de Querétaro.

En la tabla 4 a los directores de recursos humanos se les pregunta por las habilidades requeridas para contratar profesionistas.

En la tabla 5 se les pregunta a los directores de recursos humanos por las actitudes y valores deseados para laborar.

Muestra de 40 empresas encuestadas en el estado de Querétaro.

Importancia de la página web para el desarrollo de la empresa

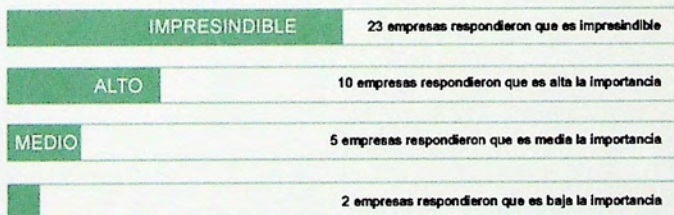


Tabla 3.0

Muestra de 40 empresas encuestadas en el estado de Querétaro.
Habilidades que sugieren las empresas para el diseñador web.

Habilidades



Tabla 4.o

Muestra de 40 empresas encuestadas en el estado de Querétaro.
Actitudes que sugieren las empresas para el diseñador web.



Tabla 5.o

Posterior a este diagnóstico que nos permitió conocer el mercado laboral, la demanda estudiantil, se concluye que existen las condiciones necesarias para la apertura de la Especialidad en diseño web, ya que se cuenta con la demanda requerida, además de ser posgrado nuevo en el ramo ya que son pocas las universidades nacionales que ofertan un programa educativo similar. El perfil de egreso del especialista en diseño web se edifica a partir de la demanda laboral para poder alcanzar una mejor vinculación con las empresas el cual se describe según el acta de consejo universitario del día 23 de febrero de 2012 "El profesional egresado de la Especialidad en Diseño Web será capaz de dirigir con liderazgo y motivar de forma positiva proyectos digitales con contenidos multimedia, gestionar proyectos de innovación tecnológica e interactiva con responsabilidad social y compromiso socio cultural para el desarrollo de su comunidad por medio de la industria, las instituciones y los servicios. Será capaz de analizar, entender, criticar, reflexionar las nuevas culturas digitales para beneficio y mejora de la vida en sociedad".

A lo largo de este ensayo se puede observar cómo es que la tecnología efectivamente, ha transformado el ejercicio del diseño gráfico y sobre todo cómo ha afectado a las instituciones educativas que ofrecen programas esta disciplina. También vimos que las tecnologías juegan un papel importante en el desarrollo del ser humano, que han ido evolucionando para ser cada vez más indispensables. Ante estas realidades, el programa de posgrado Especialidad en Diseño Web de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro propone una solución que se adecúa a las necesidades de los empleadores y al desarrollo y actualización de los diseñadores gráficos.

Bibliografía

- Castells, M. (2001) La era de la información Economía, sociedad y, siglo México, veintiuno editores.
- Scolari C. (2008) Hipermediaciones, Elementos para una teoría de la Comunicación Digital Interactiva, Barcelona, Gedisa editorial.
- Scolari C. (2013) Narrativas Transmedia, cuando todos los medios cuentan, Barcelona, Planeta.
- Aragón, M. (2011) Innovación en la investigación de mercados, Bogotá, Alfaomega.
- Gates, R. y Mc. Daniel C. (2011) Investigación de mercados, México, Cengage Learning.

www.uaq.mx
<http://ba.uaq.mx/>

ESPECIALIDAD EN **EDW**
DISEÑO WEB

Agosto 2014



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO
FACULTAD DE BELLAS ARTES

Tel.: 2 12 05 70
correo coordinación: centro@uaq.mx
correo especialidad en diseño web: esp.di.web@gmail.com

Arte,

Tercera y Educación:

"imágenes" simbólicas de la

historia del arte.

Teresa I. Ruiz Martínez



Arte,

Tercera y Educación:

"imágenes" simbólicas de la

humanidad.

Teresa I. Ruiz Martínez

Disimular es fingir no tener lo que se tiene.

Simular es fingir tener lo que no se tiene.

Lo uno remite a una presencia, lo otro a una ausencia.

J. Baudrillard

La imagen vive por su contenido, no por su forma. Y la humanidad siempre ha vivido (sigue viviendo) en un intrincado sistema de imágenes visuales. La constatación de ello se viene produciendo desde tiempo muy antiguo y en la actualidad ya resulta obvia; resulta asimismo evidente que las imágenes, distribuidas hasta en los más secretos pliegues de la experiencia, conforman a su manera, y no en menor grado que la palabra, la estructura intelectual. El hecho de constituirse en núcleos suficientemente homogéneos y definidos las ha elevado desde hace tiempo al rango de "perceptos", capaces de dialogar directamente con los "conceptos". Sobre todo desde el momento en que se construyen (las imágenes) sobre la base de un complejo proceso de interpretación, traducción y reproducción de los fenómenos, participan plenamente en la naturaleza de la representación, es decir, de las modalidades gracias a las cuales el duro y extraño objeto de la percepción se transforma en vehículo de interpretación y comprensión.

Es en esto que radican tanto la capacidad como los límites para multiplicar los significados (de las imágenes) hasta el infinito. De hecho, el objetivo es establecer cuál es la relación que se instala entre las imágenes en cuanto a su objetividad física (material, naturaleza de los signos) y el significado que se les debería atribuir. El problema sería la distancia que separa a una del otro, o bien, el grado de semejanza entre una y el otro; detectar esto revela la fragilidad del vínculo o relación entre imagen y representación.

Toda imagen describe un elemento de la realidad; al mismo tiempo, sin embargo, por un lado la imagen es en sí un elemento de la realidad y, por el otro, es la representación de algo distinto de sí misma, cuya naturaleza es sustancialmente inestable, en el sentido de que los significados que pudiéramos atribuirle varían en función del espacio, tiempo y situaciones. Todo ello justifica la complejidad,

e incluso, el escepticismo, para considerar con cautela las modalidades de comprensión y de comunicación de la realidad en la que todos nosotros nos hallamos inmersos todos los días.

La naturaleza de las imágenes que nos rodean puede variar: desde la confusa multitud de presentaciones visuales que nuestra experiencia cotidiana recibe, produce y consume en su relación subjetiva e inmediata con las cosas, hasta la esfera de la creación artística pura, que las transforman en visiones ricas en significados. En cualquier caso están situadas a medio camino de ambos extremos: forman parte de la vida cotidiana y al mismo tiempo participan de la naturaleza estética de las obras de arte; sobre todo, sin embargo, han sido concebidas con vistas a una finalidad precisa que circunscribe su campo de acción, sin por ello dejar de mantener intacta su capacidad de multiplicar infinitamente sus significados.

Aún cuando estemos habituados a vivir rodeados de imágenes, esto no es exclusivo de la realidad contemporánea; esto sucede de manera histórica, en realidad la imagen es un elemento inseparable de la idea misma de civilización. Cada época ha establecido su propio conocimiento acerca de la imagen y sus propias premisas para intervenir sobre la realidad. Antes que la comunicación siempre ha estado presente la representación visual de las cosas (el acto de constituirse en imaginario, en visión del mundo), convirtiendo las imágenes en una vía privilegiada para relacionarnos con lo que nos rodea. Si acaso, lo que distingue la situación temporalmente es la diversidad cuantitativa del fenómeno: en una sociedad cada vez más masificada, los mensajes visuales se multiplican de forma vertiginosa; y el resultado es la progresiva reducción de las imágenes a señales, o cuando mucho, a meros vehículos de información (con o sin poder). Este "desarrollo" es relativo, pues la potencia emocional de las imágenes ha pervivido. Su valor místico, erótico, cultural y estético no se ha perdido totalmente: se ha orientado de un modo distinto; y sobre todo, las imágenes no han perdido su capacidad de transformar las emociones en experiencias cognitivas. Permanecen en cuanto búsqueda, restitución, modelación y remodelación continua de un principio de reconocimiento e identificación entre objetos y modelos.

Toda imagen propone un enigma. Fija nuestra conciencia sobre la realidad y actúa como intermediaria entre una y otra sin ser ni la una ni la otra; puede reproducirse en la mente, pero también puede hacerse cosa entre las cosas, objeto que participa de la concreción del mundo, sin por ello dejar de mantener invariada su capacidad evocadora; su comprensión es intuitiva, pero su interpretación puede estar cuidadosamente preestablecida; patrimonio de la percepción, actúa directamente sobre el pensamiento.

Lo real se desgaja de nosotros, duplicándose en lo pensado y en lo percibido, sin que por ello resulte posible situarlo de una vez por todas en una u otra modalidad de existencia.