

# e.nnova

REVISTA DEL INSTITUTO DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTE DE LA UACJ

Nueva época



**El diseño: una manifestación de la cultura**

José S. Revueltas Valle

**El diseño gráfico en la educación superior en México**

Guadalupe Gaytán

**La tendencia a la investigación en el proceso de diseño**

Leonardo A. Moreno Toledano

**Fragmentación y dispersión del narrador y el punto de vista en las novelas de Jorge Volpi**

Ricardo Rodríguez Ruiz

**Analogía, una forma de comprender la imagen**

Luz del Carmen Vilchis Esquivel



Publicación semestral de la  
Coordinación de Investigación del IADA

e.nnova • AÑO 2 • NÚM. 3 • JUNIO-DICIEMBRE 2009

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUÁREZ



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUÁREZ

*e.nnova*, Revista de Arquitectura, Diseño y Arte de la UACJ

Jorge M. Quintana Silveyra  
*Rector*

David Ramírez Perea  
*Secretario General*

Servando Pineda Jaimes  
*Director General de Difusión Cultural  
y Divulgación Científica*

Laura Galicia Robles  
*Directora del Instituto de Arquitectura,  
Diseño y Arte*

Martha Patricia Barraza de Anda  
*Coordinadora General de Investigación  
y Posgrado*

#### COMITÉ EDITORIAL

Rutilio García Pereyra  
Nayeli López Romo  
Juan Manuel Madrid Solórzano

*Directora*  
Carmen Gabriela Lara Godina

*Diseño*  
Karla María Rascón González

*Cuidado de la edición*  
Romelia Rodríguez

*e.nnova*,

Año 2, núm. 3, junio-diciembre 2009, es una publicación estacional editada por la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, Av. Universidad y H. Colegio Militar (zona Chamizal) s/n, CP 32300, Ciudad Juárez, Chihuahua, México, Tels. (656) 688 3800 al 09 (conmutador) extensiones: 3859,3843, 3949 y 3787. Fax (656) 688 3812. PO Box 10307, El Paso, Texas, USA, 79994. Correo electrónico: [e.nnova.uacj@gmail.com](mailto:e.nnova.uacj@gmail.com) / [clara@uacj.mx](mailto:clara@uacj.mx) / [cip.iada@gmail.com](mailto:cip.iada@gmail.com)

Editora responsable: Carmen Gabriela Lara Godina  
Reservas de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2008-052114361600-102. ISSN: en trámite. Licitud de Título No. 14739, Licitud de Contenido No. 12312, ambos otorgados por la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas de la Secretaría de Gobernación. Impresa por Lazer Quality Prints, Av. Pedro Rosales de León, número 6599, Ciudad Juárez, Chihuahua, México. Este número se terminó de imprimir en noviembre de 2010 con un tiraje de 500 ejemplares.

Los artículos firmados son responsabilidad de sus autores.

Se autoriza la reproducción total o parcial, siempre y cuando se cite la fuente.

Hecho en México/Printed in Mexico  
Copyright©UACJ

Los manuscritos propuestos para publicación en esta revista deberán ser inéditos y no haber sido sometidos a consideración a otras revistas simultáneamente. Al enviar los manuscritos y ser aceptados para su publicación, los autores transfieren todos los derechos a *e.nnova*, quien se reserva los de reproducción y distribución y no podrán ser utilizados sin permiso por escrito de *e.nnova*. Se recomienda leer las normas para autores.

*e.nnova*: Revista del Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte de la UACJ / Coordinación de Investigación del IADA. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Año 1, núm. 2 (enero-junio, 2009). Ciudad Juárez, Chih.: UACJ, 2009.

Semestral

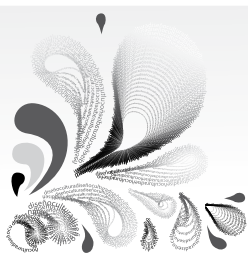
Publicada anteriormente como: In.nova  
1. Arquitectura — Publicaciones periódicas  
2. Diseño — Publicaciones periódicas  
3. Arte — Publicaciones periódicas  
NA5 E55 2008

Permisos para otros usos: el propietario de los derechos no permite utilizar copias para distribución en general, promociones, la creación de nuevos trabajos o reventa. Para estos propósitos, dirigirse a *e.nnova*.

# Índice

5

PRESENTACIÓN



EL DISEÑO  
UNA MANIFESTACIÓN  
DE LA CULTURA

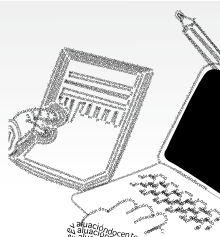
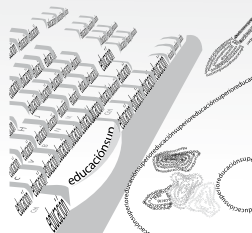
7

José S. Revueltas Valle

17

Guadalupe Gaytán

EL DISEÑO GRÁFICO  
EN LA EDUCACIÓN  
SUPERIOR  
EN MÉXICO



CONSIDERACIONES  
PARA UN MODELO  
DE EVALUACIÓN DOCENTE  
EN DISEÑO GRÁFICO

25

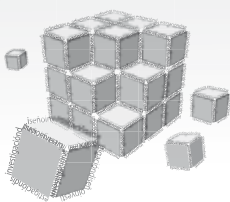
Erika A. Rogel V. y Salvador E. Valdovios R.

41

Doru Loghin

LA ENSEÑANZA  
ARTÍSTICA  
EN MÉXICO





## LA TENDENCIA A LA INVESTIGACIÓN EN EL PROCESO DE DISEÑO

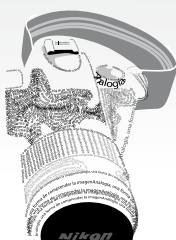
# 49

Leonardo A.  
Moreno Toledano

# 57

Ricardo Rodríguez Ruiz

## FRAGMENTACIÓN Y DISPERSIÓN DEL NARRADOR Y EL PUNTO DE VISTA EN LAS NOVELAS DE JORGE VOLPI



## ANALOGÍA, UNA FORMA DE COMPRENDER LA IMAGEN

# 69

Luz del Carmen  
Vilchis Esquivel

# 79

Humberto Félix Berumen

## RESEÑA

### DE CIUDAD JUÁREZ LA FEA O EL ORIGEN DE UN ESTIGMA SOCIAL



# Presentación

**E**l escrutinio de las vicisitudes históricas permite comprender los eventos de hoy y las posibles enmiendas para un futuro más prometedor, es por esto que el presente número invita al lector a observar la relación directa entre historia y diseño. Iniciamos con José S. Revueltas que plantea la necesidad de vincular la historia de la actividad humana con el diseño de objetos, con el fin de comprender cuáles fueron los actores culturales que condicionaron su concepción y posterior existencia. El autor afirma que es la sociedad quien condiciona el diseño de los objetos, por lo que al finalizar la lectura de su trabajo, ésta invita al lector a reflexionar sobre las características físicas o de información visual que tendrán los objetos en un futuro próximo, y más aún por los actuales eventos que atañen a nuestra comunidad.

Continuamos con el trabajo de Guadalupe Gaytán, que describe una parte del desarrollo histórico de la licenciatura en diseño gráfico (DG) en la educación superior en México. Relata que este plan de estudios en las universidades presenta carencias y amenazas, originadas por sucesos históricos en la comercialización de productos mexicanos. Con este mismo perfil de análisis de fortalezas y debilidades de esta carrera en las universidades mexicanas, Rogel y Valdovinos bosquejan en su ensayo la necesidad de un modelo de evaluación docente, tomando como referencia sus experiencias con el modelo educativo de esta licenciatura en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Continuando en esta línea de crítica sobre la eficacia de un programa educativo, Doru Loghin invita a reflexionar sobre la importancia de la educación musical en diferentes niveles escolares, haciendo hincapié en el nivel preescolar. Relata breves pasajes históricos de la enseñanza de este arte en México, que permiten justificar sus descripciones sobre las debilidades que los programas educativos de música presentan en México; además menciona propuestas para remediar dicha situación.

Leonardo A. Moreno Toledano, por su parte, expone la importancia de que el diseñador utilice herramientas metodológicas que le permitan solucionar problemas cada vez más complejos que se presentan en los tiempos

actuales de constante cambio; por eso explora la opinión de varios autores sobre la necesidad de que los diseñadores se apeguen al método científico en cada una de las etapas de desarrollo de un producto, desde la fase creativa, hasta la fase de producción.

Con el ensayo de Ricardo Rodríguez Ruiz, se adentra al estudio de la semiótica de los textos literarios. Exhibe un análisis del título de la novela de Jorge Volpi llamada *El fin de la locura*, en donde estudia la forma en que se encuentra organizado el contenido y los diálogos. Busca determinar si existe una relación del título con la posición ideológica de Volpi y el contenido de la obra. Este ensayo es un material que proporciona un modelo de análisis sobre el discurso retórico del título de una obra literaria. Finalmente, Carmen Vilchis ostenta a la hermenéutica analógica como una forma de análisis de los discursos de la imagen diseñada, con base en la discusión de los postulados de varios autores. Este ensayo servirá de apoyo académico para aquellos profesores-investigadores involucrados en el estudio de la retórica de la imagen.

6 Con estas aportaciones, el tercer número de la revista *e.nnova* ofrece otra entrega que consideramos significativa para incidir en ese amplio debate en el que se mueven nuestras disciplinas, y esperamos que cada uno de los textos sea de provecho para nuestros lectores.

*Juan Manuel Madrid Solórzano*

Miembro del Consejo Editorial de la revista *e.nnova*

# El diseño: una manifestación de la cultura

José S. Revueltas Valle





*Para mi amiga Nayeli Mariscal Torres*

“Nunca hubo tanta fe en los milagros como en nuestro tiempo, en que ya no los hay”

*Erich Maria Remarque*

## Presentación

En días pasados se celebró en Guanajuato el Primer Foro de vinculación: Diseño, Retos en el Siglo XXI, auspiciado por la universidad estatal y con la organización del Departamento de Diseño, a cargo de la maestra María Eugenia Sánchez Ramos, entusiasta amiga y gran anfitriona. En una de las sesiones tuve el enorme gusto de conocer al profesor Rutilio García Pereyra, quien es de Ciudad Juárez y que coordinó nuestra mesa. En las varias discusiones que hubo, siempre de grata memoria, Rutilio planteó el problema de la intersección entre diseño e historia, sin mayores adjetivos, problema que de alguna manera ha estado presente a lo largo de la vida del diseño y que bien justifica no sólo el pensar e historiar siglos muy antiguos, sino que más urgente se hace la pregunta cuando es quizá el siglo XX en donde el diseño llegó a ocupar papeles de primera importancia, no antes vistos. Quizá el siglo XX, de entre los muchos adjetivos que seguramente cargará y que colocaremos en los juicios futuros que hagamos, adquirirá pronto el de ser el siglo del diseño, por la importancia material que tuvo, bien y venga; pero sobre todo por la trascendencia cultural que avasalló de suyo a una parte muy importante de los habitantes de todo el planeta.

Más allá de la definición última que acompaña a ambas disciplinas —pero que de suyo engloba a la pregunta sobre la vinculación del diseño con la historia, o a la historia con el diseño, cuyo orden de factores encierra problemas muy distintos—, esperamos que el problema aliente muchas de las discusiones por venir, ya dentro de futuras reuniones del Foro, ya en nuestras universidades o en los salones de clase. Por ello pensé en escribir el siguiente ensayo, primero como compromiso derivado del Foro, por gusto además, pero también por la alegría de haber estado unos días en una ciudad que quiero. Obviamente el tema no se agota ni por mucho con el presente escrito.

## I

Supongamos que hay una personalidad en el tiempo y en quienes lo viven que define, en última instancia, por qué los objetos de diseño son como son y no son de otra manera. No se diseñó en el paleolítico, por ejemplo, en forma comparada con los notables influjos y recursos que caracterizan al diseño de los objetos en la actualidad. Y la comparación puede ser, así, extrapolable a miles de otros tiempos y lugares, culturas y personas: la Edad Media, Mesoamérica, la Nueva España, los pueblos de Asia o de África, entre muchos otros casos. Si aceptamos tal supuesto, cultura-tiempo, diseño-creador, aparece de inmediato el elemento de carácter histórico que, determinado dentro de la concepción peculiar del tiempo, nos muestra un desarrollo, ya de la historia de los objetos en relación íntima con su creador, ya de éste ante el mundo que le impone condicionantes para que se dé su existencia, su lucha por la supervivencia o su necesidad imperiosa de explicarlo a través de la creación de los objetos. Pirámides, vasijas, conventos, han sido construidos en atención al particular.

Agreguemos, además, que no puede haber diseño que no corresponda a una actividad humana, y planteemos más allá de los nidos, hormigueros, madrigueras o los agujeros de las aves-truces, que toda sociedad para existir necesita diseñar; es uno de los postulados básicos que nos identifica como seres humanos, en los distintos tiempos y espacios. Y también, por si lo anterior no llevará ya de por sí una carga de problemas de consideración, partamos de que el diseño, al ser creación social, se encuentra formando parte de ese formidable esfuerzo que ha significado la lenta apropiación de la naturaleza, más allá de las posibles implicaciones que sobre el aniquilamiento de toda forma de vida en el planeta existen, y que también nos identifica como parte de un conglomerado común: hombre-diseñador.

De inmediato, en atención a lo dicho, inferimos la presencia de la historia, la cultura, la lucha por la supervivencia dentro de un mundo sumamente hostil, entre otras tantas cosas que reclaman y asignan a los objetos el papel de aliado imprescindible para sobrevivir y evolucionar como especie. Partamos de todo ello, por ahora sin mayor explicación, y pensemos en tres peculiares momentos del desarrollo de nosotros mismos: los orígenes del hombre en el planeta, las civilizaciones religioso-urbanas y el siglo XX, y adelantemos (hipótesis y conclusión) que además el diseño, al ser creación humana, se tiene que abordar como ciencia de la cultura y, por tanto, se encuentra sujeto a las peculiares características que le impone.

## II

Desentrañar cuál es el origen del hombre, ha sido una de las preocupaciones que, al igual que la historia, plantean a cada generación una forma peculiar de abordar múltiples vertientes a propósito de su propia existencia. Teorías como el dogma religioso que propone el origen a través de una pareja fantástica de cuya falta deviene una concepción histórica que busca y propone la redención de toda la humanidad, momento que culminará con el retorno del mesías; hasta las últimas teorías que, sustentadas en el revolucionario trabajo de Darwin, han investigado sobre restos humanos mucho muy antiguos, dándoles por nombre el lugar en donde son hallados; familiar es para estos estudiosos el hombre de Pekín, Java, Oldoway, Meadowcroft, entre otros muchos, aunque exista de ellos únicamente una mandíbula, un pedazo de cráneo, un fémur o una multitud de objetos, como en el último caso, asociados a su remota sociedad y vida. Las preguntas inmediatas devienen casi en cascada: ¿desde cuándo al hombre se puede llamar como tal?, ¿sus ancestros habían salido ya de África o es hasta que se da la evolución al *homo sapiens* en que se realizaron las grandes migraciones?, ¿se dio la especie humana en otros lugares que no fuera inicialmente África?, ¿influyeron en su proceso de distribución por el planeta las glaciaciones, mismas de las que fue contemporáneo durante muchos siglos?, y si ello es así, ¿en qué forma?

En un libro hermoso de nombre *El hombre prehistórico*, Robert J. Braidwood, norteamericano, cuya vida va de 1907 al 2003, propone una serie de ideas que son de la mayor importancia para la concepción del diseño en su relación con el hombre, su creador: “[...] los verdaderos antepasados de los hombres deben de haber sido capaces de mantenerse erguidos y de caminar en sus dos pies. Probablemente otros tres factores muy importantes debieron concurrir a continuación antes de que pudieran convertirse en hombres propiamente tales:

- 1) La creciente utilidad (especialización) del pulgar de la mano, lo que sobrevino después de la postura erguida.
- 2) El empleo de utensilios.
- 3) El aumento del tamaño y desarrollo del cerebro”.<sup>1</sup>

Agrega, además, una peculiar e importante idea: “A menos que la mano sea más flexible que una garra y que el pulgar accione contra (o en oposición a) los otros dedos, no se puede sostener muy bien un utensilio. Pero no se

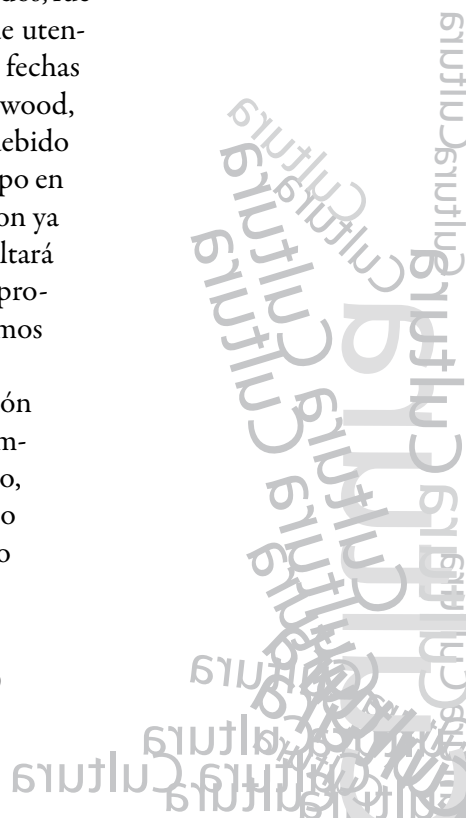
<sup>1</sup> Braidwood, Robert J., *El hombre prehistórico*, traducción de Carmen González de Chuaqui, primera reimpresión, México, Fondo de Cultura Económica, Colección Breviarios, número 107<sup>a</sup>, 1975, p. 35 y 36.

concibe la idea de emplear un artefacto a menos que se tenga un cerebro lo suficientemente desarrollado como para comprender la causa y el efecto. Y resulta bastante difícil imaginar cómo podrían desarrollarse la mano y el cerebro a menos que tuviesen algo en que practicar, el empleo de utensilios, por ejemplo”. La propuesta es formidable: inteligencia y lenguaje se desarrollaron en parte importantes posibilitados por los objetos diseñados. La historia de uno y otro, creador y objeto, quedaba hermanada en un aspecto central: de la existencia del uno dependía la del otro.

En la larga marcha que permitió al hombre ser hombre, el diseño —distintivo junto con el lenguaje de nuestra especie, vale decir— ocupó un papel de primera importancia. Si no hubiésemos diseñado como especie, lo podemos afirmar, no hubiésemos sobrevivido. Ante un planeta con características muy distintas a las actuales —cabe recordar que la presencia de la raza humana no rebasa el millón y medio de años, y ésta tuvo su origen, previos antecedentes, en la llamada Edad de Hielo—, el uso de lanzas, los rudimentarios abrigos o el diseño de primitivas cantimploras, se presentan como objetos imprescindibles. Obligado a migrar, las mismas condiciones temporales lo llevaron a extenderse a lo largo y ancho del mundo todo, siguiendo animales, buscando climas más benignos, dependiendo de los cauces de los ríos, de aquellos lugares que les pudiesen ofrecer algún cobijo, o un arma contra sus no pocos depredadores.

Un símil de casa lo encontramos en las cuevas, otros de hachas, en el manejo de las piedras, cosas semejantes a hilos o bastones, en palos y huesos. La feliz prehistoria humana, en idea de Levi-Strauss, hereda y nos hereda, asimismo, una característica que nos diferencia de otros seres del reino animal, una característica que es sumamente especial y que de alguna forma seguimos conservando. El peculiar hecho entre nuestros antepasados, fue el de encontrar en sus entierros una variedad amplia de utensilios de caza, de juego, religiosos o de guerra, desde fechas muy anteriores a unos 40 mil años, según señala Braidwood, característica que es casi universal. Señalo este lapso debido a que adquiere una particular consideración: es el tiempo en que podemos percibir que nuestros ancestros alcanzaron ya todas las características físicas del hombre moderno. Faltará la larga marcha por adquirir una identidad y cultura propias, marcha en la que de alguna forma nos encontramos todavía inmersos.

Esta situación apuntará además a la enorme evolución tanto de la especie como de los artefactos que la acompañan, la que resultará ser sumamente acelerada debido, entre otras razones, a los múltiples cambios que trajo consigo el final de las glaciaciones. 400 siglos son algo



menos que tres mil generaciones, y en ese tiempo fuimos de las cavernas a las grandes ciudades, abandonamos el planeta, extendimos grandemente nuestro promedio de vida, formidables portentos en cuanto a la ciencia, pero también, hay que decirlo, estuvimos a punto de liquidar toda forma de vida en la Tierra.

Los distintos grupos humanos esparcidos por el mundo y la generación de culturas peculiares y particulares, demandaron del investigador la actual definición de cultura, que entrelazada con otra característica, a saber, la tradición, permitieron definir la personalidad de una sociedad frente a otra. El papel del diseño como constitutivo de ambas categorías se nos presenta como central. Preocupado por lo anterior, Braidwood propone que “una cultura significa la forma en que los miembros de un grupo de personas piensan, creen y viven, los artefactos que hacen y la manera en que hacen las cosas. El profesor Robert Redfield ha dicho que una cultura es un cuerpo organizado o formalizado de acuerdos convencionales. La expresión “acuerdos convencionales” significa todo el conjunto de reglas, creencias y normas mediante el cual vive un grupo de personas”.<sup>2</sup> Susceptibles de ser heredadas, forman en el tiempo tradiciones, formas de ver y hacer el proyecto de porvenir, constituyendo el principal cemento social que posibilita la existencia del ser individual y social. Huelga destacar el papel que en el particular juega el diseño, que es cultura, ante todo por ser producto del hombre. Imposible ajustarlo así a las reglas de la Biología, la Química, la Física, ciencias naturales que viven más allá de la existencia del hombre mismo, el diseño reclama otro tipo de condicionantes que se encuentran necesariamente vinculados con su creador y con la forma en que éste aborda y resuelve su propia existencia.

Una de las conclusiones es definitiva y quizá apasionante, múltiple herencia de este formidable hombre prehistórico, orgulloso antecesor nuestro: “Si la manufactura de instrumentos estandarizados sugiere la creación de símbolos, ¿será posible que también se hicieran rudimentarios símbolos verbales? Supongo que no es imposible que así haya sucedido”,<sup>3</sup> sencillamente formidable. Diseño, lenguaje, tradición, cultura. Los fabulosos haceres y andanzas de nuestros primitivos abuelos que hemos continuado bajo condiciones muy diferentes, pero a los que les debemos no poco del asombro que caracteriza a la prehistoria humana.

Entrelazados con sus objetos, los aspectos de carácter simbólico invadieron al ser y sus utensilios como hemos visto, signándolos hasta hoy,

2 *Ibidem*, pp. 56 y 57.

3 *Ibidem*, p. 71.



frusleros “allegados”, quienes, a qué dudar, poseen las mismas “peculiares” características de sus “superiores”, viviendo de una admiración fingida y de un servilismo vil. De allí, ante la imposibilidad de alternativa, Samsa formula dos preguntas que acaso encierren mucho del ser de nuestra época: “¿Qué me ha sucedido?, ¿conviene realmente pedir ayuda?”

Cabe constatar, y lo hace Bertrand Russell,<sup>5</sup> las diferencias que hay entre los modos de vida de nuestro hombre prehistórico, con la de quien aparentemente tiene resueltas todas sus necesidades a cambio de su propia vida, se enfrenta al cerco de la familia, del jefe, de la burocracia, de los “compañeros” de oficina, de los “valores” que impone la empresa y su desarrollo, amén de vivir en ese inaudito fenómeno social que es el desarrollo de las grandes ciudades.

“¿Qué me ha sucedido?, ¿conviene pedir ayuda?” Preguntas extraídas del texto de Kafka, preguntas que nuestros antepasados jamás se hubiesen hecho, preguntas que reflejan el sentir de la historia personal de millones de hombres a lo largo del siglo XX. Hombres para los cuales diseñamos, a los que les ofrecemos el ser, el escape a su propia realidad a través de la posesión de un objeto, de la pertenencia que lo vuelva pronto al mundo de los seres humanos. Un infierno (lo más puntual y acabado en las plumas de Kafka, Joyce, Solzhenitsin, Lowry, John dos Passos, entre muchos otros), nos ofrece la vida misma en la realidad de todos los días. Samsa muere, una enorme depresión lo acompaña a lo largo del trance, un enorme fastidio, desagrado y desinterés anima a su familia en esos días, situación que desaparece al desaparecer el insecto. Una función cumplía con su salario; desaparecido éste, parece toda su utilidad.

Un mar de objetos en el siglo XX, la carencia y dependencia inmediata de los pocos en la supervivencia del hombre prehistórico, biológicamente idéntico; un mundo cultural media entre el hombre moderno y el prehistórico. Anima a éste último la resolución de miles de problemas inmediatos, casi una aventura desde la caza hasta el estudio más detenido del medio en donde establecerse para vivir. Lo otro de alguna manera lo conocemos porque lo hemos atestiguado y, peor aún, padecido. Sin objetivos, sin proyecto, sin porvenir, caemos dentro de un eterno presente que en la unidimensionalidad social orienta la ausencia de alternativa: Marcuse y Kolakowski siempre presentes.

Objetos y objetos y diseño y diseño. No sin razón el filósofo argentino José Pablo Feinmann caracteriza al siglo XX, en inicio y fin, con dos objetos diseñados. Dice sobre el principio: “[...] dije que el siglo XX empieza con

<sup>5</sup> Véase Russell, Bertrand, *Autoridad e Individuo*, traducción de Mágina Villegas, quinta reimpresión, México, Fondo de Cultura Económica, Colección Breviarios, número 15, 1973.

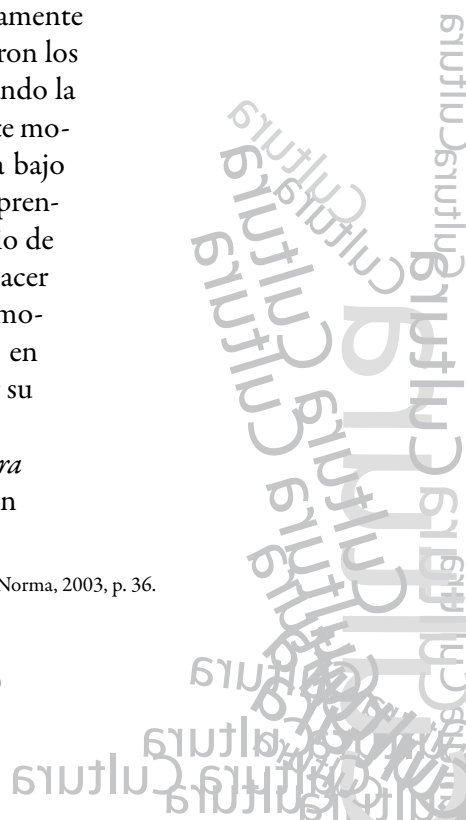
el hundimiento del Titanic, porque ahí, en esas aguas heladas y por obra de ese iceberg que metafORIZA la inexpugnabilidad de la naturaleza ante el hombre de la razón instrumental, se hunde la ilusión del progreso indefinido [...] el siglo XX también termina con el hundimiento del *Titanic*, pero el del *Titanic* hollywoodense, el de James Cameron, puesto que ahí, con todos sus extras padecientes y con el no menos padeciente astro absoluto, Di Caprio, se hunde el último sueño que parecía quedar en pie luego del devastador siglo XX, el de la tecnología de punta (o no se hunde de punta el *Titanic*), el del mercado para todos, el de la globalización neoliberal que venía a señalar el gozoso fin de la historia en tanto conflicto, y ya no queda nada, ni una sola utopía en pie”.<sup>6</sup> Feinmann dice bien, y seguro a Kafka le hubiera gustado leerlo. Complemento uno del otro, como muchos otros, para el caso, geniales ambos.

#### IV

Podemos encontrar muchos más ejemplos de nuestra relación con los objetos en Mesoamérica, en Asia, en Palestina. Surgieron ciudades, además de las características económicas que las animan, impulsadas por motivos que Marx, entre otros, ubicaría en la superestructura. Baste recordar el especial cuidado con que los antiguos urbanistas ajustaron las trazas de sus ciudades ya a la salida del sol en los distintos equinoccios, ya a la posición de cierta constelación, ya al contacto entre el infra y supra mundo a través de un punto invariable una vez al año. Respetuosos de mitos y tradiciones, en no pocas ocasiones concibieron su propio mundo, su propia realidad, como reflejo de algo superior, presente en otra parte, como si la vida misma les fuera obsequiada como proyección de algo que no se encontraba directamente entre ellos. Principios, símbolos, mitos, dioses, delinearon los elementos básicos de diseño de sus objetos, emparentando la ciudad misma con las más simples vasijas. Contrasta este momento en la historia con la vida de Samsa, construida bajo otros cimientos, con la vida del hombre de Pekín, sorprendido en su cueva, tratando de iniciar algún intercambio de ideas con sus parientes, con la carga aún pendiente de hacer lenguajes, símbolos, objetos, mitos, religiones. Tres momentos, tres formas de diseñar, tres maneras de dejar en la historia del hombre su lucha por existir, por explicar su propia pertenencia al planeta.

La doctora Elsa Frost en *Las categorías de la cultura mexicana*, señala algo de la mayor importancia: “Es un

6 Feinmann, José Pablo, *La crítica de las armas*, Buenos Aires, Grupo Editorial Norma, 2003, p. 36.





hecho innegable que el hombre es un ser creador que, como tal, ha tenido siempre conciencia de su obra, es decir, ha conocido que frente al mundo de la naturaleza existe otro, el de lo creado o transformado por él, el mundo de la cultura. Pero es también un hecho que al enfrentarse a su obra el hombre tiene la sensación de que la cultura no es “algo dado y obvio, sino que constituye una especie de portento que necesita ser explicado”. Y puede afirmarse que la filosofía de la cultura nace de este asombro del hombre frente a su propia obra”<sup>7</sup> Existen aspectos que son extrapolables al diseño, siempre en relación con su propio creador, no se debe de olvidar.

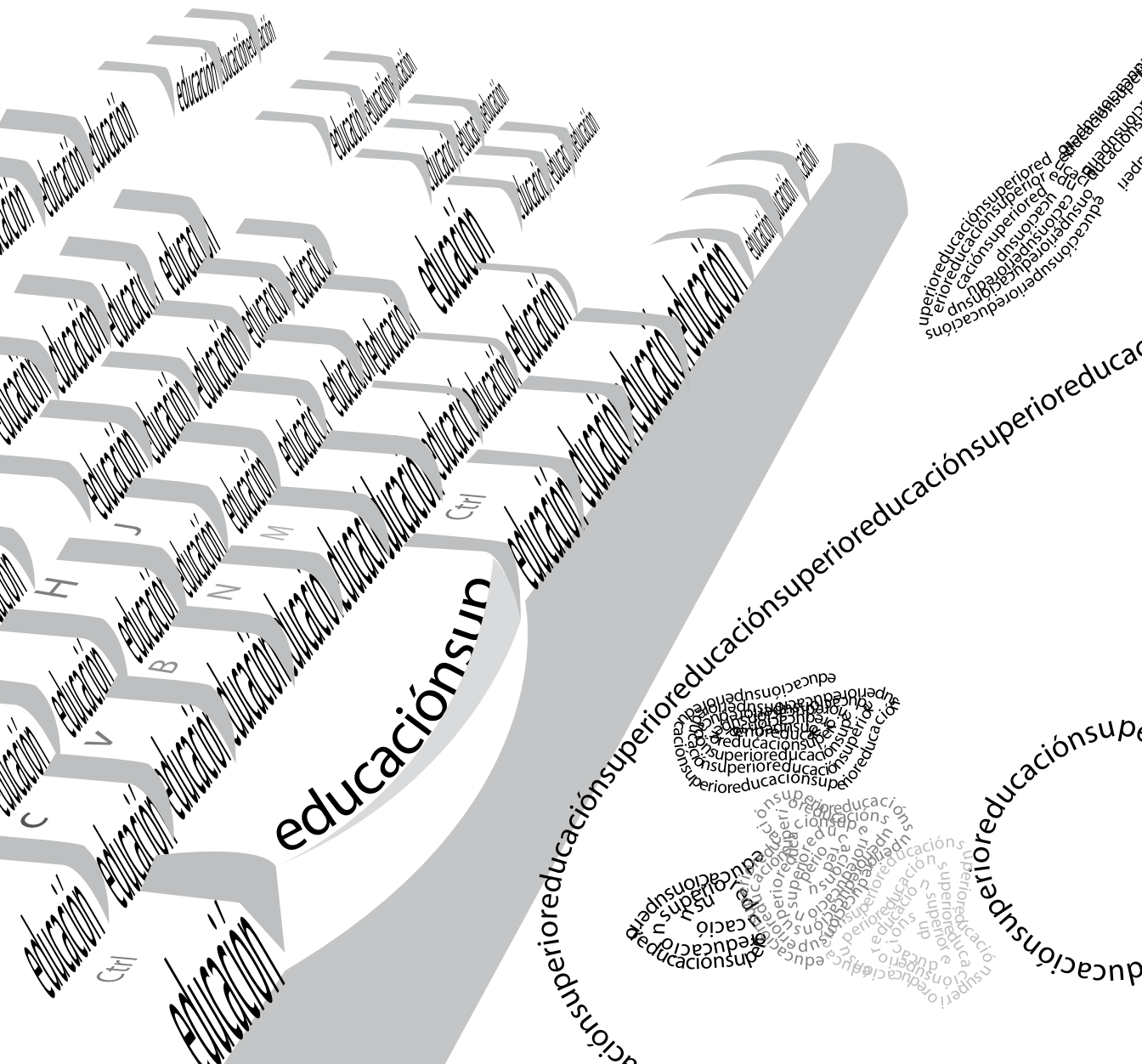
Terminado el Foro, algunos se dedicaron a pasear, a buscar sueños (Lilian en Guanajuato siempre presente en los anhelos), a regresar a casa. El sábado por la tarde una ligera lluvia caía sobre el jardín de la Unión, lluvia no tan considerable como para disgregar a los paseantes. De paso firme, Rutilio hacía caso omiso del ambiente. Sus preocupaciones históricas trascendían con creces el entorno y se adentraban en el tiempo.

*Guanajuato y San Miguel de Allende.  
Agosto y septiembre del año 2009*

7 Frost, Elsa Cecilia, *Las categorías de la cultura mexicana*, presentación de Mauricio Beuchot, cuarta edición, México, Fondo de Cultura Económica, UNAM, Biblioteca del Estudiante Universitario, 2009, p. 27.

# El diseño gráfico en la educación superior en México

Guadalupe Gaytán



## Resumen

Este trabajo tiene como objetivo mostrar el desarrollo del diseño en la educación superior en México con el propósito de analizar sus fortalezas y debilidades al insertarlo en los planes curriculares de las universidades del país. Brevemente se realiza una descripción histórica con un arco temporal que inicia en la década de los setenta hasta nuestros días. Básicamente, la descripción se realiza a partir de la experiencia académica como diseñador y la exposición de especialistas del diseño de organismos públicos y privados.

18

Históricamente, el diseño gráfico es una profesión reciente en nuestro país a diferencia de otras profesiones mayormente arraigadas como el derecho y la medicina. Pese a la ausencia de profesores especializados en el diseño, las universidades mexicanas incluyeron en su oferta educativa la licenciatura en diseño gráfico. No obstante con no contar con profesores especializados, las universidades acudieron a otros profesionistas que, entre arquitectos y artistas plásticos como escultores, pintores, etcétera, fueron incorporados a la planta docente para la enseñanza del diseño con el propósito de que se formaran profesionales del diseño gráfico. Sin embargo, la enseñanza del diseño no es reciente, pues sabemos que en la Academia de San Carlos<sup>1</sup> era práctica común hasta llegar a institucionalizarse en la Escuela Nacional de Artes Plásticas en 1929 durante la gestión de Diego Rivera. En 1959 la Universidad Nacional Autónoma de México abrió la carrera de Dibujo Publicitario, y en 1968 se abre formalmente la licenciatura en Diseño Gráfico para que, así, tanto el dibujo publicitario como la enseñanza del diseño se constituyeran como pioneras de la formalización del diseño gráfico a nivel superior.<sup>2</sup>

A partir de los años setenta, otras instituciones de educación superior del país observaron la necesidad de integrar en su oferta de estudios la enseñanza del diseño de manera formal e institucional. Con el propósito de impulsar las exportaciones mexicanas, en 1971 se funda el Instituto Mexicano de Comercio Exterior (IMCE) por iniciativa del Presidente de la República, Luis Echeverría Álvarez, mientras que al mismo tiempo se crea el Centro de Diseño que comprendía tres departamentos: Diseño Gráfico, Ferias y Exposiciones, así como Promoción del Diseño. El objetivo del

1 Fundada por Real Cédula de 25 de diciembre de 1783 como Real Academia de San Carlos de las Nobles Artes, se encuentra localizada en lo que hoy se conoce como Centro Histórico de la Ciudad de México. El 4 de noviembre de 1785 se verifica la inauguración oficial de la Academia de las Tres Nobles Artes de San Carlos de la Nueva España, en honor del Rey Carlos III de España. [www.artesvisuales.unam.mx](http://www.artesvisuales.unam.mx)

2 Información del Comité de Arquitectura, Diseño Urbanismo (CADU).

centro sería el de proporcionar una identidad gráfica a los productos mexicanos que eran exportados.

El dotar de una identidad gráfica a los productos mexicanos promovió intensamente el desarrollo del diseño en varias áreas: industrial, gráfico, artesanal y del vestido. La práctica del diseño a nivel profesional influyó para que universidades del Distrito Federal, Guadalajara y Monterrey incorporaran a su oferta académica la licenciatura en diseño gráfico. Prácticamente puede decirse que fue en la década de los setenta en que el diseño gráfico empieza a cobrar interés para ofertarse a nivel de licenciatura.

Sin embargo, la apertura de la licenciatura en diseño gráfico durante la década de los ochenta en varias universidades del país, no fue debidamente planeada con el propósito de que no se masificara rápidamente como ha sucedido en otras licenciaturas, que por la amplia oferta pronto saturan el mercado de profesionistas, lo que ocasiona desempleo e incertidumbre entre sus egresados. Un estudio que elaboraron especialistas del Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (CADU), arrojó resultados en los que se manifiesta que la apertura de la licenciatura en diseño gráfico en la mayoría de las universidades del país, se hizo sin que se definieran correctamente sus objetivos específicos y un desconocimiento sobre los alcances de la comunicación gráfica. Cualitativamente, los planes de estudio de la licenciatura en diseño gráfico dejaron mucho que desear, a tal grado que hoy día se padecen las consecuencias porque la demanda de diseñadores ha sido cubierta en extremo y amenaza la sobresaturación del mercado productivo. El diagnóstico del CADU muestra claramente las omisiones que hicieron los especialistas de las universidades al momento de estructurar los planes de estudio de la carrera en diseño gráfico.<sup>3</sup>

Por otra parte, la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES) en su anuario estadístico de 1998, informó que de las licenciaturas en diseño gráfico, comunicación gráfica y diseño de la comunicación de todo el país, egresaron alrededor de dos mil 97 profesionistas. Hasta ese año, la cifra de egresados mostró cierto equilibrio que apuntaba hacia la consolidación e importancia de la enseñanza a nivel de educación superior, y exigía al mismo tiempo la formalización y fundamentación académica de los estudios en diseño.

No obstante la amplia oferta de la licenciatura en diseño gráfico en el país, actualmente tanto instituciones públicas como privadas muestran un interés particular por la demanda de licenciaturas relacionadas con el diseño y

3 Véase documento del Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. *La enseñanza del Diseño Gráfico en México*, 2002.

la comunicación visual, sobre todo por la necesidad de contar con docentes especializados en las áreas del diseño con el objetivo de dotar de una estructura teórica-metodológica que sustente y dé certeza a los planes de estudios, pues es conocido que la formación de las primeras generaciones de egresados de las licenciaturas de diseño osciló entre el empirismo y la intuición. Aun con la creciente demanda de estudios técnicos, que se enfocan principalmente en la enseñanza de programas computacionales de diseño y técnicas de representación, la enseñanza formal e integral del diseñador sigue siendo tema de discusión, porque aún no se reconoce como un profesionalista capaz de desarrollar diseños profesionales, así como su intervención para resolver problemas de comunicación como lo ha hecho el argentino Jorge Frascara,<sup>4</sup> por citar un ejemplo.

Aun con la evolución que ha tenido la enseñanza del diseño en nuestros días, son comunes algunos problemas específicos de las escuelas de diseño, que siguen vigentes y palpables para quienes se dedican a la docencia en áreas del diseño, tales como:

- a) carencia de publicaciones especializadas
- b) escasa o nula investigación en el campo del diseño
- c) relación deficiente con el campo laboral
- d) formación teórica y metodológica de bajo nivel
- e) aplicación de exámenes de admisión homologados y sin direccionalidad hacia la licenciatura

Además de los problemas citados por el Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo sobre la enseñanza del diseño gráfico en México, es pertinente decir que hay otro más que bien podría cerrar la pinza sobre el diagnóstico del CADU: la implementación y oferta de posgrados por las universidades del país es escasa, por tanto no se generan nuevos conocimientos ni tampoco se fortalece la enseñanza del diseño.

La base tradicional de conocimientos teóricos de que echa mano el diseño, son aquellos que provienen de la semiótica, la comunicación, la antropología y la sociología, por mencionar algunos, de tal manera que el diseño aún no cuenta con un discurso que provenga de su propia estructura teórica-metodológica. La ausencia de una base teórica-conceptual ha limitado la participación del diseño para resolver problemas sociales y de comunicación que día a día demanda cada vez más la socie-

4 Véase *Diseño Gráfico para la gente*, Ediciones Infinito, Argentina, 2000.

dad. Mientras que los profesionales del diseño no sean capaces de desarrollar esa estructura, se corre el riesgo de que el diseñador continúe por el camino del empirismo. No sólo el diseñador debe ser capaz de generar su propio discurso teórico, también debe tener una amplia educación de sus propios sentidos, poseer conciencia de su rol social de manera crítica y reflexiva para, así, dejar de ser percibido como un profesionista poco capaz de contribuir a resolver la problemática social de su entorno.

No obstante la situación que se ha planteado en función del profesional del diseño, es pertinente decir que al diseñador se le percibe como hacedor de manualidades definidas estéticamente a partir de calificativos como “bonito”, “qué padre”, etcétera. Esto demuestra que no existe una cultura arraigada sobre lo que el diseñador es capaz de producir y resolver ante la amplitud de programas computacionales que personas sin instrucción en la comunicación gráfica pueden generar. El vertiginoso desarrollo de la tecnología, ha llevado a que los demandantes de servicios de diseño se conformen con la producción empírica de sus empleados, como secretarias, incluso personas que cuentan con educación a nivel superior que no son especialistas, incursionan en el diseño con productos “cosméticos” de escasa reflexión teórica y conceptual, como bien afirma Jean Marie Klinkenger, al señalar que *“todo el diseño está relacionado con la conceptualización a partir de la percepción.”*<sup>5</sup>

Sin embargo, la investigación y caracterización del diseño en el ámbito académico se desarrollan exitosamente, de tal manera que la formación académica del diseñador y el interés que muestran los miembros de la comunidad académica por desarrollar investigación del diseño y su relación con otras disciplinas del conocimiento como la semiótica, la hermenéutica, la didáctica y la retórica, llevan hacia el camino correcto para dotar de una base conceptual y metodológica al diseño gráfico.

Si bien las estrategias educativas de las décadas anteriores no impulsaron la educación formal del diseño a nivel nacional, relegándolo como un elemento circunstancial ajeno al desarrollo de la sociedad y su cultura, los espacios de desarrollo y discusión en los Congresos de Escuelas de Diseño Gráfico, la Asociación de Escuelas de Diseño Gráfico (ENCUADRE) y organismos reguladores y evaluadores como el Consejo Mexicano para la Acreditación de Escuelas de Diseño Gráfico (COMAPROD), el Colegio de Diseñadores Gráficos Mexicanos, la Cámara Nacional de las Artes Gráficas (CANAGRAF), además de la

5 Entrevista a Marie Klinkenger por Ivalu Loya Moreno, de acuerdo a una guía de preguntas proporcionada por Alejandro Tapia Mendoza. 4 de mayo de 2002, hotel Fiesta Inn de la Ciudad de México.

cada vez más fuerte presencia de empresas editoriales dedicadas al diseño y el creciente interés por la publicación de revistas especializadas, muestran mecanismos no improvisados que han permitido la evolución de la enseñanza del diseño en la educación superior en nuestro país.

No ha quedado atrás la “artisticidad”<sup>6</sup> del diseño, ni la tecnicidad que requiere para mantenerse a la vanguardia, pero su inclusión con otras alternativas ha permitido la consolidación de la profesión que, hoy por hoy, se contempla como un elemento incluyente y responsable de la información que se genera en los medios de comunicación de masas.

La creciente influencia de los medios impresos y masivos de comunicación, así como el diseño en la opinión pública, motivan hacia un análisis del papel social que ejercen las instituciones de educación superior. Los programas académicos de las universidades deben incluir aspectos que preocupan a la comunidad local, nacional e internacional, tales como: la responsabilidad social, la ética, el desarrollo tecnológico, el cuidado del medio ambiente, la salud, etcétera. Para que el diseñador sea un promotor de cambios y movimientos que contribuyan al bienestar social, debemos pasar de ser una profesión resultado de movimientos y cambios, a una profesión generadora de estos cambios.

El impulso que las instituciones de educación superior otorgan a la enseñanza del diseño, tiene que ver más con la preocupación y ocupación del desarrollo social que genera nuestra disciplina, que con el desarrollo de habilidades artísticas y artesanales características de las primeras décadas del siglo XX, sin minimizar con esto las expresiones artísticas, pero sí delimitando la función principal del diseño y la pertinencia que la formación académica del diseño debe ofrecer.

Hoy por hoy, las instituciones de educación superior reconocen el rol fundamental del diseño en el ámbito social, a través del fomento de plantas docentes que incluyan profesionales en activo, técnicos y expertos en tecnología y *software*, así como investigadores que con sus proyectos impacten de manera relevante en el desarrollo de la sociedad y su cultura.

## Bibliografía

Comité de Arquitectura, Diseño y Urbanismo CADU, *La enseñanza del Diseño Gráfico en México*, México, D.F., 2002.

6 Concepto que proviene del movimiento artístico y ornamental Arts & Crafts 1834-1896, creado por William Morris.

- Costa, Joan. *Imagen Global*, Barcelona, Enciclopedia de Diseño, Ceac., 1987.
- Fuentes, Milagros, *El diseñador gráfico en el campo laboral*, UAM Azcapotzalco, XI Congreso de académicos de escuelas de diseño grafico, octubre 2001.
- Martínez Rizo, F., *Nueve retos para la educación superior. Funciones, actores y estructuras*, México, Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior, 4 de abril de 2003.
- Ramos, Gabriela, *Memorias*, en ANUIES, 4 de abril de 2003.
- Tapia, Alejandro, *El Diseño Gráfico en el espacio social*, Editorial Diseño, México, 2004.
- Alcántar, V. M. y Arcos, J. L., “La vinculación como instrumento de imagen y posicionamiento de las instituciones de educación superior”, en *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, vol. 6 núm. 1. Consultado el 28 de febrero de 2006 en: <http://redie.ens.uabc.mx/vol6no1/contenido-enriquez.html>
- Asociación de Escuelas de Diseño ENCUADRE, Consultado el 27 de marzo, 2006, disponible: <http://www.encuadre.org>
- Campos, G. y Sánchez Daza G., “La vinculación universitaria: ese oscuro objeto del deseo” en *Revista electrónica de investigación educativa*, 7, consultado el febrero 28 2006, disponible: <http://redie.uabc.mx/vol7no2/contenido-campos.html>

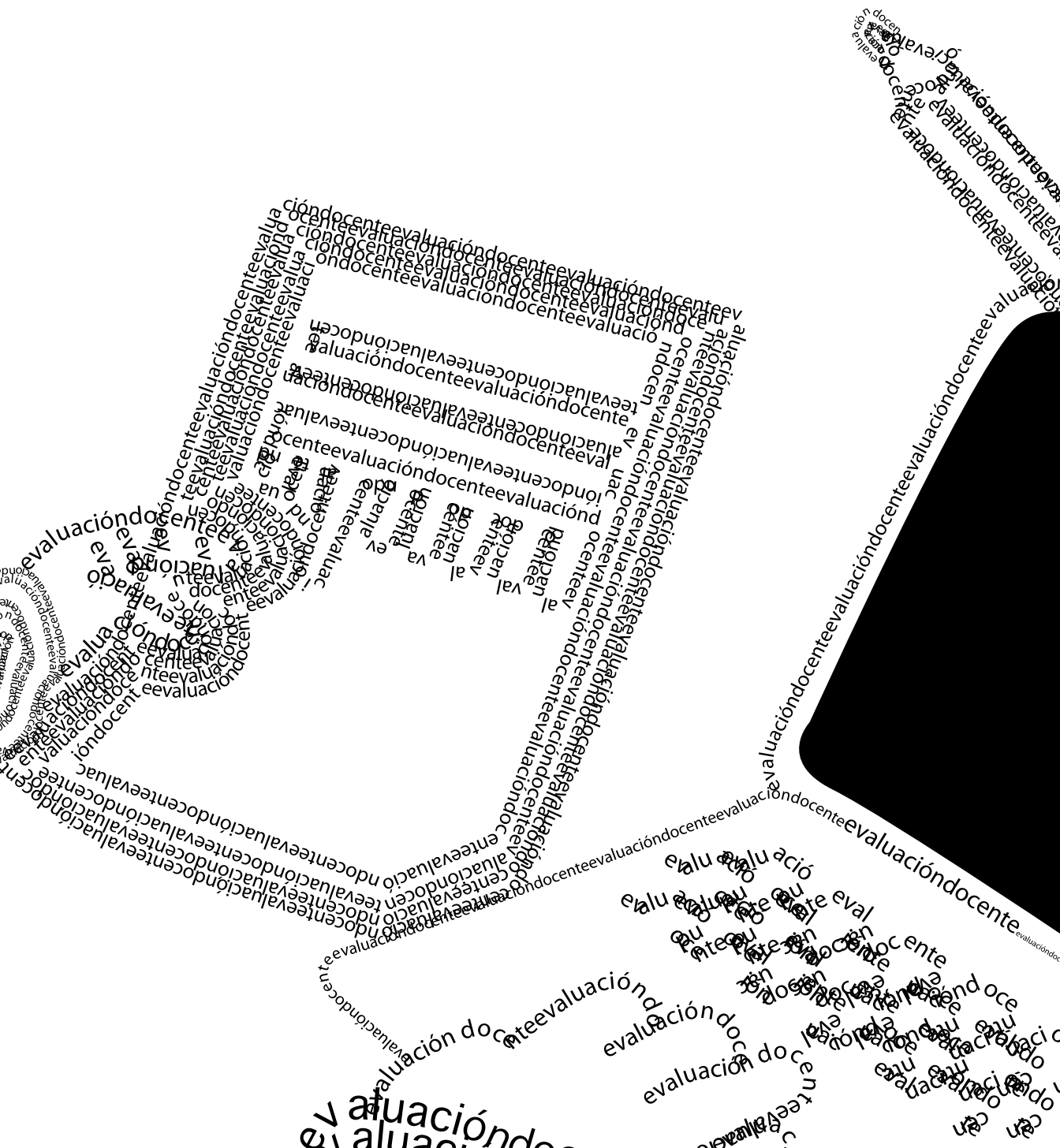




# Consideraciones para un modelo de evaluación docente en diseño gráfico

Erika A. Rogel V. y Salvador E. Valdovinos R.

Profesores Investigadores del Departamento de Diseño del IADA



## El Diseño Gráfico y la universidad

El programa educativo de Diseño Gráfico es una de las más recientes carreras. Actualmente la demanda que presenta es muy importante en la mayoría de las universidades del país. Uno de los retos fundamentales es consolidarse y asegurar la calidad educativa, logrando congruencia entre sus procesos y resultados, las exigencias sociales y la consecución de los objetivos marcados.<sup>1</sup>

Al inicio del siglo XXI, el escenario mundial es más complejo que nunca desde todas las perspectivas: económica, social, política, tecnológica, ambiental y cultural.<sup>2</sup> En este entorno, la universidad se encarga de la tarea de formar individuos para la vida profesional, inmersa en la sociedad y sus sistemas en continuo movimiento, se adapta y responde a las más variadas situaciones.<sup>3</sup> En esta dinámica, el valor de la información veraz, completa, y oportuna es considerado esencial en la toma de decisiones en todos los campos del quehacer humano, pues sólo con los datos precisos es posible dar respuesta eficaz a los problemas que enfrentamos. Los profesores investigadores debemos implementar la estrategia adecuada para obtener esta información, colaborando en la creación de un nuevo modelo de desarrollo para crecer y competir globalmente. La evaluación del proceso educativo es una parte indispensable del quehacer docente, que no se puede entender sin un análisis que abarque los propósitos, las previsiones, las expectativas y la valoración de los resultados.<sup>4</sup> Lo que, además, permitiría medir el avance y los resultados, prevenir desviaciones y aplicar correctivos cuando fuese necesario para responder con la formulación e instrumentación pertinente. Es por esto que el objetivo del presente proyecto es establecer las bases, el fundamento y los criterios para el desarrollo de un modelo de evaluación docente, aprovechando los instrumentos que ya existen, para las materias disciplinares del programa de diseño gráfico de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ).

### Elementos básicos del diseño gráfico

El diseño es una de las actividades más representativas de nuestro tiempo, que interviene y es intervenida por la

- 1 Paloma Ibáñez Villaseñor, "Para evaluar el diseño y la docencia" en *Evaluación del diseño*, México, UAM Azcapotzalco, 2002, p. 102.
- 2 Jorge Ortiz Segura, "¿Es la evaluación imparcial?" en *Evaluación del diseño*, UAM Azcapotzalco, México, 2002, p. 47.
- 3 Luis Porter, *Imaginación y educación. Complejidad y lentitud en el aprendizaje del diseño*, UACJ, México, 2008, p. 205.
- 4 Antoni Zabala Vidiella, *La práctica educativa. Cómo enseñar*, Editorial Graó, Barcelona, 1995, p. 15

dinámica social. Una actividad creativa, teórico-práctica que implica recopilar y analizar información para definir problemas y proponer soluciones; el diseño comprende factores tangibles, concretos, objetivos y racionales como intangibles, espirituales, subjetivos y sensibles.<sup>5</sup>

Buscando una definición de *diseño gráfico*, encontramos la del Internacional Council of Graphic Design Associations (ICOGRADA) que explica que: diseño, diseñador gráfico y el proceso de diseño gráfico, son definidos de diferentes maneras en todo el mundo. Y define: “Diseño gráfico como una actividad intelectual, técnica y creativa, que concierne no simplemente con la producción de imágenes, sino también con el análisis, organización y métodos de presentación de soluciones visuales para problemas de comunicación. La tarea del diseñador gráfico es proveer la respuesta correcta a los problemas de comunicación visual de cada clase en cada sector de la sociedad”.<sup>6</sup>

Aunado a esta definición, identificamos que el quehacer del diseño gráfico se ha extendido en la última década, en la medida que ha comprendido su propia participación y ha explorado en su natural actividad diversidad de disciplinas, interactuando y aportando para una mejor calidad de vida del hombre. Asimismo, ha experimentado un desarrollo de gran velocidad por los avances tecnológicos, de información y de comunicaciones, y por las exigencias de la misma sociedad que demanda servicios para todas las áreas, como la salud, educación, cultura, ciencia, tecnología, ambiente y política.

## Referentes de la práctica docente del diseño gráfico en la UACJ

El programa de diseño gráfico de la UACJ se ubica en el Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte (IADA). Su plan de estudios prevé nueve semestres y una titulación intracurricular. Las materias se distribuyen en los niveles principiante, intermedio y avanzado, y se agrupan por áreas del conocimiento que, a su vez, forman las Academias de: Comunicación, Diseño básico, Expresión, Geometría, Fotografía, Tecnología, Arte, Producción, Computación, Investigación y Diseño Gráfico. Los maestros que imparten las materias son miembros de las diferentes academias, y pueden pertenecer a una, dos o tres academias. Cada academia tiene un coordinador.

5 Paloma Ibáñez Villaseñor, *Para evaluar el diseño y la docencia* en Evaluación del diseño, México, UAM Azcapotzalco, 2002, p. 96.

6 Icoagrada, *Definitions*, <http://www.Icoagrada.org/web/definitions/>, (2001).

En la universidad “Las academias son por excelencia espacios de encuentro entre (profesores) pares, con igualdad de derechos para todos sus miembros, para proponer, analizar, discutir y evaluar el quehacer académico en su campo de competencia y son organismos de consulta y apoyo de los departamentos y programas académicos de la institución”.<sup>7</sup>

Dentro de las funciones de esta organización, que trabaja de manera colegiada, está el analizar los procesos y resultados de la actividad académica, propiciar el trabajo colectivo, contribuir al desarrollo de la disciplina, promover la superación de los miembros, actualizar los programas, y evaluar el desempeño de los miembros.<sup>8</sup>

### Diseño gráfico y las materias de su competencia

28

En lo que respecta a la Academia de Diseño Gráfico (ADG), ésta incorpora las materias que representan las competencias específicas o “disciplinares” propias del diseñador, como son: Metodología del diseño, Diseño tipográfico, Diseño editorial, Diseño de imagen corporativa, Diseño de envase, Diseño infográfico y Diseño multimedia. Por su naturaleza teórico-práctica, su pedagogía incorpora, además de la teoría, el trabajo de taller. Las sesiones son de dos horas, tres días a la semana, en talleres con restiradores o mesas de trabajo. Los grupos van de diez a veinte alumnos y se forman dos, tres y hasta cuatro grupos por cada materia.

La estrategia didáctica se desarrolla alrededor de proyectos o problemas a resolver. Los alumnos trabajan de manera individual y grupal, asesorados por el profesor. Emplean el método de diseño institucional adaptado para cada nivel. Este método aporta la guía con los pasos a desarrollar y la objetividad necesarias. Aunque los contenidos son diferentes, las materias de esta academia muestran estructuras comunes, contenidos que se van sumando al pasar de una materia a otra, ya que son consecutivas. De manera resumida las actividades que contempla el método son:

- Recolectar información
- Analizarla
- Definir el problema
- Establecer los requerimientos

7 Reglamento de las Academias de la UACJ, Capítulo II, Artículo 2º. Aprobado en sesión del H. Consejo Universitario de fecha viernes 13 de noviembre de 1998.

8 Reglamento de las Academias de la UACJ, Capítulo V, Artículo 20º. Aprobado en sesión del H. Consejo Universitario de fecha viernes 13 de noviembre de 1998.

- Generar propuestas, y
- Discriminar datos,
- Elaborar la maqueta y/o desarrollar.

## Objetivos de la enseñanza de la disciplina del diseño gráfico

Específicamente las materias que pertenecen a la ADG tienen el objetivo general de sintetizar los conocimientos del resto de las materias teóricas y prácticas del programa. Los alumnos desarrollan proyectos de diseño y resuelven problemas de todas las áreas con la herramienta de la información gráfica, manejan los elementos visuales y los medios de información; analizan los procesos de comunicación y creatividad, codificando para un usuario específico, demostrando su capacidad para el manejo de materiales y técnicas de reproducción, familiarizándose con el método de diseño, investigando y analizando el problema, para crear una solución pertinente a todos los factores sociales, culturales, políticos, ambientales, económicos, tecnológicos e históricos que interactúan en el diseño.

Estas materias son la columna vertebral en la formación de los futuros diseñadores, actualizar, corregir y fortalecer la labor docente, contenidos y estrategias educativas. Resulta imprescindible y para ello es necesario realizar una evaluación que proporcione la visión real, completa y oportuna de lo que sucede en las aulas.

El propósito de esta reflexión es sentar las bases y criterios para desarrollar un modelo de evaluación docente, con las intervenciones pertinentes para eficientar el actual sistema de evaluación y aplicarlo en las materias de la ADG.

### ¿Qué es evaluar?

Evaluar puede describirse como un proceso sistemático, dinámico y continuo para valorar una actividad, medir un hecho o verificar logros a partir de los objetivos propuestos con el fin de obtener información adecuada para la toma de decisiones.

En la labor docente, la evaluación debe estar presente en todo el proceso educativo. Esto lo saben los maestros de carrera, es decir, educadoras, normalistas y pedagogos, no así los profesores universitarios, pues siendo profesionistas de otras áreas, su preparación didáctica en general es escasa, aunque se está evolucionando en ese aspecto, tanto por los programas de capacitación docente institucionales, como por los programas

de acreditación en que participan las universidades, de ahí que sea necesario hacer énfasis en este punto.

## ¿Para qué evaluar?

Rosa Elena Álvarez establece que la calidad académica que buscan las universidades se basa en cuatro aspectos esenciales: un adecuado plan curricular (enfocado a las necesidades sociales), calidad del profesional docente, calidad del estudiante y el adecuado financiamiento para la infraestructura.<sup>9</sup>

La calidad del profesional docente evolucionará a favor de la enseñanza en la medida en que su participación reciba el apoyo adecuado, el soporte de su institución que, estando al tanto de lo que acontece en las aulas, de los procesos tanto individuales como grupales, dará una respuesta pertinente, oportuna y eficaz.<sup>10</sup>

La evaluación es definitoria en la toma de decisiones: “los distintos tipos de decisiones requieren diferente información, muchas decisiones tienen carácter cíclico y en consecuencia, pueden diseñarse procesos sistemáticos de información en los cuales apoyar tales decisiones”.<sup>11</sup> Tener la información suficiente, oportuna y pertinente de lo que acontece en el aula, le da a la institución la capacidad de responder a los cambios,<sup>12</sup> y planear hacia el futuro con perspectivas más amplias y ciertas.<sup>13</sup>

30

## Diversos tipos de evaluación

Existen tres tipos de evaluación según el momento en que se aplica: *evaluación diagnóstica* cuando se realiza al inicio del proceso, que permite apoyar la planeación y ajustarla si es necesario; la *evaluación formativa*, que se hace durante el proceso y tiene carácter formativo y correctivo; y la *evaluación sumativa* que se realiza al final y se propone medir los resultados.<sup>14</sup>

9 Rosa Elena Álvarez, *Calidad Académica y desarrollo profesional del docente en las áreas de Diseño*, México, UAM Azcapotzalco, 1995.

10 Antoni Zabala Vidiella, *La práctica educativa. Cómo enseñar*, Editorial Graó, Barcelona, 1995, p. 207.

11 Paloma Ibáñez Villaseñor, “Para evaluar el diseño y la docencia” en *Evaluación del diseño*, México, UAM Azcapotzalco, 2002, p. 96.

12 Jaime González Bárcenas, “Evaluar en función de referentes y utopías” en *Evaluación del diseño*, UAM Azcapotzalco, México, 2002, p. 77.

13 Araceli Vázquez Contreras, *Contra imitaciones e imposiciones: por una evaluación de experiencias significativas*, en *Evaluación del diseño*, UAM Azcapotzalco, México, 2002, p. 62.

14 Luis Soto Walls, “Valoración y evaluación del diseño de mercancías” en *Evaluación del diseño*, UAM Azcapotzalco, México, 2002, p. 88.

Para nuestro modelo necesitamos una evaluación formativa, para aplicar al momento intermedio del semestre de una manera transversal, para observar cada curso en un momento regular, cuando alumnos y docentes ya se conocen y es adecuado interactuar con los actores del proceso, obtener información durante las actividades de una manera directa y aplicar los instrumentos de recopilación en el momento en que se está realizando el hecho educativo.

Otra clasificación de tipos de evaluación es la que considera el propósito: las que valoran productos específicos, como puede ser el diseño mismo de una revista, una licuadora o un espacio, o las que miden resultados, utilizando instrumentos y escalas.<sup>15</sup>

El tipo de evaluación que se propone para nuestro modelo, tiene que ver con determinar el grado de congruencia entre los objetivos que se proponen y los logros.

Dado que la evaluación se dirige al desempeño docente, compararemos los resultados de la labor de los profesores con los objetivos de la institución, que encontramos en la Misión y Visión de la Universidad y del Programa, como en el Perfil de Egreso, así como los objetivos de cada materia, que se plantean en las cartas descriptivas.

### ¿Qué evaluar?

“La evaluación pretende apoyar todo el proceso y debe proyectarse sobre todos los actores y elementos que intervienen en él, siempre y cuando puedan ser medidos”.<sup>16</sup> En este sentido, este modelo se enfoca en todos aquellos factores significativos de la labor docente: el aprendizaje del alumno y su formación integral; todos los elementos que forman parte del proceso educativo, su participación e involucramiento con la institución y su interés en la búsqueda de la mejora continua y el bien común.<sup>17</sup>

El modelo de evaluación docente en el contexto educativo del diseño, por lo tanto, deberá desarrollar una estrategia con diversos instrumentos para valorar los aspectos de:

- a) el *aprendizaje de los alumnos*
- b) la *eficacia del profesor*, expresada en la eficacia del programa de materia, técnicas o métodos didácticos empleados, materiales didácticos, la participa-

15 Gardner, en Orden de la..., *op. cit.*, pp. 19-23.

16 Luis Soto Walls, “Valoración y evaluación del diseño de mercancías” en *Evaluación del diseño*, UAM Azcapotzalco, México, 2002, p. 89.

17 Arturo de la Orden, “Evaluación del aprendizaje y calidad de la educación”, en varios, *La calidad de la Educación*, Madrid, CSIC, 1981.



ción con la academia y la institución, la capacitación en docencia y el área de experto c) y el *resultado del trabajo escolar*<sup>18</sup>

Para poder valorar todos estos aspectos, se aprovechará un evento anual, el Concurso de Diseño Gráfico para desplegar el modelo de evaluación.

Este Concurso se realiza entre los alumnos de las materias de la Academia de Diseño Gráfico. Se organiza en la segunda unidad, a medio semestre. El tema y el objetivo general se aplican a todos los niveles, los objetivos particulares se aplican de acuerdo a cada materia en congruencia con sus contenidos. Los subtemas son propuestos por los maestros y los proyectos sirven para participar y para calificar la unidad. Así, los alumnos de Diseño tipográfico participan con un cartel, los de Diseño editorial una revista, los de Diseño de imagen el logotipo, los de Diseño de envases un objeto armable, los de Diseño multimedia un boletín electrónico. En todos los niveles los alumnos presentan modelo al tamaño a color y el documento con la descripción del método e investigación.

Todo el evento desde su planeación —la convocatoria, el seguimiento y asesoría que los profesores dan a los proyectos, la investigación que los estudiantes realizan, los trabajos finales y el documento que los acompaña con la investigación, análisis desarrollo y propuesta— resultan una fuente valiosa de información.

Ahora debemos, por lo tanto, precisar qué elementos evaluar y conforme a los puntos descritos del concurso:

- a) El *aprendizaje de los alumnos*. “El proceso” es el referente más importante para la evaluación en la enseñanza.<sup>19</sup> Se evaluará el proceso a través del documento del alumno en el que describe el método que siguió, la investigación realizada y el análisis que lo llevó a crear su diseño o propuesta de solución. En este sentido, ya existe el método de diseño institucional, que adecuado a cada materia los alumnos siguen paso por paso asesorados por el profesor. Los criterios de evaluación serían:
- Información recopilada que sea pertinente, suficiente, clara y organizada
  - Planteamiento del problema claro y bien esquematizado

18 Paloma Ibáñez Villaseñor, “Para evaluar el diseño y la docencia” en *Evaluación del diseño*, México, UAM Azcapotzalco, 2002, p. 100.

19 Jaime González Bárcenas, “Evaluar en función de referentes y utopías” en *Evaluación del diseño*, UAM Azcapotzalco, México, 2002, 79.

- Análisis de las necesidades del usuario claras y categorizadas
- Definición de los requerimientos para el proyecto de diseño u objetivo
- Factores considerados: económicos, tecnológicos, culturales, ambientales, políticos
- Criterio de evaluación planteado

Otro referente podría ser el conjunto de bocetos, dibujos, modelos, maquetas, etcétera, que muestran el desarrollo que siguió el estudiante de manera muy concreta y que facilita la observación para evaluar.<sup>20</sup> Sin embargo, la tendencia que hay de bocetar directamente en la computadora dificulta esta alternativa, que tendría que instrumentarse poco a poco para poderla emplear más adelante.

- b) El *resultado del trabajo escolar*. En este caso es el proyecto o diseño con el que el estudiante concursa. Representa la conclusión del proceso y, aunque no es el cuerpo principal del aprendizaje, es el camino para demostrar la destreza o habilidad del alumno de manera concreta y objetiva y es sujeto a evaluarse de una manera especial, ya que está envuelto en diversas circunstancias azarosas, propias del diseño en la escuela.<sup>21</sup> Este “diseño” también ofrece una enorme cantidad de información respecto al quehacer del docente, pero que es importante obtener con los criterios adecuados. La evaluación de este modelo se delimita de manera transversal, es decir, no se pretende, por lo menos no en esta etapa, evaluar la evolución o el desarrollo a lo largo de un tiempo, sino hacerlo en un momento particular del año escolar. Esto nos limita a evaluar el objeto en sí mismo, comparado con los objetivos propuestos y con los trabajos de los compañeros. Para evaluar el “diseño” como el trabajo escolar, es conveniente considerar lo siguiente:

- “- Problemas y metas son los primeros referentes para evaluar los objetos diseñados.
- El objeto también puede valorarse contrastando con los objetivos del diseño en sí mismo. De acuerdo a una “visión de diseñador” constituida por tres vertientes:

20 Jaime González Bárcenas, “Evaluar en función de referentes y utopías” en *Evaluación del diseño*, UAM Azcapotzalco, México, 2002, p. 80.

21 *Ídem*. p. 80.

- Orientación al usuario
- Introducción de cambios
- Preocupación por la forma”<sup>22</sup>

- c) *La eficacia del profesor*. Existe ya un instrumento por parte de la Universidad para que los alumnos evalúen al docente y que considera los siguientes aspectos generales:
1. Profesionalismo. Presentación de programa, método de enseñanza y criterios de evaluación al inicio del curso. Dominio y actualización de la materia. Conocimiento del modelo educativo institucional.
  2. Promoción. Promueve el esfuerzo, la investigación, la lectura, el análisis, la observación, la calidad, la participación, la misión, la visión y los valores de la UACJ.
  3. Cumplimiento. Presenta los contenidos, emplea el método y aplica los criterios conforme a lo establecido. Informa oportunamente las evaluaciones.
  4. Motivación. Muestra interés por el aprendizaje del alumno, respeto a la diversidad, apertura a otras ideas, propicia el diálogo, retroalimenta y crea el ambiente adecuado en el aula.
  5. Didáctica. Emplea material diverso y adecuado, actividades que apoyan la consecución de los objetivos, aprovechamiento de los recursos de la Universidad.

34

Este instrumento actualmente arroja abundante información, pero al profesor le entregan un número como calificación, de la que no se puede sacar conclusión alguna o información que ayude a la toma de decisiones para la mejora. Por esta razón es que este modelo propone el mismo instrumento, la diferencia es que la información se presente de manera amplia y explícita y con las recomendaciones adecuadas al profesor para que sirva de retroalimentación efectiva, e incluso se le dé el seguimiento semestre tras semestre. Que incorpore la evaluación los conceptos relativos a los modelos educativos que la Universidad promueve.

Esta evaluación, realizada por los alumnos, se complementará con la evaluación del Coordinador de la Academia, que considerará los aspectos de:

1. *Cumplimiento*, con la revisión y actualización de la carta descriptiva de la materia, elabora-

---

<sup>22</sup> *Ídem*. p. 79.

- ción de la planeación del curso y actualización de la bibliografía.
2. *Asistencia* y participación en las reuniones generales y de academia.
  3. *Capacitación* en el área docente y en el área de experto.
  4. *Trabajo colegiado* con sus pares.
  5. *Colaboración* en los proyectos de la academia.
  6. *Investigación* apoyando a los Cuerpos Académicos.
  7. *Reportes* de calificaciones.

## ¿Cómo evaluar?

Existen diversos procedimientos y técnicas que permiten conocer la situación de la enseñanza del diseño en alguna de sus dimensiones.

Podemos clasificar estas técnicas y procedimientos, a grandes rasgos, en cualitativos y cuantitativos, que arrojan datos que no se excluyen, sino que aportan información de aspectos específicos, diferentes pero complementarios del objeto evaluado.

- *Métodos cuantitativos*, son los que se diseñan para recolectar información y expresar los resultados de manera numérica o estadística, como son las encuestas de opinión, cuestionarios, listas de cotejo, la comparación cuantificada, etcétera.
- *Métodos cualitativos*, se desarrollan para recolectar información basada en la experiencia, conocimientos y percepciones de individuos, como el análisis grupal, dinámicas de grupos, investigaciones de campo, estudio de casos, etcétera.

Los dos tipos de métodos necesitan analizarse para interpretar los datos y entender la información obtenida.<sup>23</sup>

Se aplicarán estos métodos al modelo de la siguiente manera:

- a) Para *evaluar el aprendizaje de los alumnos*, se aplicará un instrumento de metodología cuantitativo al documento que presentan al concurso junto con su diseño, para medir los aspectos de información, planteamiento, análisis, definición, factores y criterio de evaluación, si son cubiertos y en qué grado.

23 Luis Soto Walls, "Valoración y evaluación del diseño de mercancías" en *Evaluación del diseño*, UAM Azcapotzalco, México, 2002, p. 88.

Para *evaluar los diseños* se elaborará un instrumento cualitativo para cada materia, cuyo criterio principal proviene del objetivo general, los requerimientos que el alumno especifica en la metodología; y los aspectos básicos del diseño como: objetivo, orientación al usuario, originalidad, aportación y el aspecto formal y estético.

- b) Para *evaluar la eficacia del profesor* se aplicará un instrumento cuantitativo a los estudiantes con las preguntas que cubran los aspectos de profesionalismo, promotor, cumplimiento, motivación y didáctica. Por su parte el coordinador de la academia evaluará con otro cualitativo los aspectos de cumplimiento, asistencia, capacitación, trabajo colegiado, colaboración, investigación y reporte de calificaciones.

## 36

### ¿Quién evalúa?

“La evaluación de cualquier aspecto requiere de una intervención profesional por parte de quien planea, instrumenta, aplica e interpreta los resultados arrojados por la misma”.<sup>24</sup> Por lo que es conveniente que las personas encomendadas a realizar esta tarea, tengan suficientes conocimientos de educación, de diseño gráfico y conozcan a fondo la estructura de la institución, que sean personas con valores, probadas y con una manifiesta preocupación y ocupación por la mejora de la enseñanza en su centro educativo. Con profunda capacidad de observación y análisis, meticulosas y buscadoras de la excelencia. Buenos comunicadores y motivadores para concretar los objetivos de la evaluación, que es el logro de la calidad en la enseñanza.

El encargo de evaluar lleva toda una serie de responsabilidades y propósitos a lo largo del proceso de evaluación, como son:

- Recopilar y organizar la información y presentarla de manera clara
- Garantizar la confiabilidad y validez de los datos obtenidos
- Asesorar a quienes apoyan el proceso de evaluación y también a quienes emplearán la información en la toma de decisiones
- Orientar en el análisis de los resultados, realizar las recomendaciones pertinentes y aconsejar sobre las posibilidades de mejora
- Prevenir sobre las posibles amenazas<sup>25</sup>

<sup>24</sup> *Ídem*, p. 85.

<sup>25</sup> Luis Soto Walls, “Valoración y evaluación del diseño de mercancías” en *Evaluación del diseño*, UAM Azcapotzalco, México, 2002, p. 86.

## ¿Con qué criterios evaluar?

Para lograr una evaluación sistemática, plural y cualitativa<sup>26</sup> de la práctica docente, los criterios generales, valores y medidas a emplear, surgen de manera clara del modelo educativo de la Institución y de la misión, visión y perfil del egresado del programa de diseño gráfico, además de las investigaciones que se realizan de manera regular sobre el mercado, los empleadores y los egresados, que permiten tener claridad sobre las necesidades actuales de la sociedad.

En cuanto a lo específico de la evaluación de la enseñanza del diseño gráfico es importante considerar “antes que el objeto diseñado, la correcta aplicación del proceso y su ensayo por medio del ejercicio”.<sup>27</sup> Así como la relación del diseño con lo social, el grado de satisfacción del usuario, la pertinencia de los objetivos que se plantean y el cumplimiento de esos objetivos.<sup>28</sup>

37

## ¿Cómo comunicar los resultados de evaluar?

La forma en que se entrega la información, puede ser definitiva para lograr los resultados que se buscan al evaluar. Son dos los principales destinatarios de la información obtenida, los docentes y los líderes de la Universidad y del programa; la información se debe diseñar de manera diferente para cada uno. En lo que respecta a los maestros, la evaluación debe buscar ser estímulo, no limitarnos a números fríos y sin significado. Debemos buscar fortalecer, motivar, capacitar, cohesionar, estimular, exaltar el principal recurso de la institución, los profesores. Se debe orientar de manera integral con la información completa, clara y de manera motivadora para diseñar el plan personal de desarrollo a corto, mediano y largo plazo. Al mostrar los instrumentos empleados y evidenciar los aspectos evaluados, se logrará una visualización del modelo educativo que busca la institución y un plan a seguir para crecer en una dirección definida.

26 Ana Meléndez Crespo, “Evaluar el diseño en el nuevo siglo” en *Evaluación del diseño*, UAM Azcapotzalco, México, 2002, p. 72.

27 Jaime González Bárcenas, “Evaluar en función de referentes y utopías” en *Evaluación del diseño*, UAM Azcapotzalco, México, 2002, p. 81.

28 Ana Meléndez Crespo, “Evaluar el diseño en el nuevo siglo” en *Evaluación del diseño*, UAM Azcapotzalco, México, 2002, p. 73.

## Conclusiones

Los conceptos que se consideran para el logro de la calidad y la excelencia en la enseñanza del diseño son: involucrar a todos los actores del programa, crear conciencia de la necesidad de mejorar y establecer objetivos y un plan para lograrlos. Para esto, es imprescindible tener una visión clara de la situación actual, partir de ella, y esto es posible realizando la evaluación correcta para identificar problemas, obstáculos, recursos, posibilidades y diseñar el plan adecuado de desarrollo. Presentar los resultados de estas evaluaciones permitirá elaborar un análisis de las fortalezas y oportunidades, debilidades y amenazas que nos dé claridad sobre los recursos individuales y las áreas de oportunidad para crecer. Por lo anterior, el modelo que se propone debe lograr un formato que ofrezca la información completa, empleando términos sencillos y muy explícitos, con las orientaciones pertinentes para su interpretación, orientado a asegurar el flujo constante de información relevante para los profesores mismos.

Para las personas que toman decisiones en la institución, la información debe estar graficada con todas las relaciones y entrecruzamientos necesarios para entender la complejidad del quehacer de su equipo docente, y lograr visualizar la situación de conjunto.

Con los procesos de evaluación orientados a la calidad integral, al involucramiento de todos los actores, a brindar la información constante, completa, oportuna y clara, la Universidad garantiza cumplir su propósito educativo de lograr la preparación de los profesionistas que conducirán al país a mejorar la calidad de vida de sus ciudadanos en el entorno más complejo y competitivo a nivel nacional e internacional.<sup>29</sup>

## Bibliografía

Álvarez, Rosa Elena, *Calidad Académica y desarrollo profesional del docente en las áreas de Diseño*, UAM Azcapotzalco, México, 1995.

Arellano Cueva, Rolando, *Marketing Enfoque América Latina*, McGrawHill, México, 2000.

Bonsiepe, Gui, *et al.*, *Design Research Now, Seáis and selected Projects*, Birkhäuser, Alemania, 2007.

Briceño Vilches, Alejandro, *et al.*, *Aportaciones para la enseñanza del diseño*, CUAAD, Universidad de Guadalajara, México, 2005.

29 Paloma Ibáñez Villaseñor, "Para evaluar el diseño y la docencia" en *Evaluación del diseño*, México, UAM Azcapotzalco, 2002, p. 106.

- Briceño Vilches, Alejandro, *et al.*, *Reflexiones de diseño y cosas peores*, CUA-AD, Universidad de Guadalajara, México, 2004.
- Buchanan, Richard y Margolin, Víctor, *Discovering Design, Explorations in design studies*, The University of Chicago Press, Chicago, 1995.
- Gardner, en Orden de la..., *op. cit.*, .
- González Bárcenas, Jaime, “Evaluar en función de referentes y utopías” en *Evaluación del diseño*, UAM Azcapotzalco, México, 2002.
- Icograda, Definitions, <http://www.Icograda.org/web/definitions/>, (2001).
- Ibáñez Villaseñor, Paloma, “Para evaluar el diseño y la docencia” en *Evaluación del diseño*, México, UAM Azcapotzalco, 2002.
- Meléndez Crespo, Ana, “Evaluar el diseño en el nuevo siglo” en *Evaluación del diseño*, UAM Azcapotzalco, México, 2002.
- Orden de la, Arturo, “Evaluación del aprendizaje y calidad de la educación”, en varios, *La calidad de la Educación*, CSIC, Madrid, 1981.
- Ortiz Segura, Jorge, “¿Es la evaluación imparcial?” en *Evaluación del diseño*, UAM Azcapotzalco, México, 2002.
- Porter, Luis, *Imaginación y educación. Complejidad y lentitud en el aprendizaje del diseño*, UACJ, México, 2008.
- Reglamento de las Academias de la UACJ, Capítulo II, Artículo 2°. Aprobado en sesión del H. Consejo Universitario de fecha viernes 13 de noviembre de 1998.
- Rodríguez Morales, Luis, *Diseño y estrategia didáctica*, Siglo XXI, México, 2004.
- Soto Walls, Luis, “Valoración y evaluación del diseño de mercancías” en *Evaluación del diseño*, UAM Azcapotzalco, México, 2002.
- Soto Curiel, Carlos, *et al.*, *Un año de diseñarte*, número 9, año 2007, UAM Azcapotzalco, México, 2008.
- Vázquez Carpizo, Ana Gabriela, *et al.*, *Didáctica del Diseño Gráfico, Registro de una experiencia viva*, Encuadre, México, 2006.
- Vázquez Contreras, Araceli, “Contra imitaciones e imposiciones: por una evaluación de experiencias significativas” en *Evaluación del diseño*, UAM Azcapotzalco, México, 2002.
- Zabala Vidiella, Antoni, *La práctica educativa. Cómo enseñar*, Editorial Graó, Barcelona, 1995, p. 207.





# La enseñanza artística en México

Doru Loghin



## Resumen

El presente artículo trata de resaltar algunas lagunas de la enseñanza musical en México: la situación precaria de la estructura del programa, los problemas de los maestros de música, la falta general de interés de parte de las autoridades en cumplir con los requisitos básicos del programa y también los retos que tienen que enfrentar los maestros debido a los problemas económicos.

También se presentan las propuestas de reestructuración de los proyectos, la falta de la asignatura en los programas escolares educativos en las escuelas primarias, los objetivos de los maestros, las propuestas de carácter económico y de naturaleza educativa.

*Debe darse a los maestros la oportunidad de desarrollar la magnífica creatividad que tienen. No creo que sea muy difícil porque contamos con muy buenos profesores de educación musical. Lo que falta es darle esa oportunidad*

María Concepción Saloma, presidenta de la Asociación de Amistad México-Finlandia, jefe de sección de música escolar del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA)

La situación económica que actualmente enfrenta la sociedad mexicana, funda la urgente necesidad de búsqueda, diseño e implantación de nuevas opciones de organización y desarrollo en sus propias estructuras e instituciones, en el afán por contribuir a preservar y a fortalecer la unidad, identidad y soberanía nacionales, como cimientos del desarrollo socioeconómico y de la paz, justicia, libertad y democracia que los mexicanos hemos anhelado en el devenir histórico de nuestra patria.

Por otra parte, la riqueza cultural de las naciones como producto de su desarrollo espiritual, representa su esencia, su naturaleza, su alma, sus mayores valores; lo bello de la existencia humana, lo cualitativo del progreso social, lo motivante para la juventud sana de un país, lo que anima a los hombres a contribuir al progreso de la humanidad, lo que nos impulsa al futuro con ideas certeras de lo que es la vida, el mundo, la sociedad y la naturaleza, son aspectos que sólo pueden enmarcarse en una adecuada política de la cultura que anteponga tales fines y valores al progreso material. Una sociedad fuerte en sus estructuras económicas, pero débil o carente de valores que la identifiquen consigo misma, es una sociedad sin futuro y en proceso de irremediable enfermedad; una sociedad que no alienta a su juventud y a su población a niveles

superiores de convivencia y superación, de producción y disfrute del capital cultural, nacional e internacional, es una sociedad que pervive de manera fragmentada y que no desarrolla en sus individuos un concepto armónico e integral de su formación y educación.

Más que la falta de dinero, recursos materiales o voluntad política, la carencia esencial de la enseñanza artística en México consiste en el desconocimiento de pedagogías de probada eficacia, y su aplicación desde etapas preescolares. Se trata de un tema en cuyo trasfondo radica otro asunto fundamental: formar mejores seres humanos, lo cual incluye la formación de mejores ciudadanos. Dentro de la enseñanza artística destaca la educación musical.

De este punto de vista surgen algunos problemas: en México la educación musical no forma parte de ningún programa de enseñanza (plantea Alfredo Mendoza, director artístico de la Schola Cantorum y miembro de la mesa directiva de la Asociación Internacional para las Artes Corales y Escénicas Infantiles). Nos falta educación musical en serio. Tiene que haber, ante todo, una motivación profunda de la sensibilidad y eso sólo se logra con un arte de buen nivel: buena ejecución, buena selección de material, contacto con la gran música.

Mientras, la materia de educación artística en la primaria es un verdadero fraude. Con muy pocas excepciones no hay ningún profesor que pueda enseñar bien ya no las diversas disciplinas de las artes (música, danza, pintura, teatro), sino varias ramas diferentes de la música, ya que se trata de áreas muy especializadas.

¿Cómo se puede pensar que un profesor pueda enseñar bien esas cuatro artes en dos (o cuatro) horas a la semana? Este es un problema que se creó en la década de los 70, cuando se abandonó la enseñanza de acuerdo con la especialidad del maestro y se buscó abarcar todas las disciplinas por un solo mentor. Es decir, tenemos muy pocos ensambles infantiles y orquestas juveniles, en comparación con la enorme población estudiantil. En los años 80 comenzó cierto auge en la música, pero después se vino abajo debido a recortes presupuestales.

Obviamente hay ciertas cualidades que falta pulir, como la concentración, la finura y el detalle. Por eso se considera que la educación musical debe ser temprana, pues el oído es uno de los primeros sentidos en desarrollarse.

Después debería venir la enseñanza en preescolar y en primaria, pero en México comienza hasta la secundaria, cuando ya es muy tarde. La formación integral de la persona requiere también el sentido estético, el cual toca el alma. El arte es parte de la formación de la personalidad, del cora-

zón. Si eso se quita, el resultado será: seres humanos incompletos. La persona con sensibilidad artística se desarrolla de manera más armónica, sin tender a la unilateralidad que puede tener, por ejemplo, un tecnócrata, un militar o alguien que sólo está en una cosa. El arte nos hace ser más universales y sensibles a lo que los demás sienten y piensan. En México no se ha podido lograr un contenido programático para la enseñanza musical. Si no tenemos un programa de educación musical, no se puede trabajar correctamente.

Los planes de estudio de la carrera de pedagogía musical en el país han sido pobres desde los años 60. La sección de música escolar se fue llenando de maestros que manejaban solamente la teoría pero no la didáctica, la metodología ni la pedagogía. Hay iniciativa y creatividad, pero faltan las herramientas. Es un error que a los que estamos en la pedagogía musical nos vean como “músicos frustrados”.

Más que faltar apoyo o interés de las autoridades, existe gran desconocimiento. La educación musical a nivel elemental es muy difícil. El mayor problema es que los profesores no tienen preparación pedagógica. A los incentivos económicos a los docentes deben agregarse los estímulos académicos y crear un programa rector de pedagogía musical.

En México, la educación artística no tiene un seguimiento continuo ni se le da el valor curricular que merece, razón por la cual presenta graves carencias y conflictos. Una forma de cambio, que como maestros deberíamos proponer, es la reestructuración de los proyectos educativos, dando un enfoque distinto al ámbito artístico para que el educando permanezca en contacto, durante toda su formación, con las formas de expresión más compatibles con su personalidad.

Al maestro concierne la responsabilidad de retomar el camino que da al ser humano la opción de reconquistar viejos valores que nos conducen a disfrutar el arte y, en general, la belleza y grandeza del universo.

Estos serían, a grandes rasgos, los objetivos de los maestros:

- Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde las artes.
- Dominar los conceptos musicales e interrelacionar todos los elementos de la música para su aplicación didáctica.
- Adquirir los conocimientos teóricos básicos de la didáctica de la expresión musical.
- Conocer y dominar los métodos y sistemas actuales de pedagogía musical.

- Conocer el currículo escolar de la educación artística.
- Capacitar a los alumnos para desempeñar su labor docente de manera autónoma, aprovechando para ello tanto los recursos materiales a su alcance, como las fuentes bibliográficas en el campo de la educación musical, así como elaborando su propio material didáctico con los criterios adecuados.
- Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover las competencias correspondientes en los estudiantes.

## Propuestas

Tales señalamientos encierran los planteamientos que se fincan como elementos viables para la elaboración de la política cultural y de educación, cuya aplicación tenga en la realidad un impacto positivo en la convivencia nacional y coadyuve más sólidamente a elevar y generalizar la calidad de los niveles de educación, bajo la responsabilidad del Estado mexicano. En este sentido, resulta conveniente impulsar las acciones que hagan posible la atención de las propuestas siguientes:

45

De carácter económico:

- Reconsiderar la posibilidad de incrementar los presupuestos a las instituciones de educación artística profesional, con base en los proyectos o programas de investigación, actualización académica o difusión de la cultura que presenten y tengan plena justificación.
- Adecuar o flexibilizar la normatividad que regule las acciones de las instituciones de educación artística profesional, para que éstas, a través de la organización de actividades propias de su carácter educativo, promuevan diversos eventos con fines de apoyo financiero.
- Crear y otorgar estímulos para los integrantes de las instituciones de educación artística profesional del país que sobresalgan por su obra o actividades al servicio de sus respectivas áreas de creación, ejecución, docencia o investigación.
- Incrementar el número y monto de las becas económicas para los estudiantes que, por su alto aprovechamiento en el aprendizaje y con evidentes limitaciones socioeconómicas, encuentran con frecuencia barreras para el óptimo desarrollo de sus estudios profesionales.

- Asignar los recursos necesarios a las instituciones profesionales de educación artística a fin de que operen a plenitud —en un ambiente de cordialidad, funcionalidad, belleza, orden, seguridad e higiene— todos los espacios pedagógicos y artísticos que la ley y la sociedad les han conferido para el logro cabal de sus objetivos.
- Apoyar el intercambio, nacional e internacional, de experiencias académicas, docentes, artísticas y de difusión e investigación, mediante la asignación de los suficientes recursos presupuestarios cuya aplicación, verificación y seguimiento imparte objetivamente en la formación profesional de los estudiantes de las diversas áreas de la educación artística.

De naturaleza educativa:

- Actualizar, reformar o reestructurar los planes y programas de estudio de las escuelas profesionales de educación artística del país, con base en los requerimientos e intereses del desarrollo socioeconómico, científico y cultural, que presenta el país y a su interrelación con el avance internacional en las respectivas manifestaciones del ámbito artístico.
- Apoyar la investigación, la preservación y la difusión de la producción artística que surjan del panorama multiétnico nacional, a través de la instauración de las disciplinas específicas en los correspondientes planes y programas de estudio de las escuelas de educación artística profesional del país.
- Estimular la formación de docentes especializados en las diversas ramas de educación artística, a fin de contribuir en un futuro próximo a la creación de la infraestructura que requieren las instituciones de educación artística profesional; a la atención de las necesidades que en materia artística presenta en el nivel básico del Sistema Educativo Nacional y a la creación, reproducción o fortalecimiento de los estratos sociales que requieren los grupos o escenarios artísticos en su labor de rescate, preservación y difusión artísticas.
- Establecer en la programación que la Secretaría de Educación Pública ocupa para sus labores de apoyo a la educación básica y a la educación media superior, a través de los medios electrónicos de comunicación, la inclusión de espacios destinados para la difusión artística en sus múltiples facetas, tanto la que emana de la diversidad de los grupos étnicos de México, como la que surge de las instituciones de educación artística en el país.
- Impulsar la creación de un auténtico y real sistema nacional de edu-

cación artística, que permita la coordinación de esfuerzos institucionales, en el afán por establecer los lineamientos homogéneos para las diversas escuelas de educación artística profesional, el intercambio académico entre las mismas y la movilidad interinstitucional sin perjuicio para la ubicación y revalidación de estudios de los alumnos, así como el empleo racional de los recursos asignados al sector artístico nacional, en la búsqueda por alcanzar los niveles de excelencia académica en los objetivos que la sociedad le ha encomendado.

- Establecer la Escuela Normal de Educación Artística o una institución equivalente, que atienda la formación profesional de los docentes en las áreas artísticas que tanto se requieren en los distintos niveles y modalidades del Sistema Educativo Nacional. Asimismo, impulsar las carreras pedagógicas en las instituciones superiores de educación artística y promover la creación específica de escuelas de arte en los niveles de educación primaria, secundaria y bachillerato.

Como consideraciones finales, todas estas bases orientan y son la esencia de la vida institucional en la educación artística nacional, aunadas a la participación constante de la comunidad académica del sector artístico del país, para preservar y fortalecer la alta calidad educativa que le caracteriza y para modernizar su quehacer profesional en el ánimo compartido por diseñar y construir un México mejor.







## Resumen

El presente ensayo tiene como objetivo presentar la importancia de la investigación en el proceso de diseño y mostrar la tendencia en la aplicación de métodos y técnicas de investigación en las disciplinas proyectuales con el fin de solucionar necesidades y problemas de la sociedad en que vivimos.

## Del conocimiento vulgar al conocimiento científico

Remontar a la época en la que el hombre primitivo apareció en la tierra e imaginar la manera en que satisfacía sus necesidades, se puede observar que en un inicio se dedicaba a recolectar únicamente el alimento que tenía a la mano. Imaginar a este hombre primitivo intentando alcanzar los frutos y al fallar en su intento, trepar por el árbol le resultó una empresa exhaustiva, imaginar ahora que el hombre mira a su alrededor y encuentra piedras, y se le ocurre arrojárselas a los frutos con la intención de tirarlos, sin embargo, erró en su intento de atinarle a los frutos, cuando de pronto observa sobre el piso una larga rama con una ramificación en forma de “y” y relaciona los objetos y se le ocurre intentar tirararlo y logra su objetivo con gran facilidad y obtiene una recompensa y aprende de esta forma cómo solucionar necesidades; así, la próxima vez que se encuentre en esta misma situación se ahorrará los primeros pasos y buscará desde un inicio una rama.

Así bien, el hombre primitivo solucionaba sus necesidades al observar el entorno y relaciona lo que ve, actualmente a esta práctica se le nombra conocimiento vulgar u ordinario.

Este conocimiento se basa en el método de ensayo-error para solucionar problemas mediante una repetición de modelos que, eventualmente lleva a obtener el resultado esperado. Los problemas que podemos resolver son generalmente simples, no requieren de reflexión o teorización, sino que se vale como ya se mencionó, de lo que tiene al alcance de la mano para facilitar el trabajo requerido para la solución esperada.

Sin embargo, el conocimiento vulgar fue insuficiente para resolver las inquietudes y necesidades humanas por lo que se requirió de modelos que fueran más allá del sentido común. Así, el hombre se vio en la necesidad de desarrollar modelos más complejos de pensamiento con el fin de resolver sus problemas para dar origen a lo que hoy conoce como conocimiento científico. Un ejemplo de ello, es la inquietud que sentía el

hombre por volar como lo hacían las aves, lo cual en su momento era más un deseo que una necesidad. El hombre intentó resolver su deseo de volar mediante el conocimiento ordinario, es decir, lo que observaba y lo que tenía al alcance de su mano, pero, al no ser suficiente tuvo que hacer uso de una teorización y un pensamiento complejo para aplicar nuevas herramientas metodológicas para resolver problemas complejos.



El deseo de volar, izq. Tikas hombre pájaro, der, Otto Lilienthal 1895, abajo, Santos Dumont en su 14-bis 1909

## Sobre la aparición del diseño

Por otro lado, el desarrollo del comercio y la producción de bienes comenzaron a desarrollarse de acuerdo a necesidades y gustos de los consumidores, y con ello comenzó el desarrollo de un “diseño artesanal”. En 1750 y hasta 1914, se desarrolló la revolución industrial y el ambiente necesario para el surgimiento del diseño como hoy se conoce. Por efecto de la revolución industrial inició la migración de la gente del campo a las grandes ciudades, de tal suerte que los talleres familiares se transformaron en las primeras fábricas y la ocupación de cientos obreros. El desarrollo de productos en serie dio paso a las grandes empresas, asimismo, en este modo de producción capitalista surgen las clases sociales y la explotación del medio ambiente.

En 1919 se sentaron las bases de lo que hoy se conoce como diseño gráfico y diseño industrial. La fundación de la Escuela Bauhaus de arquitectura, diseño y arte en Weimar, Alemania por Walter Gropius, se proponía integrar la tecnología, el arte y la ciencia en los objetos. Gropius proponía la recuperación de los métodos artesanales, elevar el nivel de las bellas artes e integrar los productos industriales en objetos de consumo.

Sin embargo, los productos tendían a ser desarrollados mediante la intuición y la estética de los diseñadores-artistas bajo una escasa conceptualización del proceso. En 1933 la Bauhaus fue cerrada por el partido Nazi y sus miembros se trasladaron a Estados Unidos.

## El inició de la investigación en el proceso de diseño

En Chicago se crea la Nueva Bauhaus (1954-1966) con la ideología original. En Berlín se crea la Hochschule für Gestaltung (1953) mejor conocida como Ulm que buscaba la utilidad unida a la funcionalidad en relación con los requisitos ergonómicos y la armonía entre el diseño y la nueva tecnología industrial, y por último, el desarrollo de la imagen total de la empresa. Y durante esta época se ve al diseño como disciplina más racional, sistémica y científicista. La Ulm es considerada pionera en el perfil del diseñador actual porque enseña a sus estudiantes metodología, lógica, matemáticas, aspectos técnicos, compositivos y artísticos. En la década de 1950 y 1960 se observa al diseño como una disciplina racional y sistémica, la cual desarrolla productos basados no sólo en la intuición y gusto del diseñador, sino que tenían el respaldo de un proceso que incluía aspectos metodológicos, reflexivos y cognoscitivos, además de los aspectos formales y compositivos.

52

## La tendencia de la investigación en el proceso de diseño

A partir de la década de 1960 se exponen diversos puntos de vista sobre la importancia de la investigación en el proceso de diseño. Víctor Margolín sostiene que en esta década se realizan los primeros intentos por “sistematizar el pensamiento de diseño e introducir la idea de la investigación de diseño dentro del proceso discursivo”,<sup>1</sup> asimismo, enfatiza en el análisis de la información durante el proceso de diseño para contribuir a la definición del diseño social. Por otro parte, Guillermo González Ruiz al citar el enfoque de Bruce Archer, propone la importancia de una sistematización en el proceso de diseño la cual divide en tres fases: la fase analítica que incluye recopilar información, organizarla, analizarla, determinar objetivos, canales, mensajes, contextos, prioridades y jerarquías previo al desarrollo del producto; la fase creativa, en la que se desarrolla y formaliza la idea y la

<sup>1</sup> Margolin Victor, et al. *Antología de Diseño I*, Designio, 2001, p. 11.

fase ejecutiva en la que se materializa y evalúa.<sup>2</sup> Rodolfo Fuentes hace énfasis en la investigación, el análisis y la conceptualización del producto antes y durante el proceso de diseño, así como en el proceso previo a su producción y su implementación; divide su metodología en el análisis de la necesidad del diseño, la que implica en primera instancia, identificar la necesidad, analizarla y entonces, definir el proyecto; le sigue una extensa investigación de campo que incluye información del cliente, del producto, del mercado y del usuario, para continuar con la concepción, la concreción y una fase de control, evaluación y crítica en la que hace énfasis.<sup>3</sup> Joan Costa explica que “la metodología del diseño tiene por objeto aumentar el conocimiento de las cosas y dar mayor sostén al hecho creativo, y permite ampliar los puntos de vista sobre un problema dado, aumentando el conocimiento del mismo y facilitando una perspectiva creativa global hasta la resolución del problema”.<sup>4</sup>

Otros diseñadores han ampliado el contexto del diseño al plano social. Rubén Fontana, por ejemplo, expone que “el ejercicio de una profesión es algo esencialmente social que, basado en ejercicio de derechos y obligaciones, redundando en compromiso. Toda actitud profesional, sea cual fuere el aspecto que se observa, involucra finalmente al individuo con la sociedad. Si aceptamos que el diseñador es a través de los medios un formador de opinión, será necesario subrayar la importancia de su incidencia en el medio en que actúa”,<sup>5</sup> con lo que se sugiere que toda carrera profesional tiene un compromiso social y que el diseño no es la excepción. Jorge Frascara ubica al usuario como participante central en el proceso de diseño al ubicarlo como “una disciplina dedicada a la producción de mensajes visuales dirigidos a afectar el conocimiento, actitudes y comportamientos de la gente”.<sup>6</sup> Frascara propone la integración de los aspectos sociales al proceso de diseño. Brian Dougherty y Aaris Sherin contribuyen al aspecto ambiental dentro del proceso de diseño que implica el conocimiento de los materiales y procesos que se utilizarán para el desarrollo del producto. Aaris Sherin explica que la sustentabilidad es el uso balanceado del capital económico, material y natural y dice que “los diseñadores deben entrar en la discusión y comenzar a adoptar prácticas sustentables...”.<sup>7</sup> De esta manera se lleva a discusión la práctica del diseño sustentable y su aplicación en el proceso de diseño. Zoe Strickler<sup>8</sup> hace

2 González, Guillermo en Fuentes Rodolfo, *La práctica del diseño gráfico*, Paidós, 2005, p. 33-35.

3 Fuentes Rodolfo, *La práctica del diseño gráfico*, Paidós, 2005.

4 *Ibidem*.

5 Fontana, Rubén en Frascara Jorge, *Diseño gráfico para la gente*, Ed. Infinito, 2004, p. 214.

6 Frascara, Jorge, *Diseño gráfico para la gente*, Ed. Infinito, 2004, p. 19.

7 Sherin, Aaris, *Sustain.Able, a handbook of material and applications for Graphics designer and their clients*, Rockport, 2008, p. 12.

8 Strickler, Zoe en Frascara, Jorge, *Diseño gráfico para la gente*, Ed. Infinito, 2004, p. 105-110.

énfasis en la validez de los datos que son utilizados en la toma de decisiones, expone los métodos cuantitativos y cualitativos en las ciencias sociales para la validez de los datos, y la solución a partir de tres valores tradicionales de la investigación científica: precisión, realismo y generalización, los cuales se excluyen mutuamente en la práctica, por ejemplo, los métodos de laboratorio favorecen la precisión ya que permiten controlar el ambiente de la investigación, sin embargo, esto conlleva a una pérdida de realismo. Ian Noble presenta la aplicación de la metodología de la investigación aplicada al proceso de diseño, en su libro *Visual Research*, explica diversos métodos para desarrollar un proyecto: investigación, análisis, síntesis, comunicación, experimentación, producción, materiales, retórica, semántica y semiótica. Los autores citados están a favor de la investigación en el proceso de diseño porque “estamos en un periodo histórico en el que la demanda de nuevos modelos de pedagogía del diseño está creciendo rápidamente. ¿Por qué? Porque nos vemos enfrentados con problemas que superan nuestra capacidad para resolverlos. Las tareas a las que se enfrenta el diseñador son más complejas, amplias y requieren más conocimientos de lo que muchas escuelas de diseño están dispuestas a admitir”.<sup>9</sup>

Encontrar diferencias en las propuestas metodológicas de cada uno de los diseñadores aquí presentados se observa como común denominador, así como la importancia de investigar antes, durante y posteriormente al desarrollo del producto de diseño. Se ha dividido en numerosos niveles y grupos socioculturales que requieren satisfacer sus necesidades de diferente manera, lo cual, aunado a la diversidad de productos generados en los mercados actuales, obligan a los diseñadores a obtener información que permita tomar decisiones acertadas para cumplir con los objetivos del proyecto, y esto, sólo puede hacerse a través de la investigación.

## Conclusiones

Los diseñadores actuales nos enfrentamos a problemas resultado de la diversidad de grupos culturales, la globalización y localización de problemas sociales y la preocupación por el medio ambiente, aspectos económicos, mercados y competencia global. Además de los aspectos formales compositivos y de contenido que comúnmente desarrollamos requieren reflexionar sobre que la naturaleza de los problemas y exige de

9 Margolin, Victor, *Los estudios de diseño y la enseñanza de los diseñadores*, 1991 en [http://tdd.elisava.net/coleccion/6/margolin-es/view?set\\_language=es](http://tdd.elisava.net/coleccion/6/margolin-es/view?set_language=es), consultado en enero de 2009.

los diseñadores un mayor entendimiento, de su contexto, y de la sociedad donde se desarrollará el proyecto, lo que implica una recopilación de información amplia y confiable. El desarrollo de procesos sistémicos permiten dar soluciones reales, funcionales y eficaces, como ya se dijo anteriormente, es necesario redundar en la investigación. Asimismo, como docentes debemos de reflexionar en ¿cómo enseñamos a los estudiantes a recopilar la información para desarrollar un proyecto, cómo investigan y de qué calidad es la información que obtienen?, debemos de tomar en cuenta los contextos actuales en los que el diseño se desenvuelve y el papel que ha tomado en la actualidad y enseñar a los estudiantes a seleccionar las fuentes de información que usan, la calidad de la información que requieren, así como evaluar la validez de la misma, y que esto les lleve a desarrollar análisis complejos que mediante procesos sistémicos les permitan llegar a la solución más adecuada de un problema.

## Referencias

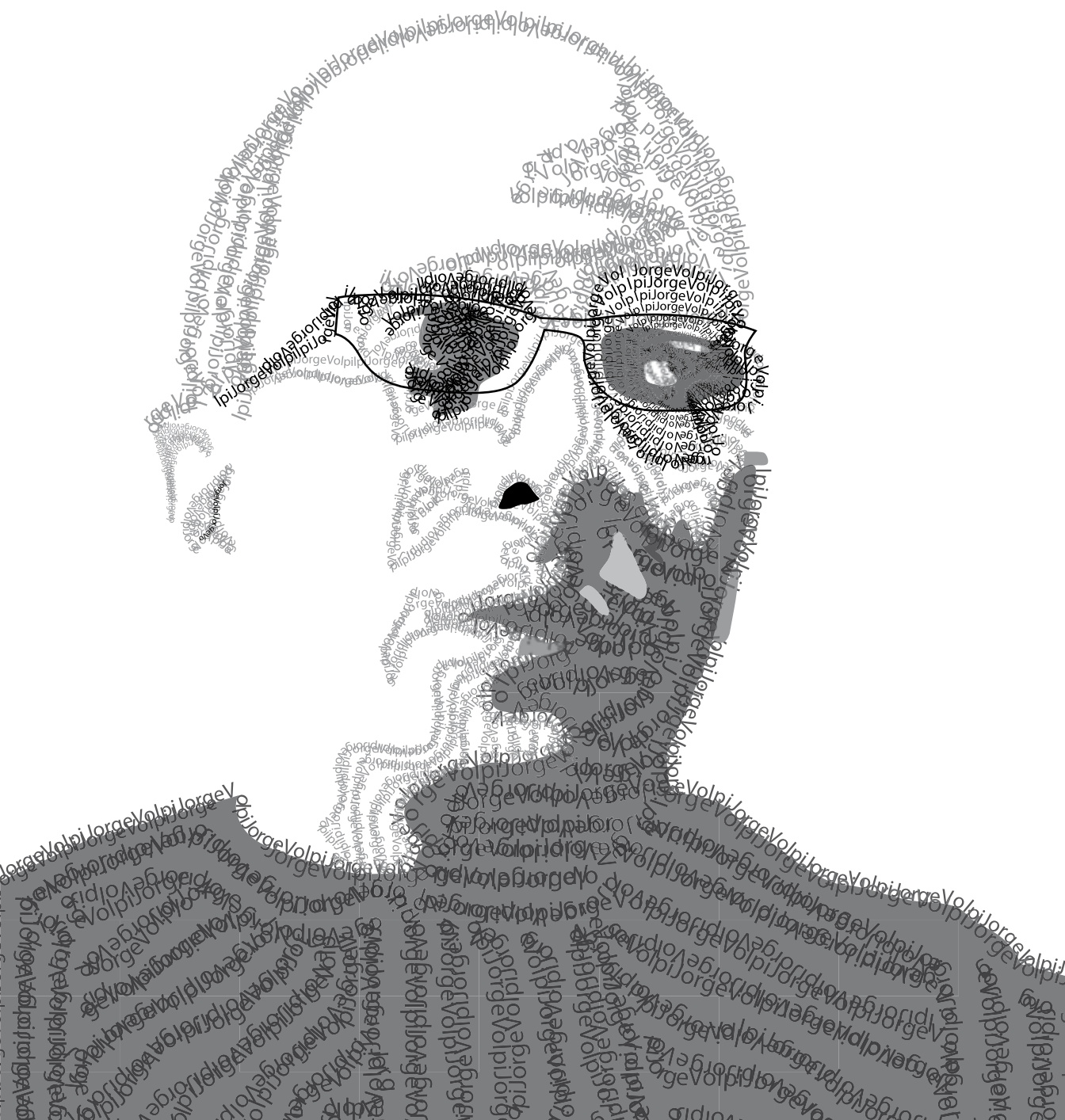
- Arfuch, Leonor *et al*, *Diseño y comunicación*, Paidós, Barcelona, 1999.
- Bunge, Mario, *La ciencia su método y su filosofía*. Sudamericana, 1995.
- Dougherty, Brian, *Green Graphic design*, Allworth Press, 2009.
- Fascara, Jorge, *Diseño gráfico para la gente*, Ed. Infinito, Buenos Aires, 2004
- Fuentes, Rodolfo, *La práctica del diseño gráfico*, Paidós, Barcelona, 2005
- González Ruiz, G., *Estudio de Diseño*, Emecé, Buenos Aires, 1994.
- Margolin, Victor, *Los estudios de diseño y la enseñanza de los diseñadores*, 1991 en [http://tdd.elisava.net/coleccion/6/margolin-es/view?set\\_language=es](http://tdd.elisava.net/coleccion/6/margolin-es/view?set_language=es).
- Margolin Victor, *et al*. *Antología de Diseño1*, Designio, México, 2001
- Noble, Ian, *Visual Research, an introduction to research methodologies in graphic design*, Ed. AVA, EUA, 2005.
- Sherin, Aaris, *SustainAble, a handbook of material and applications for Graphics designer and their clients*, Rockport, EUA, 2008.





# Fragmentación y dispersión del narrador y el punto de vista en las novelas de Jorge Volpi

Ricardo Rodríguez Ruiz



*El fin de la locura* es una novela de Jorge Volpi que pretendo estudiar, especialmente en el aspecto del narrador y del punto de vista. Evidentemente, aunque no es el tema de mi trabajo, el título de la novela contiene una toma de posición ideológica; y la posición ideológica es parte del punto de vista. Reitero que en este artículo me voy a avocar a referir puntualmente a los avatares del narrador y el punto de vista en la novela mencionada.

¿Qué posición ideológica se presume implícita en el título? Para esto tendría que empezar por discutir algunas de las diferentes aproximaciones o definiciones de *Ideología* que más relevancia presenten en la actualidad. Sin embargo, antes que ello, lo cual desarrollaré más adelante, quiero iniciar esta sección con un análisis fenoménico del título, es decir, con base en sus características más acusadas. Consta de dos elementos *fin* y *locura* (no precisamente como subtítulo, sino como algún paratexto algo menos que secundario, la portada dice: *El delirante relato del derrumbe de las utopías revolucionarias*), el primero de los dos términos del título: *fin*, de alguna manera es biunívoco, pocas palabras son tan concisas en su significado como esta; significa que ya se acabó, que terminó, que no existe más. Ahora, con respecto al segundo elemento, lo considero por lo menos ambiguo, un primer significado sería el derrumbe de lo que se dio en llamar “el socialismo real”, el bloque socialista o soviético, como se le quiera nombrar. En cuanto al segundo significado, entiendo que se trata precisamente de la utopía marxista: “La visión irónica predomina en nuestros días y sus imágenes de la angustia, la náusea y el absurdo se han atrincherado profundamente en el contemporáneo mito de la preocupación”.<sup>1</sup>

Me parece que, con respecto al primer contenido, los hechos históricos son lo bastante elocuentes como para aseverar que sí, que efectivamente se acabó. En cambio, con el segundo, estaría por verse. Claro que la evocación del segundo significado no es tan contundente o tan retórica como el título de la obra de Jan Valtin, especialmente en su versión española *La noche quedó atrás*, que no tanto en la versión inglesa: *Out of the night*. O sea que el título de Volpi es menos subjetivo, aunque quizá igual de contradictorio con respecto al primer y también al segundo significado. Pero sí es peyorativo en lo que se refiere a equiparar “locura” con “utopía revolucionaria”, por lo cual, en adelante los consideraré como sinónimos (en el talante del autor). “La visión irónica, es por así decir, un distanciamiento; reconoce los factores emocionales de la alienación, soledad y sin sentido que acechan en la relación sujeto-

1 Frye, Northrop, *La estructura inflexible de la obra literaria*. Taurus, Madrid, 1973, p. 57.

objeto; los cuales son ignorados por la actividad de la ciencia”<sup>2</sup>

En términos estrictos, la obra de Carlos Marx y Federico Engels, no es tanto una utopía como una crítica, en el más alto sentido teórico del término, del modo de producción capitalista. Que esa crítica lleve aparejados los complementos de la presunción de su “fin” y consecuentemente de la instauración de un nuevo modo de producción, también es innegable.

Como lo es el hecho de que pese al decreto de Volpi plasmado en su título, la lucha de clases y su teorización: el materialismo histórico, siguen vigentes. Seguimos padeciendo nuestra inserción en el mercado laboral donde el sueldo, como señalara Márx, en “el fetichismo de la mercancía” no dejamos de verlo como algo “natural”, “necesario” y de sentido común. Pero, por lo menos algunos, como Terry Eagleton, continúan viéndolo como una imposición del capital muerto sobre el trabajo vivo, como una apropiación del capitalista de parte del producto de nuestro trabajo en la forma de la plusvalía.

Volviendo al título del objeto de nuestro análisis, *El fin de la locura*, consideremos que la significación de utopía no sea en el sentido más fuerte de fin del marxismo, sino más bien del fin del modelo socialista o comunista, tal como se llevó a la práctica en el bloque comunista:

La utopía es una proyección de la capacidad de ver la sociedad no como agregado de edificios y cuerpos, sino como estructura de las artes y las ciencias. La idea misma sugiere que la parálisis de la imaginación utópica que hemos mencionado como característica de nuestra sociedad, puede tener conexión con una confusión en torno a los objetivos e interna estructura de nuestro sistema educativo.<sup>3</sup>

De cualquier manera, la posición ideológica de Volpi parece evidente que es contraria a dicha “locura” (utopía), lo cual se manifiesta en la obra no sólo en el título, sino en el cariz carnavalesco que asume el protagonista y, por consiguiente, las personalidades con las que se relaciona y el tipo de irónicas relaciones que con ellos sostiene:

En literatura, algunas manifestaciones de este movimiento cuasi-freudiano, como los *beatniks*, están muy sujetos a convenciones; pero lo que nos interesa en este momento es más bien la literatura

2 *Ídem.*

3 Pp. 167-168.

de protesta, el tema del vagabundaje y la picaresca en Kerouac y Henry Miller.<sup>4</sup>

En otras palabras, la *posmodernidad* contiene las nociones de la desaparición del sujeto, de la desaparición de la ideología y, por supuesto, la desaparición hasta de las menciones de “socialismo” en cualquiera de sus sentidos. Aunado a lo anterior, la obra de Volpi contiene otros caracteres posmodernos, como la carnavalización o ironización ya mencionadas, tanto como la fragmentación del discurso, la intertextualidad y la metaficción.

Por lo tanto, analizar las implicaciones ideológicas del título no resulta ocioso, ya que el narrador protagonista en primera persona, que aparece al principio de la obra, amén de como dijimos antes, aparezca desideologizado y deshistorizado, también refleja, en su punto de vista, la posición ideológica del llamado autor implícito. Por otra parte, es también contenido del análisis del punto de vista la consideración del fin del socialismo, y como correlato del fin de la utopía, el desengaño y la desilusión de unos ideales que parecían darle sentido a la vida, no sólo de los personajes, sino del propio lector de la obra. En este sentido, el punto de vista digamos ontológico o cosmogónico de autor implícito, narrador y protagonista, se puede considerar como bastante pesimista. Empero, no pretendo continuar con el análisis, digamos del “contenido” de la obra sino más bien de su aspecto “formal”, vale decir de las categorías y formas y entidades narrativas presentes en la obra.

En última instancia, llamar locura a un periodo fundamental, en una serie de países, de la historia moderna y llamar también locura a la teoría marxista en general, constituye, por lo menos, una forma de desconstruir dicha teoría y, por consiguiente, la imposibilidad de toda crítica, desde ese punto de vista, al modo de producción capitalista, poco menos que hegemónico en todo el mundo y por tanto expoliador, tanto de países como de trabajadores pobres o simplemente asalariados.

Otras palabras que me gustaría agregar a la cuestión del título, es que Volpi no ha sido particularmente alabado por el lirismo de su prosa y esta frase no es la excepción, mayormente si la consideramos desde la implicación de utopía que lleva la palabra locura. Así, no defraudará al lector que espere encontrar en esta obra un texto híbrido entre la novela y el ensayo histórico-político-ideológico.

Pretendemos ubicar el punto de vista ideológico con respecto al derrumbe del socialismo real, pero también con respecto a lo que, consecuentemente, ha sido con-

<sup>4</sup> Pp. 180-181.

siderado como un triunfo de la democracia. Es decir, la novela, a través de sus personajes y también del narrador toma partido, o asumimos que lo toma, con respecto a las condiciones socio-históricas contemporáneas y del pasado reciente.

El marxismo asume que la ideología es una “falsa conciencia” en una de sus concepciones más extremas y que el materialismo histórico es la apreciación “científica” de la estructura social. De cualquier manera consiste, la ideología, no sólo en un conjunto de ideas o una concepción del mundo, sino también en un conjunto de actitudes que, de manera a veces inconsciente, nos lleva a tomar decisiones, a actuar de determinada forma o a caracterizar eventos, personajes o discursos de una manera negativa o positiva. En una novela puede haber más de un punto de vista ideológico, lo cual está relacionado con la acepción “material” del punto de vista. Es decir, un personaje, incluso, puede manifestar concepciones que parezcan opuestas entre sí. Y puede ser que al final converjan en una propuesta “alternativa” frente a un aspecto social determinado. Desde los planteamientos marxistas, la realidad social se concibe como una dicotomía, vale decir, la realidad social como dos campos contrapuestos donde no hay opción de una tercera vía. Creo que parecería muy dogmático considerar que si no se está en contra del capitalismo o no se reconoce la contradicción entre asalariado y capital, entonces se ubica uno en el campo opuesto al socialismo que es el capitalismo. Sin embargo, no es posible dejar de aceptar que la distribución de la riqueza o es injusta o es fuente de muchas injusticias. No sólo al interior de un país, sino que es evidente que hay países “ricos” y países “pobres”: falta por determinar si la riqueza de unos contribuye a la pobreza de los otros. En resumen, cuando se abordan temas sociales por parte de los autores, se tiene que estar preparado para el análisis y la discusión ideológica de las diferentes perspectivas. Desde un enfoque de semiología literaria lo que importa no es tanto si un autor expresa cualquier ideología, sino cómo la expresa, los recursos retóricos mediante los cuales literaturiza las posiciones ideológicas, o sea, el aspecto estético de las contradicciones ideológicas que se dan en el texto; incluso existe el término de ideosema para caracterizar aquellas marcas textuales que nos informan de tomas de conciencia política o ideológica.

Ya que se ofrece mucha materia de donde analizar lo que hemos denominado “fragmentación y dispersión del narrador y el punto de vista”,<sup>5</sup> específicamente, lo estudia-

5 Por lo que se refiere a fragmentación del narrador y de otras instancias, Jorge Volpi sólo se pliega a una corriente dominante, que en México, por ejemplo, es paradigmática la fragmentación en *Pedro Páramo*. La fragmentación, en general, no es más que una discontinuidad que el medio físico de la escritura propone:

remos en la novela: *El fin de la locura* de Jorge Volpi. Por una parte, manifiesta muchos recursos narrativos propios de la modernidad e incluso de la posmodernidad; por la otra, la polifonía textual, la riqueza de puntos de vista y de recursos por medio de los cuales se relata. Pero estos elementos no obstan para que, como cita Oscar Tacca,<sup>6</sup> Volpi asuma modalidades narrativas arbitrarias, subjetivas, más propias de un narrador omnisciente del siglo XIX, es decir, que no tenga escrúpulos en desacatar las convenciones narrativas en uso, por lo menos de manera cada vez más conciente desde el florecimiento del estructuralismo. Aunque no podemos negar que su narrador en primera persona asume un carácter contemporáneo al generar:

Un efecto muy similar (de omnisciencia) [que atribuye al relato] una *focalización variable*. Según el autor (Genette), esos juegos en que se combinan diferentes perspectivas o focalizaciones revelan la presencia muy activa de un narrador que, en cada caso concreto, se somete a la restricción propia de cada focalización; pero, la posibilidad de pasar de una a otra y, sobre todo, la consideración conjunta de todas ellas produce inevitablemente el efecto de un relato no focalizado.<sup>7</sup>

La obra comienza con una carta fechada el 10 de noviembre de 1989, algo así como veinte años después de que dan inicio los acontecimientos referidos en la novela, veinte años después del principio del relato. Además, se puede decir que dicha carta excede los límites de la obra de arte como dice Lotman,<sup>8</sup> ya que se encuentra bajo el rubro de uno de los paratextos poco comunes en una novela: prólogo, el cual no contiene más que la referida carta. A continuación empieza el relato ubicado en el año de 1968 en París. Introducido por un narrador en primera persona,<sup>9</sup> que es el mismo que firma la carta: Aníbal Quevedo. Se establece en estas primeras páginas un extrañamiento del propio narrador protagonista al enunciar,

“una mirada selecciona un objeto para convertirlo en signo, en escritura del mundo. Ese signo trazado por la mano o seleccionado por el ojo, al momento de crearse, crea también el espacio como lugar significativo”. Así se establece la dialéctica del signo con el espacio en blanco. Raúl Dorrá, “El trazo de la escritura” en Elena Bossi et al., *Semiótica y estética*. U. de Puebla, 2003, pp. 101-102.

6 “Se ha tratado de resolver la cuestión mediante el recurso a la forma personal del relato: narración en primera persona o en tercera persona. Pero prontamente surge la insuficiencia o el error de esta caracterización, cuando menos *abusiva*. Pues hay formas de curioso entrecruzamiento. En efecto, una narración puede asumir la forma de cabal relato en tercera persona, correspondiendo, no obstante, a la más estricta de la primera”. Oscar Tacca, *Las voces de la novela*. Gredos, Madrid, 1989, p. 24.

7 Garrido, Antonio Garrido Domínguez, *El texto narrativo*, p. 136.

8 Yuri M. Lotman, *Estructura del texto artístico*. Istmo, Madrid, 1988.

9 “Para lograr el efecto de realidad el narrador suele acogerse a la primera persona gramatical,” *op. cit.* p. 113.

él mismo, que no sabe por qué se encuentra en aquel lugar y no saber cómo o de dónde llegó allí. Además se autodemerita con palabras como éstas: “Nuestro caso resulta tan trágico e ilusorio, banal y esperpéntico como el propio siglo XX”.<sup>10</sup>

Con el objeto de crear el clima intelectual propicio en el que quiere que se desenvuelva su personaje, Volpi, comienza este apartado con un epígrafe de Lacan. “Lacan me conduce a mis orígenes: de pronto soy un recién nacido” a continuación describe la situación en la que se encuentra dicho infante y se expresa desde el punto de vista del propio recién nacido.<sup>11</sup> A continuación, viene un cambio no de narrador, pero sí de punto de vista: “Es joven, guapo, inteligente, *arreatador*”.<sup>12</sup> Aquí empieza a describir y a narrar sobre Lacan, como narrador omnisciente, en tercera persona, más bien desde fuera que desde el punto de mira del personaje. “Supo que había encontrado a la única persona capaz de ayudarlo”,<sup>13</sup> *planea* por encima de su personaje, y esporádicamente penetra en su conciencia, en sus pensamientos íntimos: “Frente a él no descubre un rostro humano, sino el rostro de la psicosis, el rostro que demostrará sus teorías, el rostro que le otorgará el poder que necesita”.<sup>14</sup>

Quevedo conoce a Claire, la mujer a la que se dirige la carta del principio de la novela, la cual se convierte en objeto de un detallado análisis clínico: “No quería que nadie le hiciese preguntas por temor a suscitar escarnio o compasión. Su fantasía era pasar inadvertida”.<sup>15</sup> Dice un narrador cuasiomnisciente, conoce los pensamientos de Claire, pero el punto de vista es ubicuo, también conoce los pensamientos de la mamá y el papá de Claire: “Aunque Louise era una mujer recia, acostumbrada a ser obedecida, se sentía traicionada por un mundo que no respetaba sus privilegios”;<sup>16</sup> “Al principio al joven ingeniero no le pareció mala idea: la casa era amplia y él no poseía capital suficiente para proponer otra alternativa. Se creía capaz de compensar la infelicidad que lo oprimía en la tierra”.<sup>17</sup>

Aníbal Quevedo, en su faceta de regresión a la infancia en algún

10 *El fin de...*, p. 12. Con esta y otras estrategias el autor lleva a cabo el “diálogo con un espacio cuyo soporte material (...) se hace visible como sustancia (...) El trazo, entonces, tiene siempre un *plus* de sentido pues hace presente a la letra, pero la hace presente en un espacio que toma la determinación de un lugar y propicia relaciones que ya no son gramaticales ni gramatológicas sino plásticas”. Dorrá, p. 103.

11 *El fin de...*, p. 32.

12 p. 37.

13 p. 40.

14 *Ídem*.

15 *El fin de...* p. 63.

16 p. 60.

17 p. 61.



supuesto análisis lacaniano, dice: “Apartado de la seguridad del útero, al menos tenía el consuelo de que mi madre siempre estaría dispuesta a satisfacer mis deseos: su presencia constituía mi única certeza. Sin embargo Lacan insiste en que ella también se apresta a traicionarme”, dice en su Discurso del ‘bebe’.<sup>18</sup>

Por otra parte narra, sobre el síndrome de Claire:

Con el paso del tiempo, la enfermedad evolucionó como un parásito que se amolda poco a poco al cuerpo de su víctima (...) hasta que un día Claire se dio cuenta de que algo había cambiado: los sonidos que la invadían se transformaron en un violento griterío.<sup>19</sup>

Más adelante, el narrador en primera persona, justifica la fuente de la información anteriormente referida, pero no retoma el tono didáctico con el que se narró la enfermedad de Claire. “Sería la hora del alba cuando Claire concluyó esta porción de su relato”.<sup>20</sup> “Durante mi primer año de vida ni siquiera soy humano”,<sup>21</sup> el ‘bebé’ ejemplifica los estadios de desarrollo según Lacan. “Si las palabras son las únicas armas que le otorgan realidad a los objetos, uno no existe antes de sus primeros balbuceos”.<sup>22</sup> Paráfrasis de la teoría lacaniana, que utiliza términos lingüísticos.

El diálogo es una parte importante en el estilo narrativo de Volpi:

- ¿Adónde vamos?
- Quiero que conozcas a unos amigos.
- ¿Otros revoltosos como tú?— la provoqué.
- Exactamente.
- ¿Y al menos podrías decirme por qué protestan?<sup>23</sup>

La relación entre el narrador protagonista, Aníbal Quevedo, y Claire se mantiene a lo largo de la novela con diferentes altibajos, ausencias y reencuentros. Generalmente se desarrolla en el contexto del trato con Lacan y las actividades ‘revolucionarias’ de ella. Quien de sus relaciones con Lacan, el narrador comenta, como si hubiera estado ahí:

Por fortuna el viejo aún poseía la suficiente habili-

18 p. 75.

19 p. 63.

20 p. 64. Nótese la intertextualidad cervantina.

21 p. 85.

22 *Idem.*

23 p. 72.

dad como para conducirla a un rápido orgasmo. En cambio, él todavía tardó un buen rato en alcanzar su propio clímax.<sup>24</sup>

Incluso, refiere de Claire que: “En ese mínimo instante de quietud se cifraba el amor que Claire sentía por él” (Lacan).<sup>25</sup>

En este periodo del tiempo referido de la vida de Aníbal Quevedo, este personaje, narrador protagonista en primera persona, pero con una mayor cantidad de “ciencia”, de la que puede tener según la naturaleza humana, es decir, conoce las intimidades de Lacan y de Claire, como si pudiera penetrar en su conciencia. Además de interactuar con Lacan, Quevedo lo hace con otros personajes, algunos tan conocidos como Althusser o Barthes y otros de menor prestigio. Es el caso de un Didier Anzieu, quien es hijo de la paciente primera de Lacan sobre la cual elaboró su tesis doctoral, Anzieu se proclama contra el estructuralismo y particularmente contra Lacan, quien forma parte del medio intelectual en el que florece el movimiento francés de 1968. El narrador, cuasiomnisciente, dice que:

Los jóvenes que ahora se lanzan contra el poder se le parecen mucho (a Anzieu): también se rebelan contra sus padres y maestros, también luchan contra ese destino que los rebasa, intentando escapar del ominoso *no-del-padre* que Lacan encarna y resucita.<sup>26</sup>

También el narrador asume que para Didier Anzieu: “Mayo de 1968 representa el acta de defunción del estructuralismo”.<sup>27</sup> Por medio de Claire conoce a personajes del movimiento estudiantil y al propio Lacan, a quien le pide que lo admita en análisis. Participa en una manifestación que es reprimida por la policía y allí conoce a Josefa, a partir de entonces inseparable de Aníbal, quien dice de ella al conocerla: “Pese a su derroche de energía, en su rostro no había ninguna nobleza, sino unas facciones torvas”.<sup>28</sup> En esta parte de la novela a la par que relata anécdotas sobre Lacan, dice sobre sí mismo: “Entonces recordé. Como si los golpes sufridos a lo largo de esas semanas hubiesen activado mi memoria, de pronto contemplé mi último día de cordura”.<sup>29</sup>

Con respecto a Althusser, parece también conocer sus más recónditas intenciones: “Aunque lo niega, su objeti-

---

24 p. 77.

25 p. 69.

26 p. 81.

27 *Ídem.*

28 p. 106.

29 p. 113.

vo es recuperar su condición de gurú revolucionario”.<sup>30</sup> Más adelante sabremos que aparte de Lacan, Quevedo, analizará al propio autor de *Lire le capital*.

En escena también aparece Focault, el narrador habla de él tanto personalmente como de sus teorías, incluso cita entre comillas: “La locura está llamada a juzgarse a sí misma. Además, es juzgada a cada instante (...) por una especie de tribunal que constantemente está en audiencia”.<sup>31</sup>

En cambio, el narrador protagonista se toma la molestia de detallar complicadas maniobras mediante las cuales pueda tener acceso a los secretos de Josefa, quien se había vuelto una especie de su asistente. Con Claire ha pasado lo mismo, desde su regreso de un viaje o ausencia de algunos años, el protagonista narrador ya no accede más que al conocimiento de eventos que ella le relata; entre otras probables razones, está la de que Claire vive con un agitador maoísta y la distancia entre ella y Aníbal se hace patente por el extrañamiento y enraizamiento que se da en su relación.

Un cambio de narrador y punto de vista se da cuando la información nos llega por medio de cartas a Josefa escritas por Althusser y que Quevedo lee a escondidas de ella, a quien el filósofo marxista presuntamente le dice: “Querida jos, mi añorada estrella mexicana”.<sup>32</sup> El acercamiento con Althusser se produce a instancias de Lacan, quien encarga a Quevedo que lo observe clínicamente. Cuando Quevedo rinde su informe, le entrega a Lacan las cartas de Louis a Josefa y remarca el hecho de carecer de información de las respuestas o el punto de vista de ella sobre las relaciones entre ellos. Dice Quevedo:

Era una lástima tener que conformarse con poseer la mitad del relato, pero a fin de cuentas al psicoanalista le importaban muy poco los sentimientos de mi secretaria.<sup>33</sup>

Respetar la convención de justificar el origen o la fuente de la ‘ciencia’ del narrador, al señalar su procedencia y conocimiento en las cartas que Quevedo le ha robado a Josefa.

Apercibido por parte de Lacan que ‘su’ Claire se encuentra en Cuba, parte inmediatamente hacia la isla. Inexplicablemente, gente que supuestamente lo conoce, lo recibe en el aeropuerto y lo llevan a su hotel

30 p. 136.

31 p. 143.

32 p. 176.

33 p. 188.

(en su declaración ante inmigración a su llegada al país, Quevedo se había reportado como escritor); por tanto, lo primero que hacen es llevarlo a La Casa de las Américas, que el narrador menciona sólo como la Casa: “Ángel me depositó en el malecón a las puertas de la Casa”.<sup>34</sup> El lector no sabe, porque el narrador no lo aclara, el origen del trato privilegiado que le ofrecen a Aníbal; incluso, lo nombran jurado del premio literario que la “Casa” concede anualmente. El narrador protagonista asume algunas actitudes críticas con respecto al medio intelectual en el que le toca desenvolverse como jurado: “Hay que admitir que el arte no hace mejores a las personas”.<sup>35</sup> Además de la crítica sobre la actitud supuestamente dogmática que hace del director de la Casa: “Este año no podemos permitirnos un error y premiar la obra de un contrarrevolucionario”.<sup>36</sup> También el narrador pone en boca del director las siguientes palabras:

Estarás de acuerdo en que la respuesta, en todos los casos, es *no* —su voz me penetraba como un cuchillo—. No se puede ser intelectual sin ser revolucionario.<sup>37</sup>

Una vez concluido el certamen, y sin haber dejado de preguntar por Claire,<sup>38</sup> agentes de seguridad lo conducen a una finca más o menos rústica en donde Quevedo se da cuenta que lo han llevado para que psicoanalice nada menos que al mismo Fidel Castro; aunque en el texto sólo se le nombra en voz del narrador protagonista: “Hasta mañana, comandante”.<sup>39</sup> A lo largo del ‘tratamiento psicoanalítico’, Quevedo se entera de la propia boca del Comandante de una serie de acontecimientos importantes en su vida, y en ocasiones importantes históricamente, ya que su analizado pasó a formar parte de la historia cuando derrocó al régimen de Batista. En su encuentro con Claire en Sierra Maestra, Quevedo comprueba que ella está cada vez más comprometida con el socialismo y las actividades revolucionarias:

Este dato le bastó a Claire para rechazar mis argumentos, convencida de que Padilla<sup>40</sup> era un traidor. (En boca del protagonis-

34 p. 194.

35 p. 202.

36 p. 203.

37 p. 197.

38 El director le informa que Claire está en la sierra haciendo trabajo revolucionario y que podrá verla a su debido tiempo.

39 p. 212.

40 Poeta cubano sometido a prisión.

ta narrador) Aquellas semanas de entrenamiento la habían vuelto aún más intransigente.<sup>41</sup>

Aquí termina el libro y sólo nos resta llegar a algunas conclusiones. En primer lugar, que el punto de vista literario no es ajeno al punto de vista ideológico y que las huellas ideológicas se asocian a las entidades narrativas en cada caso. En segundo lugar, que “La ideología es una manera decisiva en la que el sujeto humano se esfuerza por suturar las contradicciones que anidan en su mismo ser, que lo constituyen de manera nuclear”.<sup>42</sup> En tercer lugar, en palabras de Eagleton, que: “la novela puede ser descrita como una “autoironización cínica e infinitamente regresiva de una época posmoderna”.<sup>43</sup> Por último, que no en todos los casos la novela de Volpi cumple una condición como la siguiente:

Típicamente postmoderno, el texto rechaza la omnisciencia y la omnipresencia de la tercera persona y en su lugar entabla un diálogo entre una voz narrativa (...) y un lector virtual. Su punto de vista es reconocidamente limitado, provisional, personal.<sup>44</sup>

68

Según lo que dice Linda Hutcheon;<sup>45</sup> y que resulta algo contradictorio con la forma como el narrador protagonista asume rasgos omniscientes.

Aunque, se tiene que reconocer que más que el carácter polifónico de la obra, el narrador es descrito como un conjunto de “Elementos paródicos y carnavalescos en el entramado de una compleja multitud de voces”<sup>46</sup> En *El fin de la locura*.

41 p. 224.

42 Terry Eagleton, *La función de la crítica*. Paidós, Barcelona, 1999, p. 90.

43 *Ídem*.

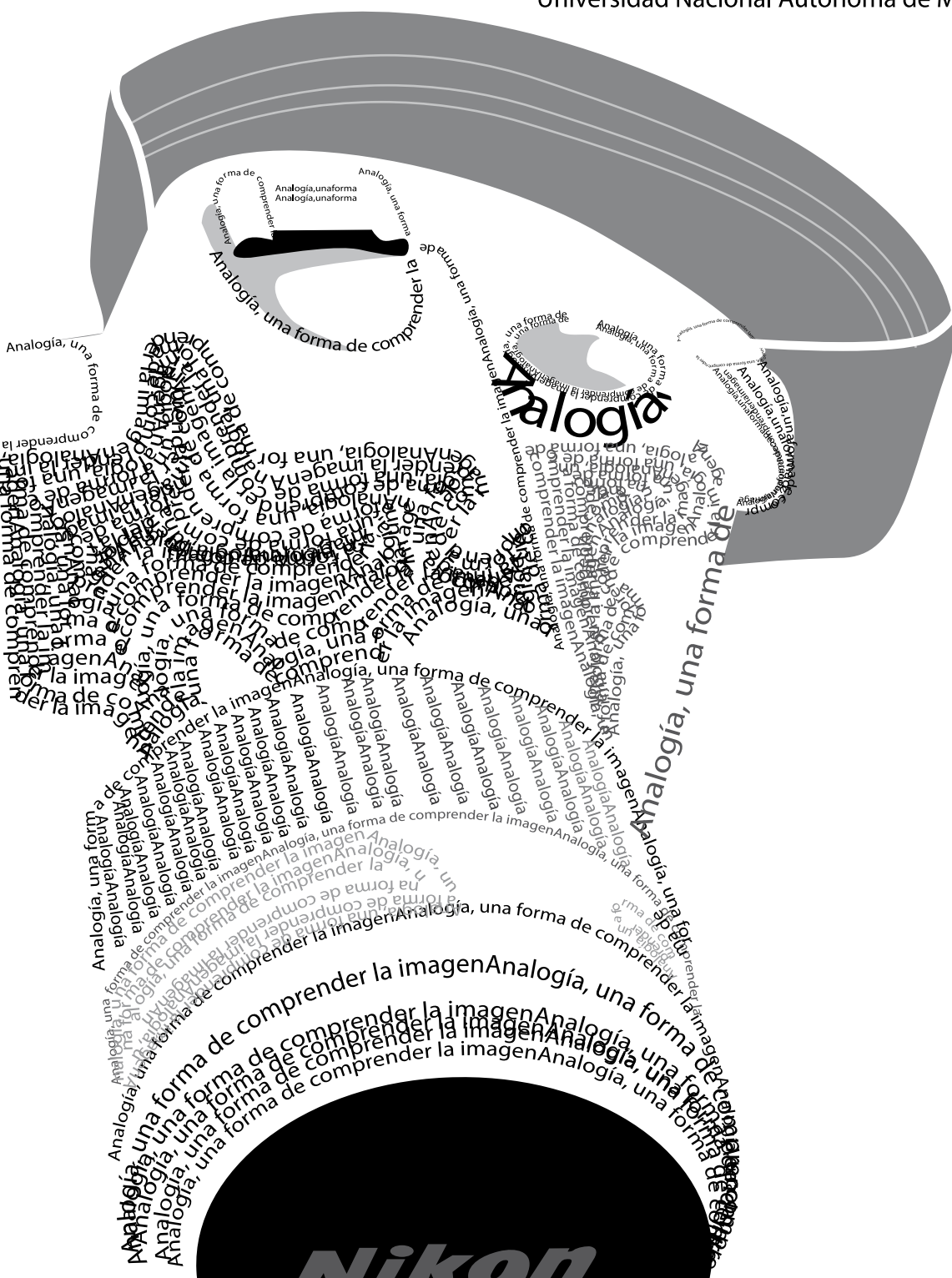
44 Eagleton, *op. cit.*, p. 140.

45 Hutcheon, Linda, “Teorizando lo postmoderno: hacia una poética” en *Conjuntos. Teorías y enfoques literarios recientes*. UNAM, México, 2001, pp. 131-163.

46 Como dice Navarrete González, uno de los primeros críticos de la obra de Volpi.

# Analogía, una forma de comprender la imagen

Luz del Carmen Vilchis Esquivel  
Escuela Nacional de Artes Plásticas  
Universidad Nacional Autónoma de México



En la hermenéutica hay corrientes de interpretación muy definidas, una de ellas, denominada *hermenéutica de la sospecha* por sus alusiones a los momentos ocultos del lenguaje, o bien, a que el lenguaje rebasa el texto, se define también como equivocismo.

La equivocidad se refiere a aquellas ideas de interpretación que de una u otra forma suponen una práctica infinita, en la que la significación nunca termina, pertenece a una cadena de interpretaciones continuas, ya dadas en muchos casos, por lo que se ve una interpretación sobre otra.

Lo anterior se sustenta en lo que Umberto Eco define como *sobreinterpretación*, añadiendo el riesgo de caer en el relativismo, dado que al considerar una o todas las interpretaciones como presupuestos válidos o absolutos, no habría forma de establecer parámetros de veridicción.

Por otro lado, se encuentran las corrientes que tienden a la univocidad, cuyas técnicas de interpretación, en exigencias que podrían ser calificadas como reduccionistas, tienden a buscar el significado único como posible y válido.

Esta posición, según Mauricio Beuchot, negaría de facto la hermenéutica, ya que esta teoría es aplicable cuando se trata de textos o contextos polisémicos, es decir, cuando el sentido es múltiple:

[...] la hermenéutica positivista se pone como ideal la univocidad, la utilización de las expresiones en un sentido completamente igual para todos sus referentes, de modo que se pueda llegar lo más posible a la unicidad de la comprensión. La hermenéutica romántica se abre camino hacia la equivocidad, permite el flujo vertiginoso de significados de tal forma que no se espere recuperar el significado del autor o del hablante, sino que el lector o intérprete estará completamente recreando el significado del texto o del mensaje a cada momento, sin objetividad posible.<sup>1</sup>

De acuerdo con las referencias anteriores, la equivocidad, inmersa en la hermenéutica positivista –con intencionalidad explicativa– no se podría aplicar al estudio de la imagen debido a sus pretensiones de máxima objetividad, es decir, a su intención de atender a los fenómenos paradigmáticos con igualdad de sentido.

En el otro extremo, está la hermenéutica univocista, romántica, comprensiva e intuitiva, que reconoce toda subjetividad manifiesta y acepta la preponderancia del individuo y sus emociones; tanto la diversidad como

1 Mauricio Beuchot. Perfiles esenciales de la hermenéutica, pág. 22.





su origen y su evolución orgánica [...] hoy, por fin, estaríamos entrando a la época del sistema: entender algo sería así, para nosotros, comprender el sistema dentro del cual adquiere sentido.<sup>4</sup>

La *analogía* es un procedimiento inductivo cuyos argumentos no pretenden demostrar la verdad de sus conclusiones como consecuencias necesarias de sus premisas, sino apoyarlas como probables; las analogías se configuran evidenciando uno o más aspectos de similitud entre dos entes.

El primer momento del pensamiento analógico es el argumentativo. La mayoría de las inferencias cotidianas de los seres humanos son analogías, éstas son el sustento de gran número de los razonamientos ordinarios que van desde la experiencia pasada a lo que sucederá en el futuro, “Jean Pierre Oudart quiso señalar el lazo esencial que une dos fenómenos característicos de la imagen representativa y su espectador: la analogía y la credibilidad... el efecto de realidad designa el efecto producido sobre el espectador en una imagen representativa por el conjunto de los indicadores de analogía”,<sup>5</sup> ninguno de los cuales es concluyentemente válido, sus conclusiones no se derivan de premisa alguna, como sucede en otras argumentaciones que lo implican como necesidad.

La *analogía argumentativa* es posible sin que por ello se afirme su certeza; los argumentos analógicos son probabilidades, dado que se basan en circunstancias causales o determinantes, por lo que tampoco se puede vincular con afirmaciones de validación o invalidación. Un ejemplo de *argumento analógico* sería la imagen propagandística política, en la cual se muestran afirmaciones que en realidad son promesas, a partir de una retórica de persuasión en la cual se buscan las expectativas del receptor y la incidencia del discurso, inspirada en los ideales de algún sector de la población, que fácilmente la acepta.

El problema del argumento analógico se suscita cuando los receptores llevan a cabo la comparación entre los argumentos y su vida cotidiana, constatando que no había correspondencia y que el discurso era inverosímil.

Para reconocer una analogía argumentativa en una imagen diseñada, ésta debe cumplir los siguientes requisitos: definir los aspectos en los cuales los códigos morfológico, cromático, tipográfico o fotográfico son similares; definir cuáles de estos aspectos corresponden a las premisas y cuáles a la conclusión o al horizonte futuro.

Así, el argumento analógico en lo diseñado tiene la siguiente estructura: primero, la afirmación de la similitud

<sup>4</sup> Xavier Rubert de Ventós. Las metopías, pág. 52.

<sup>5</sup> Jacques Aumont. La imagen, pág. 117.

entre un elemento de la imagen o algún fragmento reconocido en realidad (aunque éste sea fantástico); después, la demostración de que la imagen tiene una característica adicional; por último, que el fragmento de la realidad también tiene esa característica.

Es posible evaluar las imágenes analógicas con base en la probabilidad de sus conclusiones, sin olvidar que ningún argumento analógico se puede validar sin un pensamiento deductivo que significaría un análisis de la imagen.

Algunos de los criterios para llevar a cabo este análisis serían:

- Por el número de elementos de la imagen y la realidad entre los que se establece la analogía.
- Por el número de aspectos o cualidades por las cuales se visualiza que dos o más cosas son análogas.
- Por la fuerza de su sentido respecto a sus referentes.
- Por el número de aspectos no análogos o diferencias entre la imagen y su referente, evidenciados en cualquiera de los códigos que fortalecen los argumentos.
- Por la disimilitud entre las instancias mencionadas; a mayor disimilitud en ambos, más fuerza del argumento visual.
- Por la pertinencia de las analogías. La pertinencia depende de la recurrencia a características relevantes o irrelevantes.

El pensamiento visual analógico, además de utilizarse para sustentar ciertos puntos de vista sobre la realidad, es un recurso expresivo *no argumentativo* –que corresponde a la segunda categoría de pensamientos analógicos–, los ejemplos más representativos se dan en el seno del discurso publicitario, sobre todo en figuras como la metáfora y el símil, que sirven para hacer al receptor referencias enfáticas que suelen tener un carácter poético. Un ejemplo de *uso no argumentativo de la analogía* lo encontramos en algunas campañas en las cuales dos piezas distantes y aparentemente inconexas conjuntan su información visual se conjuntan, son secciones separadas de un rompecabezas que por un solo referente se fusionan como una sola.

Por último, la analogía se utiliza en la descripción y explicación cuando por medio de una comparación, basada en similitudes, se hace inteligible una cosa. Ejemplo del *uso de la analogía para una explicación*, son las imágenes diseñadas en el contexto del discurso educativo, en el cual los hechos son expuestos con ejemplos visuales para hacerlos más perceptibles y fijos en la memoria del receptor.

La práctica interpretativa basada en este concepto comprende la siguiente secuencia taxonómica que se integra como modelo hermenéutico analógico:

Analogía metafórica o de proporcionalidad impropia, es la más cercana a lo equívoco.

*Analogía de atribución o de principalidad*, que implica una jerarquía de los elementos de lo diseñado, en la que hay un analogado principal, al que se atribuye con mayor corrección el término, y analogados secundarios a los que se aplica tan sólo por relación al analogado principal. Este tipo de analogía implica varios sentidos organizados jerárquicamente.

*Analogía de proporcionalidad propia*, la cual asocia elementos de la imagen que tienen un significado en parte común y en parte distinto, implica respeto a la diversidad de sentido, que se estructura siguiendo porciones coherentes.

*Analogía de desigualdad*, que es la que más se acerca a lo unívoco.<sup>6</sup>

El principio analógico de la imagen diseñada se basa en las similitudes que se reconocen entre las diversas relaciones de los códigos y sus referentes, en la analogía A es a B lo que C es a D. Gilbert Durand opone a la analogía la homología, de equivalencia morfológica, que se basa en la convergencia –relaciona imágenes semejantes en dominios diferentes de pensamiento–, en la homología A es a B lo que A' es a B'. Para Durand:

[...] ahí encontramos ese carácter de semantividad que está en la base del símbolo [...] son conjuntos [...] donde van a converger las imágenes en torno a núcleos organizadores que la arquetipología debe ingeniarse en descubrir.<sup>7</sup>

Es un concepto de explicación que no se toma prestado de las ciencias naturales “se desplaza de la esfera común del lenguaje gracias a la transferencia analógica, la comprensión acarrea en una nueva forma la dialéctica interna que constituye la interpretación en su totalidad.”<sup>8</sup>

Sin embargo, hay que considerar el importante papel que la analogía desempeña como mediación entre la univocidad y la equivocidad, es un procedimiento “que opera en un contexto dialógico o de diálogo...a través de la discusión... obliga a distinguir ...la semejanza y, sobre todo, las diferencias”<sup>9</sup>

6 Cfr. Mauricio Beuchot. Op.cit., págs. 25–27.

7 Gilbert Durand. *Estructuras antropológicas de lo imaginario*, págs. 37–38.

8 Paul Ricoeur. *Teoría de la interpretación*, pág. 98.

9 Mauricio Beuchot. Las caras del símbolo: el icono y el ídolo, págs. 13–14.



La iconicidad es la capacidad que tiene el ícono, como signo, de hacernos pasar del fragmento a la totalidad, inclusive más allá de la totalidad, hacia el infinito [...] la iconicidad, radicada en el pensamiento humano, nos hace ver lo universal en lo mismo individual [...] el signo icónico puede ser sencillo, como la imagen o copia, casi unívoco; o intermedio, como el diagrama, el más análogo; o muy complicado, como la metáfora, el ícono que más se acerca a la equivocidad.<sup>12</sup>

La iconicidad es representación, y define y fija un sentido a partir de las variaciones significativas y las redundancias expresivas. El signo iconográfico, es una imagen polisémica cuya intención simbólica es evocadora, se refiere a parecidos o semejanzas, evocaciones, sería el término más correcto:

[...] la intención simbólica de un ícono bizantino [...] es más intensa que la del pintor impresionista, a quien sólo le interesa la expresión epidérmica de la luz. Una pintura o una escultura de valor simbólico es la que posee un contenido que trasciende [...] el verdadero ícono instauro un sentido; la simple imagen –que muy pronto se pervierte, convirtiéndose en ídolo o en fetiche, está cerrada sobre sí misma, rechaza el sentido, es una copia inerte de lo sensible.<sup>13</sup>

Tanto la analogía como la iconicidad se basan en las similitudes, la distancia entre ambas radica en que la primera argumenta considerando la diferencia entre lo significado, mientras que la segunda sólo busca la semejanza –por cualidades o relaciones– con lo significado.

Se debe distinguir entre la iconología como definición y modelo de comprensión de una obra, y la iconicidad como materialización del parecido entre un referente y su representación, esta última no guarda una relación implícita o específica con el ícono.

Desde este vínculo entre analogía e iconicidad, se refiere una serie de modos hermenéuticos comunes, todos ellos caracterizados por intencionalidades culturales polisémicas y excedentes de sentido que se sustentan en la hermenéutica simbólica de Gilbert Durand quien, desde un punto de vista antropológico y coincidiendo con Cassirer, confirma la tesis de que el lenguaje visual no es tan sólo un

12 Mauricio Beuchot. *Las caras...op.cit.*, págs. 9 y 21.

13 Gilbert Durand. *La imaginación simbólica*, pág. 20.

recurso del ser humano para comunicarse, sino un intermediario que hace posible la comprensión (interpretación) del sentido.

La analogía, entendida como un dominio conceptual, es una condición importante para la experiencia visual de lo diseñado, ya que la intencionalidad se relaciona directamente con una expectativa, con los sistemas culturales de representación, las experiencias previas y los estímulos ópticos. La analogía como alternativa de comprensión de lo diseñado es posible y en sus determinaciones interpretativas intervienen el emisor interno, el perceptor y la experiencia misma que no debe ser despojada de la intencionalidad; sin ésta “la teoría representativa es incapaz de proporcionar sentido a la noción de similitud y por consiguiente no puede proporcionar ningún sentido de la noción de representación, puesto que la forma de la representación requiere similitud”.<sup>14</sup>

Lo diseñado se manifiesta como la fusión de los horizontes de forma y contenido, donde la visión individual se multiplica y reconfigura en una red infinita de posibles percepciones, al mismo tiempo que manifiesta un mensaje específico, la equivocidad y la univocidad no representan alternativas de comprensión de este complejo en el que se reúnen tanto el factor analítico, consciente, de la descomposición de información, como la propiedad intuitiva que surge de una imaginaria integrada por colecciones de respuestas gráficas a necesidades de comunicación.

El proceso de diseño se caracteriza por el contenido intencional y las alternativas de representación, pautas visuales que se asocian a las imágenes compiladas en la memoria, evocan semejanzas porque el mensaje está codificado y se desarrolla como unidad social de comunicación, su intencionalidad no es reflejar el mundo, no imitarlo, sino representarlo recurriendo a la similitud para el reconocimiento y las asociaciones psicológicas con la realidad y la experiencia. La hermenéutica analógica responde a la necesidad de recuperar contenidos y significados del universo de las imágenes, considerando que éste sienta sus bases de comprensión en la intencionalidad manifiesta en la composición de representaciones.

## Bibliografía

- Aristóteles. *Poética*. Trad. Juan David García Bacca. 3ª ed. Caracas. Universidad Central de Venezuela, 1978 (Col. Temas, 37).
- Aumont, Jacques. *La imagen*. Barcelona, Paidós, 1992 (Col. Comunicación, 48).

---

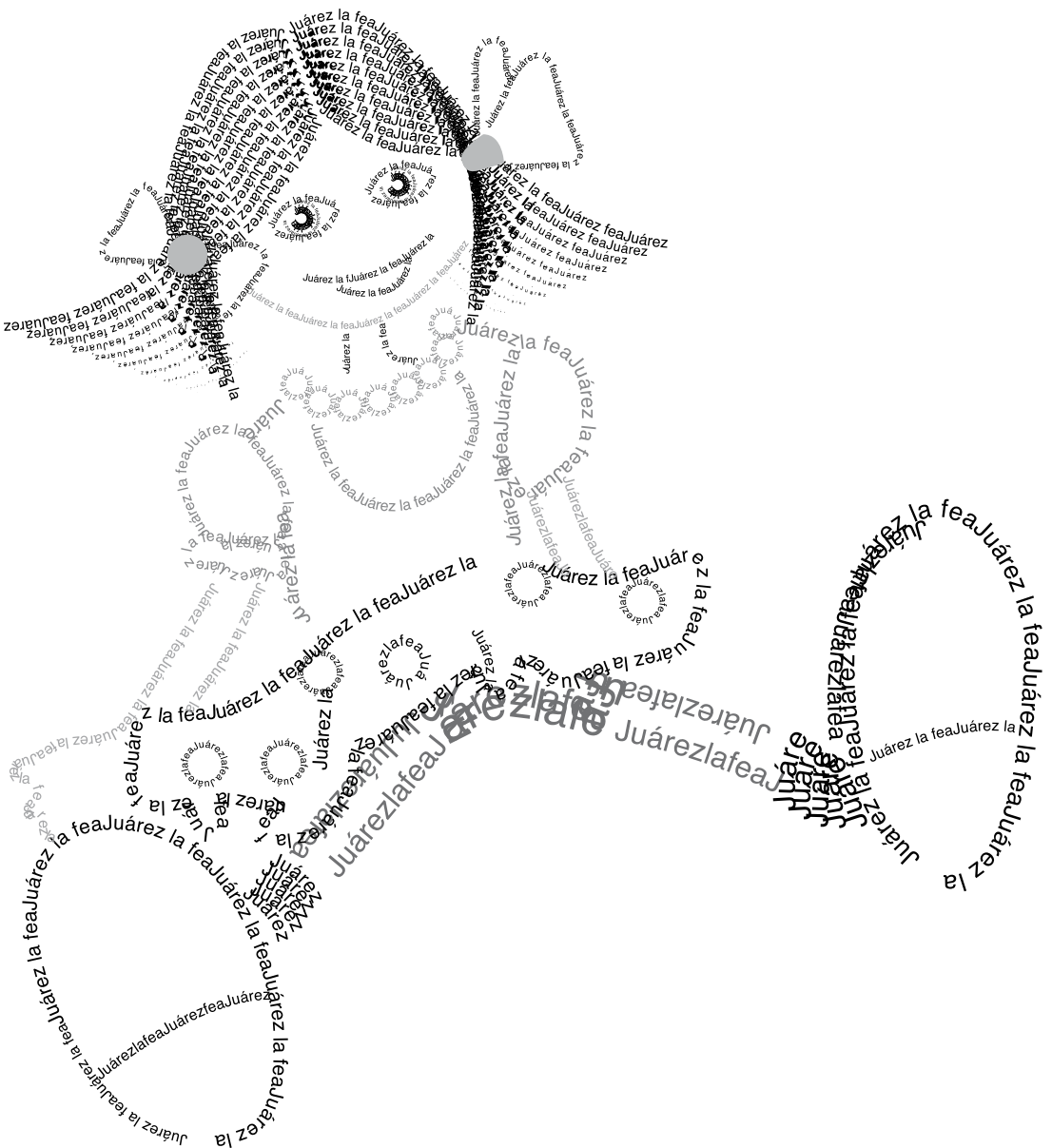
14 John Searle. *Intencionalidad*, pág.72.



- Beuchot, Mauricio. *Tratado de hermenéutica analógica*. México, UNAM, 1997.
- *Las caras del símbolo: el ícono y el ídolo*. Madrid, Capparrós editores, 1999 (Col. Esprit, 38).
- *Perfiles esenciales de la hermenéutica*. Madrid, 3ª ed. UNAM, México, 2002 (Col. Cuadernos IIF, 26).
- Coreth, Erich. "Historia de la hermenéutica" en Andrés Ortiz-Osés y Patxi Landeros (coords). *Diccionario interdisciplinar de hermenéutica*. Bilbao, Universidad de Deusto, 1988 (Serie Filosofía, 23).
- Durand, Gilbert. *La imaginación simbólica*. 2ª ed. Buenos Aires, Amorrortu editores, 1971 (Col. Biblioteca de Filosofía).
- *Estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid, Ed. Taurus, 1991.
- Grupo M. *Retórica general*. Paidós, Barcelona, 1987 (Paidós Comunicación, 27).
- Ricoeur, Paul. *Teoría de la interpretación*. México, Siglo XXI/UIA, 1995.
- Rubert de Ventós, Xavier. *Las metopías*. Barcelona, Montesinos, 1984 (Col. Biblioteca de divulgación temática, 25).
- Searle, John. *Intencionalidad*. Madrid, Ed. Tecnos, 1992 (Col. Filosofía y ensayo).
- Vilchis, Luz del Carmen. *Diseño. Universo de conocimiento*. México, UNAM, 1999.
- *Relaciones dialógicas en el diseño gráfico*. México, UNAM, 2006.

# Reseña de Ciudad Juárez la fea o el origen de un estigma social

Humberto Félix Berumen





¿Porqué Ciudad Juárez tiene hoy tan mala fama? Palabras más, palabras menos, tal es la pregunta que se plantea y responde Rutilio García Pereyra en su reciente libro de título provocadoramente inconfundible, *Ciudad Juárez la fea. Tradición de una imagen estigmatizada* (2010). Y, cierto o no, como Tijuana y también hoy las ciudades de Nuevo Laredo, Monterrey y Cuernavaca, Ciudad Juárez tiene de tiempo atrás una muy mala reputación pública: la llamada leyenda negra tan común a todas las ciudades de la frontera norte del país, el desprestigio compartido pero que no por ello resultará menos oprobioso. En sentido estricto, una imagen pública que ya habría logrado trascender el ámbito de lo estrictamente regional para instalarse de cuerpo entero dentro del imaginario social, sea éste nacional o internacional.

Contrario a su título, *Ciudad Juárez la fea* no es, por cierto, una apología de la fealdad de esa ciudad fronteriza, aunque en sí mismo resulte un mero pleonismo; pero tampoco es una defensa a ultranza de sus virtudes y bellezas imposibles de cuantificar. Lo suyo, es sobre todo, un acercamiento, detenido y acucioso, en torno a las causas, circunstancias y agentes sociales que llevaron a la configuración discursiva de una representación social perniciosa. Un estigma social, sostiene el autor, que Ciudad Juárez habría llevado pegado a la piel y que habrá de reactualizarse de tanto en tanto, siempre con su cuota adicional de racismo, de menosprecio por el otro y, claro, de muertes en número suficiente como para confirmar las aseveraciones que refuerzan la vigencia del estereotipo.

Escrito en un estilo sobrio y comedido, al libro de García Pereyra bien se le podrían formular las cinco preguntas clásicas que todo buen periodista se haría en una investigación profesional como esta, en el supuesto de que se tratara de una reseña o de una nota periodística. En nuestro caso, las siguientes:

- Qué (su temática más general): investigar con detenimiento cómo se fue construyendo la imagen negativa que refiere la existencia de una ciudad asentada en el vicio y la violencia de dimensiones cercanas a lo legendario.
- Cuándo (la época o el periodo en cuestión): desde la última parte del siglo XIX y durante las primeras décadas del siglo pasado. Cuando se articuló la imagen que habla de una ciudad violenta en exceso.
- Dónde: las imágenes que se construyeron a través de la prensa escrita de la zona fronteriza: Ciudad Juárez-El Paso, Texas. En particular en ésta última ciudad.

- Quién o quiénes: los grupos de racistas, reformistas y moralistas norteamericanos, quienes emprendieron la tarea de denostar públicamente a Ciudad Juárez.
- Cómo: mediante una campaña sistemática de desprestigio a través de los medios periodísticos puestos a su disposición, con los resultados de todos conocidos.
- Por qué o para qué: con el propósito de denigrar a los mexicanos y de convertirlos en los chivos expiatorios de los males propios.

Otras tantas preguntas quedan pendientes por responder, pero libros como *Ciudad Juárez la fea* nos ofrece la posibilidad de comprender mejor las siempre difíciles y tensas relaciones que han caracterizado el escenario fronterizo. Al tomar en consideración los principales periódicos de la época, García Pereyra replantea el papel de los discursos *massmediáticos* en cuanto a la reconfiguración e interpretación social de la frontera, de las ciudades y de lo mexicano, visto desde la óptica orientalista (léase norteamericana). Revisa una amplia cantidad de periódicos de la época y se vale del arsenal teórico necesario para llevar a cabo esa tarea. Y nunca como en el caso de Tijuana o Ciudad Juárez resultará más evidente aquello de que el poder de nombrar es también el poder de la dominación, o al revés, pero que en el fondo resulta ser lo mismo. La historia la conocemos bastante bien en la región Tijuana-San Diego. Asegura el autor: “El ‘vicio’ y el ‘peligro’ que la prensa de El Paso desplegó en sus páginas como artilugios discursivos, fueron la respuesta lógica ante el incremento del número de consumidores de drogas y de alcohol en la ciudad, fenómeno social que utilizaron como pretexto para culpar a los mexicanos, con la intención de influir en la opinión pública *anglo* de que este tipo de minoría resultaba nociva para el desarrollo de la sociedad *paseña*. Sin embargo, los *anglos* no aceptaban que el problema del consumo de drogas en la ciudad se debía a la existencia de un grupo que, bien posicionado en la política, estimulaba su venta y consumo clandestinamente con la protección de políticos y policías, que eran señalados por la prensa como ‘corruptos’”. Al leer el libro de Rutilio García Pereyra, uno no puede menos que llegar fácilmente a la conclusión del enorme daño que los norteamericanos han hecho a la imagen de las ciudades de la frontera, porque a los grupos de racistas, prohibicionistas, moralistas y políticos sin escrúpulos se debe la fama nuestras ciudades. No, por cierto, sin la tácita complicidad de numerosos mexicanos. Al leerlo, uno llega también a la conclusión, obligada e

ineludible, de que se requieren otros tantos libros que nos expliquen las representaciones socioculturales de la Ciudad Juárez de la violencia indiscriminada, de los femenicidios y el narcotráfico. Imágenes presentes, además, en numerosos textos literarios y aun en los musicales (corridos de la migración y del narcotráfico), los que durante los últimos años han reconfigurado la imagen de esta ciudad mártir.

*Rutilio García Pereyra, Ciudad Juárez la fea. Tradición de una imagen estigmatizada, México, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, 2010, 321 pp.*



# Normas para publicar

El Comité Editorial de *e.nnova* acoge con gusto propuestas de artículos para publicar. Por favor, consulte los siguientes criterios al preparar sus documentos:

1. Los trabajos a presentar en *e.nnova* deberán ser inéditos.
2. Una vez que la revista publica el artículo, los derechos del autor pasan a ser propiedad de la UACJ.
3. Los artículos pueden ser de fondo o comunicaciones breves, los cuales deberán referirse al área de arquitectura, diseño y arte, ajustándose al dictamen del Comité Editorial, el que evalúa su calidad y decide sobre la pertinencia de su publicación.
4. No se devuelven los originales.
5. Los trabajos deben ajustarse a los siguientes requisitos:
  - a) Título del trabajo, breve y conciso, máximo 6 palabras.
  - b) Nombre del autor o autores.
  - c) Correo electrónico de cada colaborador.
  - d) Adscripción (institución, departamento y/o coordinación).
  - e) Indicar grado máximo de estudios y área de especialización.
  - f) Asentar en la portada los siguientes datos: Institución que representa, Título del escrito, naturaleza del trabajo: artículo, reseña u otros; nombre del autor o autores, lugar y fecha.
  - g) Dirección para correspondencia que incluya: teléfono, fax y correo electrónico.
  - h) Adjuntar el texto en disquet idéntico en Word y presentar el original impreso con cuerpo justificado, en letra Times New Roman, 12 puntos, a doble espacio, numerando cada página desde la portada.
  - i) La extensión debe ser de preferencia mayor de 15 cuartillas y menor de 30, considerando páginas de 26 líneas y 64 golpes por cada línea.
  - j) Deberá incluirse un resumen del tema presentando con una extensión no mayor a 100 palabras.
  - k) Los cuadros y el trazado de gráficas deberán estar elaborados en Excel para Windows, indicando el nombre de cada uno de ellos (inclu-

yendo un archivo por cuadro o gráfica). Asimismo, las ilustraciones, cuadros y fotografías deben referirse dentro del texto, enumerarse en el orden que se cita en el mismo, e indicar el programa de cómputo en el que están elaborados. Estos deben explicarse por sí solos, sin tener que recurrir al texto para su comprensión; no incluir abreviaturas, indicar las unidades y contener todas las notas al pie y las fuentes completas correspondientes.

- l) Las referencias bibliográficas deben asentarse de la forma convencionalmente establecida en español, es decir, indicando éstas en el cuerpo del texto de la siguiente manera: Apellido del autor, fecha: número de páginas (Foucault, 1984:30-45). La bibliografía completa se presenta sin numeración al final del artículo.
- m) Al citar los títulos de libro, se deben utilizar mayúsculas sólo al inicio y en nombres propios, para los títulos en el idioma inglés, se respetará la ortografía original.
- n) Al menos la primera vez, se debe proporcionar la equivalencia completa de las siglas empleadas en el texto, en la bibliografía y en los cuadros y las gráficas.
- o) El autor debe anexar una carta debidamente firmada donde manifieste que está de acuerdo en que su escrito sea sometido a arbitraje, así como da la facultad al director de *e.nnova* para modificar el contenido. Es necesario además que se declare que el escrito presentado es inédito y se manifestará que se ceden los derechos.
- p) Distribuir los datos de las referencias bibliográficas de la siguiente manera:

### **Ficha de libro**

Apellidos, nombre del autor. *Título del libro*. Lugar de edición: Editorial, año, número de páginas.

Ejemplos:

Foucault, Michel. *Las palabras y las cosas*. México: Siglo XXI, 1984, pp. 30-45.

Levine, Frances. "Economic perspectives on the Comanchero trade". En: Katherine A Spielmann (ed.). *Farmers, hunters and colonists*. Tucson, AZ: The University of Arizona Press, 1991, pp. 155-169.

### **Ficha de revista**

Apellidos, nombre del autor. "Título del artículo". *Nombre de la revista*, número, volumen, fecha, número de páginas.

Ejemplos:

Conte, Amedeo G. "Regla constitutiva, condición, antinomia". *Nóesis*, núm. 18, vol. 9, enero-junio 1997, pp. 39-54.

Krotz, Esteban. "Utopía, asombro y alteridad: consideraciones metateóricas acerca de la investigación antropológica". *Estudios sociológicos*, núm. 14, vol. 5, mayo-agosto 1995, pp. 283-302.

### **Contribuciones en textos electrónicos, bases de datos y programas informáticos**

Responsable principal (de la contribución). "Título" [tipo de soporte]. En: Responsable principal (del documento principal). *Título*. Edición. Lugar de publicación: editor, fecha de publicación, fecha de actualización o revisión [fecha de consulta]\*\*. Numeración y/o localización de la contribución dentro del documento fuente. Notas\*. Disponibilidad y acceso\*\*. Número normalizado\*

Ejemplo:

Political and Religious Leaders Support Palestinian Sovereignty Over Jerusalem. IN *Eye on the Negotiations* [en línea]. Palestine Liberation Organization, Negotiations Affairs Department, 29 August 2000 [ref. de 15 agosto 2002]. Disponible en Web: <<http://www.nad-plo.org/eye/pol-jerusalem.html>>.





Esta obra se terminó de imprimir en noviembre de 2010  
en los talleres de imprenta Lazer Quality Prints,  
ubicados en Av. Pedro Rosales de León, número 6599,  
Ciudad Juárez, Chihuahua, México

Tiraje: 500 ejemplares



