

24 de septiembre de 2020

H. Consejo Divisional
Ciencias y Artes para el Diseño
Presente

De acuerdo con lo establecido en los “Lineamientos para la Investigación de la División de Ciencias y Artes para el Diseño. Registro y Seguimiento de las Áreas, Grupos, Programas y Proyectos” numeral 3.3 y subsiguientes, la **Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas y grupos de investigación, así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación, para su trámite ante el órgano colegiado correspondiente**, sobre la base de la documentación presentada, en particular el cumplimiento de requisitos conforme a la ficha informativa anexa y considerando suficientemente sustentada la solicitud de Prórroga de Proyecto de Investigación, propone el siguiente:

Dictamen

Aprobar la solicitud de Prórroga del Proyecto de Investigación N-476 “La tecnología como discurso y como herramienta para el diseño” al trimestre 22-O, la responsable es la Dra. María Itzel Sainz González, adscrito al Programa de Investigación P-030 “Diseño e interacción tecnológica”, que forma parte del Grupo de Investigación “Diseño e interacción tecnológica”, presentado por el Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño.

Los siguientes miembros estuvieron presentes en la reunión y se manifestaron a favor del dictamen: Arq. Juana Cecilia Ángeles Cañedo, Mtro. Víctor Manuel Collantes Vázquez; Dr. Fernando Rafael Minaya Hernández, Mtra. Ruth Alicia Fernández Moreno y Sr. José Manuel Casillas Carrillo.

Atentamente
Casa abierta al tiempo



Mtro. Salvador Mises Islas Barajas
Coordinador de la Comisión



Ciudad de México a 21 de septiembre de 2020

Asunto: Reporte y prórroga de proyecto de investigación

Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro

Presidente del H. Consejo Divisional

P r e s e n t e:

Por este medio, le envío para turnar a la **Comisión encargada de la revisión, registro y seguimiento de los proyectos, programas, grupos de investigación así como de proponer la creación, modificación, seguimiento y supresión de áreas de investigación**, la entrega del segundo reporte de investigación, y la solicitud de prórroga ante el órgano colegiado correspondiente, del Proyecto de Investigación titulado:” **La tecnología como discurso y como herramienta para el diseño** “; con numero de registro N-476, del cual es responsable la Dra. Ma.Itzel Sainz González.

El Dra. Ma. Itzel, reporta avances que corresponden a un 50% sobre el total del proyecto y expone los motivos ligados a los objetivos que explican la solicitud de prórroga.

Adjunto la siguiente documentación:

- Solicitud y justificación razonada de prórroga de la Dra. Ma.Itzel Sainz González. Responsable del proyecto y del Grupo de Investigación Diseño e Interacción Tecnológica
- Informe del reporte
- Archivo comprimido de los productos de investigación

Sin más por el momento aprovecho para enviarle un cordial saludo

Atentamente

Arq. Juana Cecilia Angeles Cañedo

Encargada del Departamento de Investigación y
Conocimiento del Diseño

División de Ciencias y Artes para el Diseño

c.c.p. Expediente del Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño

Segundo reporte de investigación, 50% del total

Solicitud de prórroga

***N-476. La tecnología como discurso y
como herramienta para el diseño***

Mtra. María Itzel Sainz González

No. Económico 17546

Departamento de Investigación y Conocimiento

Grupo de Investigación Diseño e Interacción Tecnológica

Septiembre de 2020

Introducción

El presente escrito resume los avances de investigación que se han logrado después del primer reporte de investigación ya presentado. Como en ese momento se expuso, la larga huelga produjo retraso en algunos de los productos esperados. A eso se sumó el periodo de ajuste ante la llegada de la pandemia del Covid 19, mientras se reorganizaba la institución para las actividades a distancia. No obstante estos retrasos fuera del control del proyecto mismo, se han logrado varios avances, que amplían el espectro de las metas planeadas originalmente, sustituyendo a los originalmente programados.

Con miras al cumplimiento de los objetivos planeados al inicio, se presenta ahora los avances registrados y se solicita la prórroga de la vigencia del proyecto, por dos años más. De acuerdo a este nuevo calendario es que se registra este reporte con un 50% de avance.

Objetivos del Proyecto de investigación, generales y específicos

Objetivo general

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

Objetivos específicos

1. Analizar de qué manera la tecnología ha permeado de ser una herramienta, a convertirse en parte del discurso visual que nos rodea, especialmente en el caso mexicano.
2. Distinguir cómo la tecnología, sus objetivos y productos, han pasado de ser un estanco del campo técnico a un elemento de la cultura visual de México y del mundo.
3. Enlazar la investigación sobre la tecnología como discurso y como herramienta para el diseño, con la docencia en el Tronco General de Asignaturas y la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM Azcapotzalco.

Avance de la investigación con base en el plan de trabajo original

Actividades	Fecha	Trimestre
Detección de un ejemplo mexicano representativo de la tecnología como discurso visual y su análisis	A partir de la aprobación 12 nov 2018	Terminado
Publicación de capítulo de libro sobre lo anterior Se superó la meta, pues se incluyó un capítulo en autoría sola, otro en coautoría y una revisión conjunta de todo el volumen, por lo cual el libro en su conjunto quedó como coautoría.	Ene-Jun 2019	Superado y publicado

Difusión de resultados parciales en CYAD Investiga 2019 Se superó la meta, con la infografía para este evento, y una infografía más solicitada por la Coordinación de Diseño de la Comunicación Gráfica	Jun 2019	Superado
Reporte de investigación	Jul 2019	Presentado
Experimentación, análisis y valoración de algún recurso tecnológico como herramienta para la docencia de diseño en UAM Azcapotzalco	Jun-Dic 2019	Se cumplió en julio 2019
Reporte de investigación Se postergó debido a la huelga y el COVID 19	Dic 2019	Se presenta en este momento
Redacción y publicación de artículo sobre lo anterior Se publicó una reseña del libro <i>Racrufi: arte de alta energía</i> . Además, se tienen dos productos en preparación, a presentarse en noviembre del presente, como compromiso del sábado que corre: Antología Guion didáctico	Ene-Jun 2020	Publicada Avance 80% Avance 60%
Difusión de resultados parciales en una ponencia Se superó la meta, se han presentado dos ponencias sobre el proyecto de investigación y se ha presentado dos veces el libro <i>Racrufi: arte de alta energía</i>	Jun 2020	Superado
Difusión de resultados parciales en CYAD Investiga 2020 Se postergó la convocatoria correspondiente, se entregará en tiempo y forma.	Jun 2020	Postergado
Reporte de investigación Reprogramado debido a dos factores: la huelga en 2019 y la suspensión de actividades por la pandemia de Covid 19	Jul 2020	Postergado
Redacción de conclusiones o, en su caso, ampliación del proyecto Se solicita en este momento, más adelante se presenta la nueva calendarización	Oct 2020	20-0 Se opta por la prórroga.

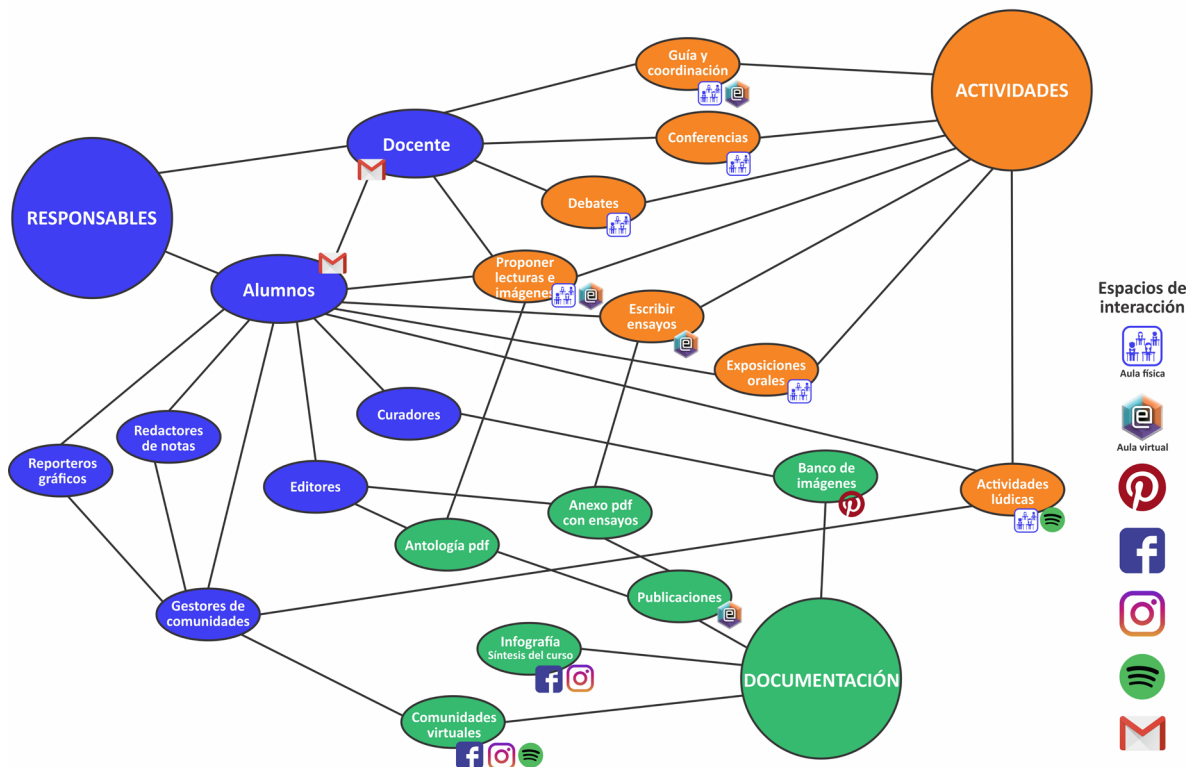
Justificación razonada para la extensión temporal

Como se mencionó en la introducción, durante la vigencia programada para este proyecto de investigación la UAM ha visto interrumpidas sus actividades por dos motivos:

- La huelga de tres meses en el primer semestre de 2019. El cierre total de las actividades impidió, inclusive, acceder a recursos fundamentales para, específicamente, el tercer objetivo planteado, directamente vinculado con la docencia. También se obstaculizó el concretar algunas de las actividades de difusión de los avances, como la convocatoria para CYAD investiga que se postergó hasta diciembre del 2019 y el Seminario de Investigación del grupo al que perteneczo, que también debió correrse de mediados hacia finales del año señalado.
- La pandemia de Covid-19. La emergencia sanitaria trastocó la vida y las actividades de prácticamente todo el mundo. La UAM no fue la excepción, fue preciso que cerrara sus puertas durante algunas semanas en lo que se determinaban acciones de prevención y de acción para poder continuar con la vida académica. Casi todos los eventos académicos fueron cancelados o postergados, entre ellos, por ejemplo, ferias de libro, seminarios, coloquios. Casi todos están en proceso de recuperarse, incluyendo el seminario del grupo de investigación Diseño e Interacción Tecnológica donde se tiene planeado participar, otra vez CYAD Investiga, etc.
- Los objetivos planteados dan para mucho. Es deseable explorar a mayor profundidad cada uno, de modo que las conclusiones finales sean más ricas y aporten más al desarrollo de la disciplina y de la docencia en diseño.

Sobre los productos generados hasta el momento

- Experimentación, análisis y valoración de algún recurso tecnológico como herramienta para la docencia de diseño en UAM Azcapotzalco
Se hizo el diseño pedagógico de un ecosistema de aprendizaje para el curso Diseño y Comunicación VII. Cultura de la imagen, de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, impartido de enero a julio de 2019. Se basó en un enfoque de corresponsabilidad en el proceso de aprendizaje-enseñanza donde los estudiantes, bajo la guía docente, estuvieron a cargo de tareas que fortalecieron tanto sus conocimientos, como sus competencias. La aproximación siguió, de manera sintética, el siguiente diagrama rizomático:




- Redacción y publicación de artículo sobre lo anterior
 - Reseña en revista indexada: "Racrufi: arte de alta energía". En revista *Cuestión de Diseño*, Sección Documental. UAM Azcapotzalco. ISSN 2594-1151. Año 8, número 11, mayo - octubre 2019, indización en Latindex. <http://cuestiondediseno.azc.uam.mx> pp. 61-64

Además, se tienen dos productos en preparación, directamente relacionados con la experiencia de aprendizaje-enseñanza relacionada en el punto anterior. Se presentarán noviembre del presente, como compromiso del periodo sabático que solicité y que está corriendo.

 - Antología del curso Cultura de la imagen. Avance: 80%
 - Guion didáctico del curso Cultura de la imagen. Avance: 60%
- Difusión de resultados parciales en CYAD Investiga 2019

Se superó la meta, con la infografía para este evento, y una infografía más solicitada por la Coordinación de Diseño de la Comunicación Gráfica.

o Infografía CYAD Investiga 2019. Versiones en español e inglés.




Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño

Grupo de Investigación Diseño e Interacción Tecnológica

N-476

LA TECNOLOGÍA COMO DISCURSO Y COMO HERRAMIENTA PARA EL DISEÑO



RESUMEN Y OBJETIVOS

La tecnología, pensada en sus inicios como una disciplina ajena al diseño, se ha incorporado a la misma. Aquí se busca comprender cómo su uso y su avance se han integrado tanto a su ejercicio como a los mensajes visuales que se producen.

Objetivo
En este nivel del proyecto, se enfatiza el objetivo de analizar cómo la tecnología ha permeado a la cultura visual mexicana.

SUMMARY AND OBJECTIVES

Technology, thought of in its beginnings as a discipline foreign to design, has been incorporated into it. Here, we seek to understand how its use and progress have been integrated both to its exercise and to the visual messages that are produced.

Objective
At this level of the project, the emphasis is to analyze how technology has permeated into Mexican visual culture.

APORTACIONES AL CAMPO DEL DISEÑO

Gracias a este proyecto, y a los avances hasta el momento, se conocerá y dilucidará de qué manera el uso y avance de las tecnologías han incidido en el ejercicio cotidiano de la disciplina del diseño y las artes visuales.

Además, se mostrará cómo la tecnología ha permeado, incluso en el mismo discurso del mensaje, especialmente desde la cultura mexicana.

LAS EXCELLENCIAS MÁS DESIGNADAS DEL MUNDO DISEÑO EN MEXICO...





ILUSTRACIÓN ENCOMENDADA POR EL LE FORASTIERO, CRUZ (VERSION 1985) MEDIDAS: 29 x 21 CM. TÉCNICA: DISEÑO GRÁFICO SOBRE CARTULINA. ILUSTRACIÓN: FIDELIC. COLECCIÓN: LE FORASTIERO. ES MAESTRA DEL RENOVADO MUNDO DEL DISEÑO, CONSERVA EXPERIENCIA CON LA TÉCNICA Y PERO NO RENUNCIANDO AL CONCEPTO MEXICANISTA.

BOSQUE DEL PERSONAJE PRINCIPAL DE LA OBRA KEY BARRA, CRUZ (2009) MEDIDAS: 29 x 21 CM. TÉCNICA: DISEÑO Y ALFARO FIDELIC. COLECCIÓN: RACRAFT. LA REINTEGRACIÓN DE LA TECNOLOGÍA Y LA CULTURA MEXICANA. ES MAESTRA.



BOSQUE DEL PERSONAJE PRINCIPAL DE LA OBRA KEY BARRA, CRUZ (2009) MEDIDAS: 29 x 21 CM. TÉCNICA: DISEÑO Y ALFARO FIDELIC. COLECCIÓN: RACRAFT. LA REINTEGRACIÓN DE LA TECNOLOGÍA Y LA CULTURA MEXICANA. ES MAESTRA.

VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD O RELACIÓN CON PROBLEMÁTICAS DE PRIORIDAD NACIONAL

Se contribuye a comprender la cultura material y visual de México y su aportación a la internacional, dando relevancia a la misma e incidendo en contextos sociales más amplios.

Racraft surgió como un exponente de la gráfica sonora mexicana, en ese sentido, con esta investigación se revaloriza este aspecto de la historia del diseño nacional. En su posterior evolución como artista plástico, él ha incorporado en la fantasía y la ciencia ficción, un campo muy poco explorado en el país. Como exponente de estas géneros, Racraft ha recibido reconocimiento internacional, aunque su trabajo nunca antes había sido analizado a la profundidad a la que se está haciendo ahora.


En el libro se le estudia "desde el punto de vista de las ciencias sociales, en tanto la trayectoria del creador surge dentro de un fenómeno colectivo y cultural particular; a través de las voces directas del artista y de Jaime Ruíz, como personajes específicos clave, a los que muchos seguidores del high energy han querido conocer desde hace décadas; también mediante el abordaje de los aspectos gráficos y artísticos, donde se retoman y profundizan algunas ideas expresadas ya por Raúl Cruz Figueroa y se plantean otras nuevas; y obligadamente, una variedad panorámica visual donde se aprecia su evolución".


MARIA ITZEL SAINZ GONZÁLEZ
coad19g000-0002-0300-0302
COAUTORA DEL LIBRO


RAÚL CRUZ FIGUEROA
ARTISTA PLÁSTICO

ANTONIO RAMÍREZ PÉREZ
COAUTOR DEL LIBRO

JUAN ROGELIO RAMÍREZ FAREDES
COAUTOR DEL LIBRO








Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño

Research Group: Design and Technology Interaction

N-476

TECHNOLOGY AS A DISCOURSE AND AS A TOOL FOR DESIGN



SUMMARY AND OBJECTIVES

Technology, thought of in its beginnings as a discipline foreign to design, has been incorporated into it. Here, we seek to understand how its use and progress have been integrated both to its exercise and to the visual messages that are produced.

Objective
At this level of the project, the emphasis is to analyze how technology has permeated into Mexican visual culture.

SUMMARY AND OBJECTIVES

Technology, thought of in its beginnings as a discipline foreign to design, has been incorporated into it. Here, we seek to understand how its use and progress have been integrated both to its exercise and to the visual messages that are produced.

Objective
At this level of the project, the emphasis is to analyze how technology has permeated into Mexican visual culture.

CONTRIBUTIONS TO THE DESIGN FIELD

Thanks to this project and the advances made so far, we will know and disseminate how the use and advancement of technologies have influenced the daily practice of the design discipline and the visual arts.

In addition, this project will show how technology has permeated, even in the message's very discourse, especially from the Mexican culture.

LAS EXCELLENCIAS MÁS DESIGNADAS DEL MUNDO DISEÑO EN MEXICO...





ILUSTRACIÓN ENCOMENDADA POR LE FORASTIERO, CRUZ (1985 VERSION) MEDIDAS: 29 x 21 CM. TÉCNICA: DISEÑO GRÁFICO SOBRE CARTULINA. ILUSTRACIÓN: FIDELIC. COLECCIÓN: LE FORASTIERO. ES MAESTRA DEL RENOVADO MUNDO DEL DISEÑO, CONSERVA EXPERIENCIA CON LA TÉCNICA Y PERO NO RENUNCIANDO AL CONCEPTO MEXICANISTA.

BOSQUE DEL PERSONAJE PRINCIPAL DE LA OBRA KEY BARRA, CRUZ (2009) MEDIDAS: 29 x 21 CM. TÉCNICA: DISEÑO Y ALFARO FIDELIC. COLECCIÓN: RACRAFT. LA REINTEGRACIÓN DE LA TECNOLOGÍA Y LA CULTURA MEXICANA. ES MAESTRA.



BOSQUE DEL PERSONAJE PRINCIPAL DE LA OBRA KEY BARRA, CRUZ (2009) MEDIDAS: 29 x 21 CM. TÉCNICA: DISEÑO Y ALFARO FIDELIC. COLECCIÓN: RACRAFT. LA REINTEGRACIÓN DE LA TECNOLOGÍA Y LA CULTURA MEXICANA. ES MAESTRA.

LINKAGE WITH SOCIETY OR RELATIONSHIP WITH THE NATIONAL PRIORITY PROBLEMS

The research will add to the understanding of the material and visual culture of Mexico and its contribution to the international one, giving it relevance and influencing broader social contexts.

Among the group of designers of sonic graphics in Mexico, Racraft emerged as a most notable pioneer and protagonist; in this sense, this research revalues this aspect of the national design's history. In his later evolution as a plastic artist, he has ventured into fantasy and science fiction, a field that has scarcely been explored in the country. As an exponent of these genres, Racraft has received international recognition, although his work has never before been analyzed to the depth that is being done now.


In the book, we study him "from the point of view of the social sciences, as the trajectory of the creator arises within a particular collective and cultural phenomenon; through the direct voices of both the artist and Jaime Ruíz, as key specific characters, which many of the followers of high energy have wanted to meet for decades, also through the lens of graphic and artistic aspects, where some ideas expressed by Raúl Cruz Figueroa are deepened and new ones are proposed. Moreover, and necessarily, we offer a varied visual panorama where the reader can appreciate his evolution".


MARIA ITZEL SAINZ GONZÁLEZ
coad19g000-0002-0300-0302
BOOK'S CO-AUTHOR

RAÚL CRUZ FIGUEROA
PLASTIC ARTIST

ANTONIO RAMÍREZ PÉREZ
BOOK'S CO-AUTHOR

JUAN ROGELIO RAMÍREZ FAREDES
BOOK'S CO-AUTHOR





○ Infografía para la Coordinación de licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica

NOMBRE DE LA UEA: Diseño y Comunicación VII
Cultura de la imagen

CLAVE: 1423056 **TRIMESTRE:** IX



DESCRIPCIÓN DE LA UEA: Gracias a un ecosistema de aprendizaje híbrido, el grupo comprenderá cómo se construye la cultura de la imagen, desde el nivel personal hasta el social, en tanto resultado de un proceso de creación, producción, distribución, consumo y conservación en donde intervienen instituciones, personas y diseñadores de la comunicación gráfica.

NOMBRE DE LA PROFESORA:
Dra. Ma. Itzel Sainz González

OBJETIVO GENERAL:
Al terminar el curso el alumno será capaz de valorar la importancia de la imagen para la construcción de la cultura.

OBJETIVOS PARTICULARES:

- Analizar el mundo de la cultura construido a través de la difusión de imágenes.
- Ampliar el repertorio de imágenes y reflexionar en torno a la responsabilidad del diseñador en el cambio cultural.
- Evaluar críticamente el carácter, poder y funciones sociales de la imagen.
- Conceptualizar al diseño de la comunicación gráfica como generador de cultura.

BIBLIOGRAFÍA:
García Canclini, Néstor. (2009). *Culturas híbridas*. México: Editorial Grijalbo.
García Canclini, Néstor. (2007). *Lectores, espectadores e internautas*. Barcelona: Gedisa.
Lethem, Jo. (2009) *Contra la originalidad*. 2a ed. México: Tumbona Ediciones.
Manguel, Alberto. (2005). *Leer imágenes*. Madrid: Alianza Editorial.
Nivón, Eduardo, et al. (2015). *Gestión Cultural y Teoría de la Cultura*. México: Gedisa/UAM-I
Renduelles, C. et al. (2014) *Contra el copyright*. México: Tumbona Ediciones.
Walker, John y Chaplin, Sarah. (2002). *Una Introducción a la cultura visual*. Barcelona: Octaedro.

Ecosistema de aprendizaje








• Difusión de resultados parciales en una ponencia

Se superó la meta, se han presentado dos ponencias sobre el proyecto de investigación y se ha presentado dos veces el libro *Racrufi: arte de alta energía*

- Ponencia “Un ecosistema de aprendizaje híbrido. Reflexiones sobre una experiencia con Cultura de la Imagen” en el V Seminario de Investigación sobre Diseño y Tecnologías de la Información, UAM Azcapotzalco, octubre 2019.

sobre **Diseño y Tecnologías de la Información**

Lunes 14 de octubre 2019 Sala K 001

11:30	Itzel Sainz - Marco Ferruzca	Inauguración
11:40	Itzel Sainz	Un ecosistema de aprendizaje híbrido. Reflexiones sobre una experiencia con Cultura de la Imagen.
12:10	Preguntas y respuestas	
12:20	Marco Ferruzca	Diseño de servicios en la era digital.
12:50	Preguntas y respuestas	
13:00	Valeria Valdez	Diseño Estratégico aplicado a la violencia de género.
13:30	Preguntas y respuestas	
13:40	Blanca López - David Zuratzí	Presentación del libro: "Aportes para la construcción de teorías del videojuego 2.0"
14:10	Preguntas y respuestas	
14:20	Blanca López - David Zuratzí Alinne Paredes	Presentación e introducción al: "CYAD Game Jam"
14:50	Preguntas y respuestas	
16:00 - 19:00	CyAD Game Jam	Sala de seminarios, Edif. HP 3er piso

Martes 15 de octubre 2019 Sala K 001

11:30	Ivonne Murillo - Itzel Sainz	Presentación de libros: Volúmenes de la colección CUID Editados por el Grupo
12:10	Preguntas y respuestas	
12:20	Roberto García	Visualización en instructivos
12:50	Preguntas y respuestas	
13:00	Alda Zizumbo	Visi Series. Una herramienta tecnológica CAD/CAM/CAE para la enseñanza del diseño.
13:30	Preguntas y respuestas	
13:40	Ivonne Murillo Ezequiel Maldonado	Halkú y diseño. Un descubrimiento de relaciones inesperadas.
14:10	Preguntas y respuestas	
14:20	Ramssés Román	Los sistemas digitales como pilar para la interfaz en instrumentos musicales
14:50	Preguntas y respuestas	
16:00 - 19:00	CyAD Game Jam	Sala de seminarios, Edif. HP 3er piso

Grupo de Investigación
Diseño@InteracciónTecnológica
 Departamento de Investigación y Conocimiento del Diseño
 División de Ciencias y Artes para el Diseño

 Casa abierta al tiempo
Universidad Autónoma Metropolitana
 Azcapotzalco

Un ecosistema de aprendizaje híbrido Reflexiones sobre una experiencia



Ma. Itzel Sainz González
 misg@correo.azc.uam.mx

 Casa abierta al tiempo
Universidad Autónoma Metropolitana
 Azcapotzalco

- Ponencia “La tecnología como discurso y como herramienta para el diseño: Racrufi, un artista fantástico mexicano”. En CyAD Investiga 2019. Los temas necesarios. CYAD, UAM Azcapotzalco, noviembre de 2019.



- Presentación del libro “Racrufi: arte de alta energía”. Feria Internacional del Libro de Guadalajara 2019. 30 de noviembre de 2019. UAM.

FERIA INTERNACIONAL DEL LIBRO DE GUADALAJARA

 Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco
 Casa abierta al tiempo

CYAD
 Ciencia y Arte para el Diseño

FIL 2019

Noviembre 30, Foro UAM

<p>15:00 hrs.</p> <p>68-132 Revolución Visual</p> <p>Presentan: Verónica Arroyo Pedroza Jorge Ortiz Leroux Jorge Pérez Vega</p>	<p>16:00 hrs.</p> <p>Investigación en Diseño: Su realidad y objeto de estudio.</p> <p>Presentan: Miguel Ángel Herrera Batista Gabriel Salazar Contreras Ernesto Noriega Estrada</p>	<p>17:00 hrs.</p> <p>Diseñar para e-leer por placer / Racrufi: arte de alta energía</p> <p>Presentan: María Itzel Sainz González Raúl Cruz Figueroa</p>
--	--	--

- Presentación del libro “Racrufi: arte de alta energía”. High Energy & cultura. 22 de febrero de 2020, Club Dada.



○

Nuevo calendario de actividades

Actividades	Fecha	Trimestre
Solicitud de prórroga, 2 años más	Oct 2020	20-P
Difusión de resultados parciales en una presentación de libro	Oct 2020	20-P
Reporte de sabático con dos materiales: -Antología para la UEA Cultura de la Imagen -Guion didáctico para la UEA Cultura de la Imagen como ecosistema de aprendizaje híbrido.	Nov 2020	20-O
Difusión de resultados parciales en CYAD Investiga 2020	Dic 2020	20-O
Trabajo de investigación documental, teórica y experimental sobre los objetivos 1 al 4.	Ene a Jun 2021	20-O y 20-I
Reporte de investigación	Mayo 2021	20-I
Difusión de resultados parciales en artículo de investigación	Jun 2021	21-P
Difusión de resultados parciales en una ponencia	Sep 2021	21-P
Difusión de resultados parciales en CYAD Investiga 2021	Dic 2021	21-O

Reporte de investigación	Mar 2022	22-I
Trabajo de investigación con miras a la elaboración de las conclusiones finales del proyecto.	Dic 2021 a Sep 2022	21-O a 22-O
Difusión de resultados finales en CYAD Investiga 2022	Oct 2022	22-O
Informe global de investigación	Oct 2022	22-O

Cultura de la imagen (Diseño y Comunicación VII)

Trimestre 19-I. Enero a abril 2019

Dra. Ma. Itzel Sainz González

smutantes@gmail.com

Depto. de Investigación y Conocimiento, Edif. H-PB, Cub. 10

Palabras clave

Cultura de la imagen; mediación semiótica, semiótica visual, proceso de comunicación visual; cultura visual digital

Objetivo general

Al terminar el curso el alumno será capaz de:

- Valorar la importancia de la imagen para la construcción de la cultura.

Objetivos específicos

- Analizar el mundo de la cultura construido a través de la difusión de imágenes.
- Ampliar el repertorio de imágenes y reflexionar en torno a la responsabilidad del diseñador en el cambio cultural.
- Evaluar críticamente el carácter, poder y funciones sociales de la imagen.
- Conceptualizar al diseño de la comunicación gráfica como generador de cultura.

Contenido sintético

1. ¿Qué es cultura? Conceptualización y proceso
2. La imagen
 - a. Modos de análisis
 - b. Construcción y representación social
3. Identidades personales y colectivas y su expresión a través de la imagen
4. Las instituciones como productoras y consumidoras de imágenes
 - a. Políticas, económicas y religiosas
 - b. El “tercer sector”
5. Canales de construcción
 - a. Los canales tradicionales y la Red
 - b. El poder del individuo
6. El diseñador de la comunicación gráfica y la cultura de la imagen
 - a. Grandes iconos del Diseño Gráfico
 - b. Diseñadores transformadores

Bibliografía básica

- García Canclini, Néstor. (2009). *Culturas híbridas*. México: Editorial Grijalbo.
- García Cancini, Néstor (2007). *Lectores, espectadores e internautas*. Barcelona: Gedisa.
- Lethem, Jo. (2009) *Contra la originalidad*. 2a ed. México: Tumbona Ediciones.
- Manguel, Alberto. (2005). *Leer imágenes*. Madrid: Alianza Editorial.
- Nivón, Eduardo, et. al. (2015). *Gestión Cultural y Teoría de la Cultura*. México: Gedisa/UAM-I

- Rendueles, C. et al. (2014) *Contra el copyright*. México: Tumbona Ediciones.
- Walker, John y Chaplin, Sarah. (2002). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Octaedro.

Desarrollo del curso

El curso se construirá gracias a la participación de todos a partir de varios tipos de actividades con el objetivo de lograr todo un ecosistema de aprendizaje. Habrá algunas actividades individuales y otras en equipo; para estas últimas, los alumnos se dividirán en cinco equipos (4 o 5 personas).

Espacios virtuales (individual y equipo)

Por el carácter de las actividades se trabajará con cuatro espacios en la Red, se detallan en la sección de roles de participación.

- **Aula virtual.** Será el espacio de consulta y entrega de los materiales. Administrado por la docente.
- CYAD191-1373 Cultura de la imagen
- Clave de acceso: vaDIG02-19-I
- **Banco de imágenes.** Estará alojado en un muro de Pinterest.
- Muro grupal: 19-I Cultura de la imagen
- bit.ly/2U1Mw7b
- Cada uno tendrá su propio muro para, desde ahí, enviar contenidos al grupal. Deben darse de alta y enviar la liga al aula virtual pues debe haber un seguimiento mutuo poder compartir imágenes. Recibirán una invitación.
- Los contenidos serán utilizados para las presentaciones electrónicas de cada exposición de los subtemas. El equipo de “Curadores” clasificará las imágenes en subcarpetas.
 - Datos a incluir en la descripción: categoría, referencias en estilo APA (creador, año, sitio donde la encontraron, fecha de consulta, liga corta de descarga)
- **Redes sociales.** Un grupo de Facebook y otras dos, a elegir por el equipo “Community managers”. Las publicaciones surgirán del material producido por los equipos “Reporteros de notas” y “Reporteros gráficos”.

Lecturas académicas (docente y equipo)

Para cada subtema, la docente redactará un breve texto de orientación de entre una y dos cuartillas. Además, elegirá un artículo académico que pueda servirles de fuente de consulta, que esté publicado bajo la licencia creative commons. Cada equipo, adicionalmente, será responsable de sugerir un artículo más, también con ese tipo de licencia. También será su responsabilidad formar el texto de ambas lecturas en InDesign de acuerdo al diseño editorial propuesto por el equipo “Editores” (ver abajo), para integrarse a la antología.

Exposición y discusión en clase (equipo)

Cada equipo se hará cargo de dos subtemas (se asignarán por subasta), expondrá cada uno en una sesión. Para la presentación electrónica se usará el material disponible en el banco de imágenes grupal (ver abajo). Además, coorganizará la sesión de discusión correspondiente.

Ensayos (equipo)

Como soporte de su exposición entregarán un ensayo con las siguientes secciones:

- Introducción
- Conceptualizaciones básicas
- Cuando menos 2 incisos particulares al subtema.
- Transformación del subtema en el tiempo
- Conclusiones
- Fuentes consultadas, en estilo APA. Considerar las que irán en la antología y otras necesarias, aunque no sean *creative commons*; este segundo tipo de textos no se integrarán a la antología.

En dos formatos.

- **Word.** Se sube al aula virtual una noche antes de su exposición. De 8 a 10 cuartillas, Times New Roman 12 puntos, espacio y medio, 2.5 cm de espacio perimetral.
- **InDesign.** Se sube al aula dos días después de su exposición. El diseño estará establecido por el equipo que tenga el rol de “Editores” (ver abajo). Se integrará al anexo de la antología.

Si se considera que el contenido del banco de imágenes no contiene las suficientes para su subtema, el equipo responsable solicitará una nueva categoría. La enviarán por inbox al FB del equipo “*community managers*” una semana antes de la fecha de exposición. Todos los alumnos deberán enviar dos imágenes por Pinterest.

Roles de participación (equipo)

Además de la responsabilidad por subtema, cada equipo se hará cargo de un rol a lo largo del trimestre (se asignarán por subasta):

- **Curadores.** Clasificarán las imágenes enviadas por cada integrante del grupo en subcarpetas de acuerdo a las necesidades: por década o categoría solicitada por los equipos.
- **Editores.** Diseñarán la hoja de estilo para la antología y su anexo. Maquetarán los textos introductorios a cada subtema (escritos por la docente) e integrarán las lecturas formadas por cada equipo. Al final, armarán las publicaciones completas, con páginas preliminares y finales. Prepararán el archivo pdf para distribuir al grupo.
- **Community managers.** Abrirán y administrarán un grupo de Facebook cuyos miembros sean los integrantes del grupo, pero visible a todo público. Además, deben abrir otro perfil asociado en la red social que el equipo determine, para lograr un ecosistema virtual. Los materiales los proveerán los dos equipos de reporteros. Se irán publicando los avances graduales del grupo, con fotografías, videos y breves reseñas de lo ocurrido durante las sesiones y las conferencias. Publicarán también las solicitudes de cierta categoría de imágenes solicitadas para los subtemas.

Para evitar la sobrecarga de información y spam, no se permite publicar información ajena a la UEA.

- **Reporteros de notas.** Redactarán una breve reseña después de cada sesión y conferencia, sobre lo que se vio durante la misma (60-70 palabras). Las enviarán por inbox al FB del equipo “Community managers”.
- **Reporteros gráficos.** Tomarán fotografías y/o videos de las sesiones y conferencias y las enviarán por inbox al FB del equipo “Community managers”.

Productos de trabajo (individual y equipo)

A lo largo del trimestre integrarán cuatro productos:

- **Banco de imágenes.** Descrito en el inciso sobre espacios virtuales.
- **Antología.** Con el conjunto de lecturas se integrará una antología en formato pdf que se integrará al repositorio institucional Zaloamati, disponible al público en la página de la Coordinación de Servicios de Información.
- **Anexo** con los ensayos escritos para cada uno de los subtemas que les correspondió exponer.
- **Infografía.** Donde cada equipo sintetizará el curso.

Conferencias con invitados

- FIlO 2019. 4to Congreso de caricatura, ilustración y dibujo. Plaza de la librería, 15:00 a 16:00
 - 29 ene 19. Jaime Ruelas: ilustrando el high energy. Arte fantástico mexicano.
 - 30 ene 19. Racrufi: trayectorias en la ilustración high energy y las artes plásticas
- Conspirando con Disney
28 de febrero. 10:00 a 11:30. José Hernández Riwes Cruz. Espacio por definir
- Estampas instagramáticas
14 de marzo. 10:00 a 11:30. Tomás Ejea Espinosa. Espacio por definir

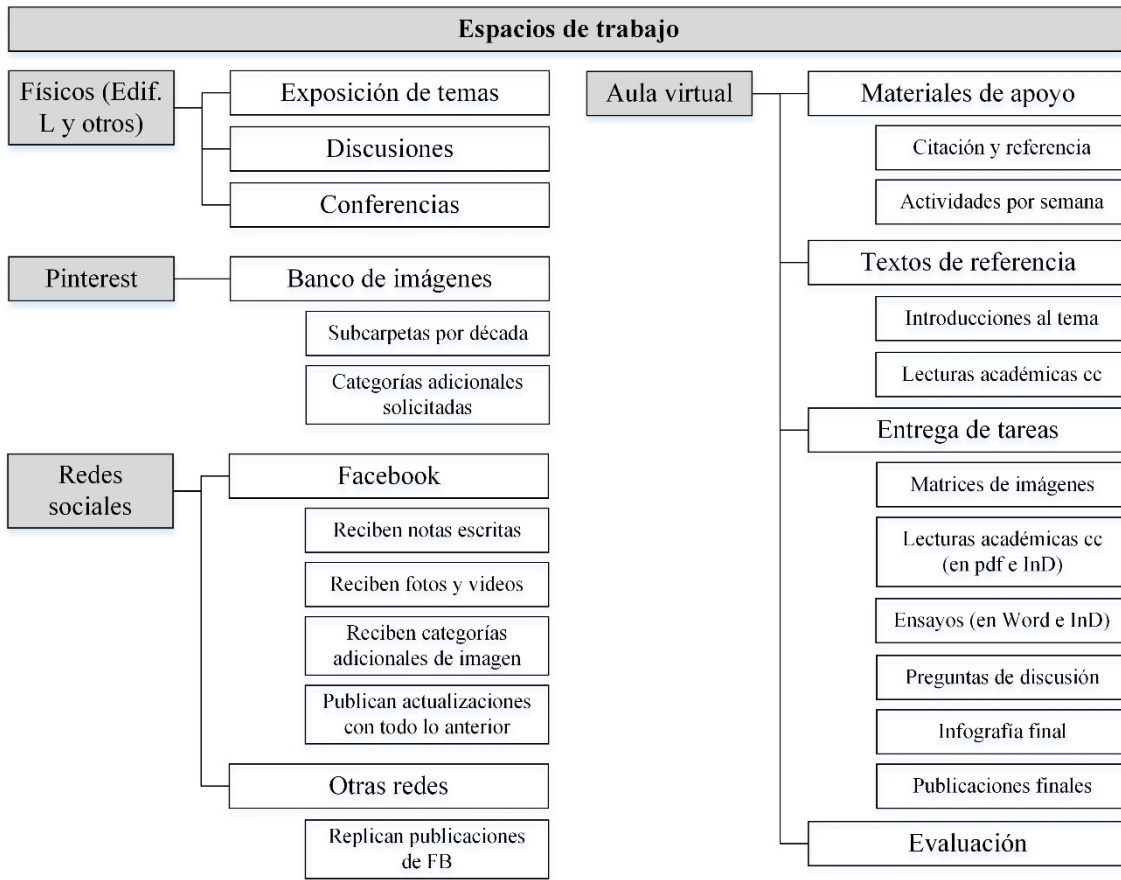
Evaluación

Para la calificación final del curso se considerará lo siguiente:

- Participación en un mínimo de 80% de las actividades (virtuales y presenciales).

Promedio:

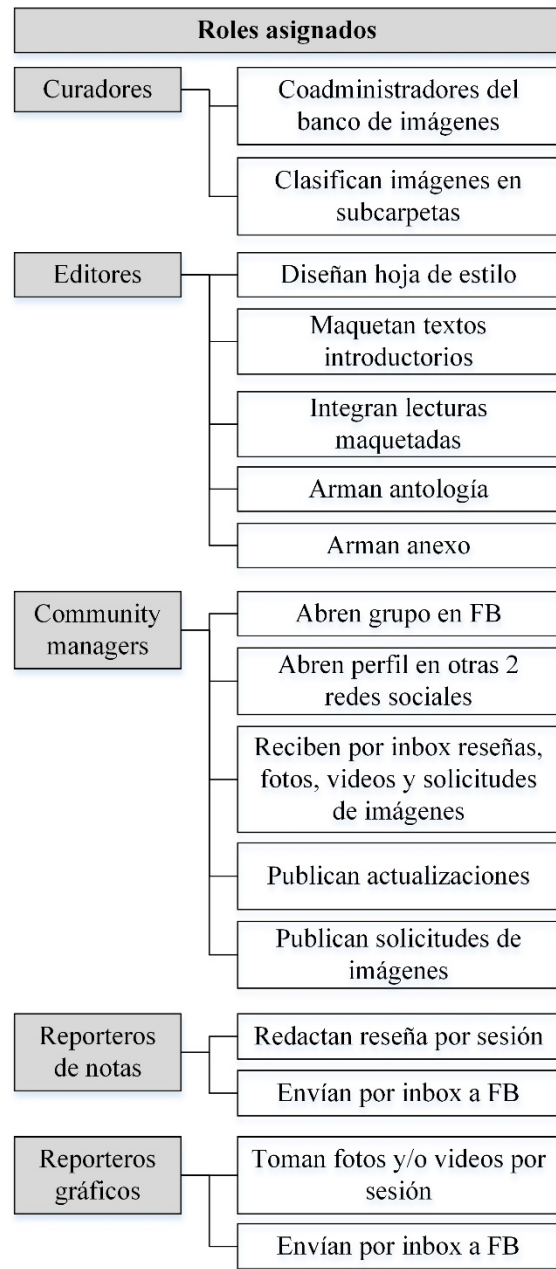
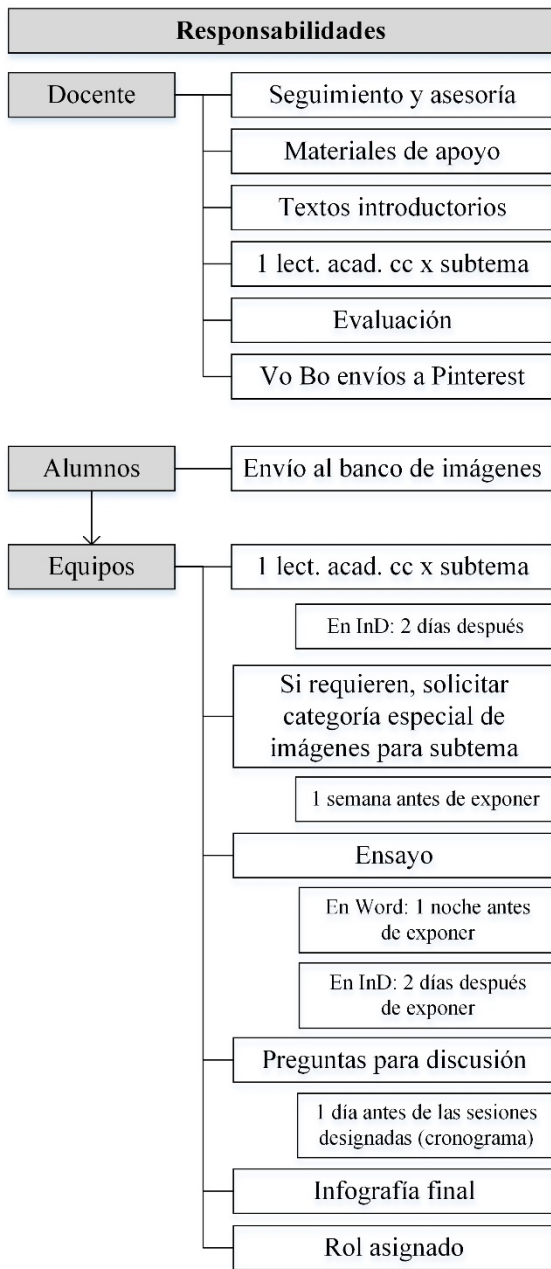
- 20% Exposición y ensayo 1 (equipo)
- 20% Exposición y ensayo 2 (equipo)
- 15% Infografía final (equipo)
- 15% Rol asignado (equipo)
- 15% Banco de imágenes (individual)
- 15% Asistencia y participación cotidiana (individual)



Cronograma

Martes		Jueves	
22-ene	Presentación del curso. Integración de equipos	Subasta de subtemas y roles de participación	24-ene
29-ene	Tema 1. ¿Qué es cultura? Conceptualización y proceso	Exposición de Tema 2A. La imagen: modos de análisis	31-ene
	29 ene. Conferencia Jaime Ruelas: ilustrando el high energy. Librería, 15:00 a 16:00.		
	30 ene. Conferencia Racrufi: trayectorias en la ilustración high energy y las artes plásticas. Librería, 15:00 a 16:00.		
05-feb	FERIADO	Exposición de Tema 2B. La imagen como construcción y representación social	07-feb
12-feb	Discusión de temas 1 y 2	Exposición de Tema 3. Identidades personales y colectivas y su expresión a través de la imagen	14-feb
19-feb	Discusión Tema 3	Exposición de Tema 4A. Las instituciones políticas, económicas y religiosas como productoras y consumidoras de imágenes.	21-feb

Martes		Jueves	
26-feb	Exposición de Tema 4B. El "tercer sector" como productor y consumidor de imágenes.	Conferencia: Conspirando con Disney. José Hernández Ríves Cruz. Espacio por definir	28-feb
05-mar	Discusión Tema 4	Exposición de Tema 5A. Los canales tradicionales y la Red en la construcción de la cultura de la imagen.	07-mar
12-mar	Exposición de Tema 5B. El poder del individuo en la construcción de la cultura de la imagen.	Conferencia: Estampas Instagramáticas. Tomás Ejea Mendoza. Espacio por definir	14-mar
19-mar	Discusión Tema 5.	FERIADO	21-mar
26-mar	El DCG y la cultura de la imagen. Grandes iconos del DG	El DCG y la cultura de la imagen. Diseñadores transformadores. Inicia preparación de infografía final.	28-mar
02-abr	Discusión Tema 6.	Entrega de infografía final.	04-abr
09-abr	Cierre del curso y entrega de evaluaciones.		



Reseña: Racrufi: arte de alta energía

María Itzel Sainz González

Ramírez, J., Ramírez, A. y Sainz I. (2019). Racrufi: arte de alta energía. 1a ed. Lleida / México: Milenio / Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco. ISBN: en trámite

Raúl Cruz Figueroa, "Racrufi", es uno de los exponentes mexicanos más reconocidos del arte fantástico y la ciencia ficción. Su obra, a lo largo de las décadas, he llegado a caracterizarse por entretejer las corrientes mencionadas con la historia y los referentes plásticos de su país. Su trayectoria comenzó a gestarse en la década de los años 80 del siglo pasado como ilustrador de la gráfica que invitaba a las fiestas de luz y sonido del movimiento high energy (nrg) en México. Este género musical "ha sido considerado como la culminación del desarrollo de la música discotheque (disco). [...] Y aunque la disco es su antecedente musical fundamental, el nrg recibió además múltiples influencias en su origen y evolución artística. [Principalmente,] habría sido el resultado de la creatividad y capacidad de síntesis de un

artista llamado Patrick Cowley en Estados Unidos" (Ramírez, 2013). A lo largo de los cuatro capítulos de este libro, los lectores encontrarán una revisión del desarrollo de Racrufi como artista, con textos e imágenes que, desde diversos ángulos, proveen un amplio acercamiento a su vida y a su trabajo.

El capítulo "Racrufi: retrato histórico de un artista fantástico" se centra principalmente en un análisis desde las ciencias sociales. La historia, la filosofía y la sociología proveen la base para explicar cómo el artista se ha movido a lo largo de distintos circuitos culturales: el comercial –en tanto las fiestas nrg tenían un propósito de ese tipo–, el comunitario –donde él contribuyó a la construcción de la identidad sociomusical high energy–, y el artístico –pues desde su trabajo como ilustrador en la Ciudad de México ha evolucionado hasta ser reconocido internacionalmente. Para finalizar, se reflexiona acerca del origen, sentido y destino de Raúl Cruz Figueroa, como ser humano y como creador.



Figura 1. Nave Piedra del Sol, Cruz (c. 1980-1987). Pintura de base agua y tintas chinas. Esta es la segunda de sus obras personales con temática mexicanista.

En el capítulo "Charlas sobre ayer y hoy" se registran un par de interesantes conversaciones que ayudan a acercarse al artista de manera más directa. En la primera, él rememora sus tiempos como ilustrador del high energy, su infancia y juventud en su ciudad natal, entonces el Distrito Federal de la República Mexicana, y cómo fue gestándose su particular concepto plástico mexicanista dentro del arte fantástico y la ciencia ficción. En un segundo diálogo, Racrufi platica con Jaime Ruelas –referente indispensable en la historia del nrg del país–; ambos comparten recuerdos de aquellos tiempos e intercambian impresiones sobre el arte, su actuar personal y su desenvolvimiento como profesionales. Muchos seguidores de Racrufi encontrarán en estas páginas muchos detalles que seguramente habían querido conocer desde hace tiempo; quienes apenas se acercan a su obra, entenderán más fácilmente lo que existe detrás de sus piezas.

Se llega así al tercer capítulo, "Pasados imaginarios en futuros cibernéticos", donde se profundiza en los aspectos visuales de la obra de este creador mexicano. Comienza con un acercamiento a sus influencias principales y la cercanía a algunas corrientes artísticas, gracias a lo cual su obra ha sido clasificada como arte fantástico y de ciencia ficción. Sin embargo, se revela cómo Racrufi no se limita a sí mismo por estas u otras etiquetas y permanece en una búsqueda continua de técnicas, colores y materiales. La combinación de estos recursos, aunada a su experimentación constante para lograr formas únicas, tienen como resultado lienzos y piezas que encierran historias posibles que desafían la historia, la cronología y la lógica; cada detalle, visto con atención, aporta al descubrimiento de narrativas visuales a construir por quien las observa.

LAS ESTRELLAS MAS DESTACADAS DEL MUNDO DISCO EN MEXICO... ..



Figura 2. Ilustración para cartel high energy encargada por el LS Forastero, Cruz (versión 1993). Estilógrafo sobre cartulina ilustración.

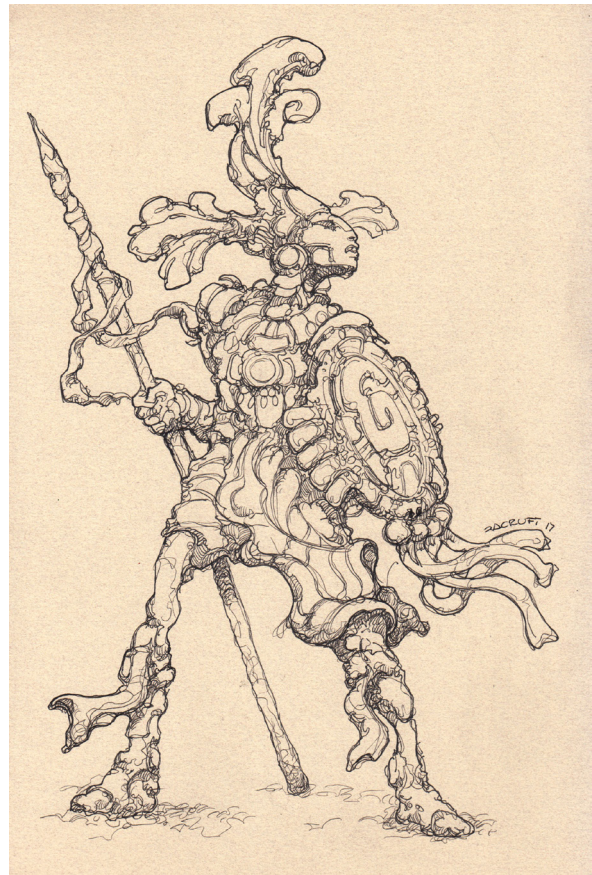


Figura 3. Trazo de guerrero, Cruz (2017). Rotulador sobre papel texturizado.

Si bien a lo largo de todo el libro se intercalan ejemplos del trabajo del artista, indispensables para comprender las facetas que se exponen, es el último capítulo, "Rutas de descubrimiento", el dedicado específicamente a la plástica de Racrufi. Su estilo se caracteriza por una integración única de referencias sobre historia de México, tecnología, robots, seres y objetos imaginarios que, como se ha dicho, abren al observador muchos caminos de interpretación. Para la integración del volumen se hizo una búsqueda exhaustiva entre el archivo personal del artista y el acervo de algunos coleccionistas de high energy; como resultado, se seleccionó un amplio cúmulo de obras, la mayoría de las cuales no han sido publicadas anteriormente. Se abarca toda su biografía artística –el pequeño Raúl que dibujaba en sus cuadernos, el joven que ilustraba publicidades de nrg, el pintor, el constructor de naves, el escultor, el expositor en galerías nacionales e internacionales–. Se conoce su proceso creativo mediante los trazos rápidos, los bocetos y las obras terminadas.

Con la intención de aportar a los lectores una visión pormenorizada sobre el trabajo de Racrufi, para cada una de las piezas que se reproducen se redactó una nota al pie de cada imagen. Ahí se incluyen los datos técnicos de nombre, año de creación, medidas, técnica y colección a la que pertenece. Además, el propio Raúl Cruz Figueroa participó directamente al aportar un comentario o anécdota acerca de su origen, concepción o trascendencia particular, por ejemplo, si la obra ha sido de las varias elegidas para catálogos nacionales o internacionales de arte fantástico y ciencia ficción.

En suma, en Racrufi: arte de alta energía se logra una amplia y profunda panorámica sobre el trabajo este creador mexicano; es producto de una trayectoria construida a lo largo de varias décadas, reconocida a nivel mundial a partir de una calidad técnica, conceptual y creativa que. Con seguridad, quienes se acerquen a este volumen lo encontrarán muy disfrutable.



Figura 4. Sentidos, Cruz (2015). Acrílico sobre tela.

Semblanza de coautores (en orden alfabético) y artista

Raúl Cruz Figueroa, "Racrufi", nació en la Ciudad de México. Es practicante de arte, intenta fusionar la fantasía y la ciencia ficción con elementos mexicanos, desde hace más de 30 años, en permanente búsqueda e infantil curiosidad.

Juan Rogelio Ramírez es sociólogo, filósofo, maestro en Humanidades (Historia) y doctor en Estudios Latinoamericanos. Es el primero en iniciar y difundir el estudio del high energy como fenómeno social.

Antonio Ramírez es egresado de la licenciatura en Sociología de la misma institución. Es el fundador de la disquera independiente Esquilo Records. Es un entusiasta promotor de las expresiones musicales y culturales mexicanas.

Itzel Sainz es profesora-investigadora de Diseño de la Comunicación Gráfica en la UAM; doctora en Diseño y Visualización de la Información. Se ha especializado en el análisis del discurso visual y en el cruce de los estudios culturales con el diseño y la tecnología.

N-476

LA TECNOLOGÍA COMO DISCURSO Y COMO HERRAMIENTA PARA EL DISEÑO

DISEÑO GRÁFICO; DISCURSO VISUAL; TECNOLOGÍA

RESUMEN Y OBJETIVOS

La tecnología, pensada en sus inicios como una disciplina ajena al diseño, se ha incorporado a la misma. Aquí se busca comprender cómo su uso y su avance se han integrado tanto a su ejercicio como a los mensajes visuales que se producen.

Objetivo

En este nivel del proyecto, se enfatiza el objetivo de analizar cómo la tecnología ha permeado a la cultura visual mexicana.

SUMMARY AND OBJECTIVES

Technology, thought of in its beginnings as a discipline foreign to design, has been incorporated into it. Here, we seek to understand how its use and progress have been integrated both to its exercise and to the visual messages that are produced.

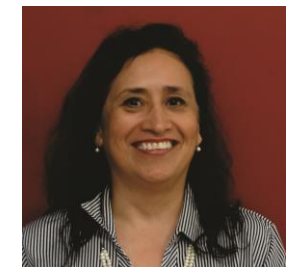
Objective

At this level of the project, the emphasis is to analyze how technology has permeated into Mexican visual culture.

APORTACIONES AL CAMPO DEL DISEÑO

Gracias a este proyecto, y a los avances hasta el momento, se conocerá y difundirá de qué manera el uso y avance de las tecnologías han incidido en el ejercicio cotidiano de la disciplina del diseño y las artes visuales.

Además, se mostrará cómo la tecnología ha permeado, inclusive, en el mismo discurso del mensaje, especialmente desde la cultura mexicana.



MARÍA ITZEL SAINZ GONZÁLEZ
orcid.org/0000-0002-6380-3682
COAUTORA DEL LIBRO



RAÚL CRUZ FIGUEROA
ARTISTA PLÁSTICO



ANTONIO RAMÍREZ PÉREZ
COAUTOR DEL LIBRO



JUAN ROGELIO RAMÍREZ PAREDES
COAUTOR DEL LIBRO



ILUSTRACIÓN ENCARGADA POR EL LS FORASTERO, CRUZ (VERSIÓN 1993).
MEDIDAS: 51 X 38 CM. TÉCNICA: ESTILOGRAFO SOBRE CARTULINA
ILUSTRACIÓN. FUENTE: COLECCIÓN LS FORASTERO. ES MUESTRA DEL TRABAJO INICIAL DEL ARTISTA, CUANDO EXPERIMENTABA CON LA TECNOLOGÍA Y AÚN NO DESARROLLABA SU CONCEPTO MEXICANISTA.

AVANCES DE LA INVESTIGACIÓN EN 2018-2019 Y PRODUCTOS DE LA INVESTIGACIÓN GENERADOS

Detección y análisis de un ejemplo mexicano representativo de la tecnología como discurso visual.

Productos generados:

Libro **Racrufi: arte de alta energía**

Raúl Cruz Figueroa, "Racrufi", inició sus labores como ilustrador para la gráfica popular del movimiento high energy en México en la década de los años 80. Desde entonces para acá, ha explorado el arte fantástico y la ciencia ficción, integrando en su discurso visual elementos tecnológicos y referentes tanto de la historia como de la geografía mexicanas.

El libro será una coedición internacional entre la UAM Azcapotzalco y la editorial Milenio, de Lleida, Cataluña, en España.



BOCETO DEL PERSONAJE PRINCIPAL DE LA OBRA REY MAYA, CRUZ (2009).
MEDIDAS: 28 X 21.5 CM. TÉCNICA: DIBUJO A LÁPIZ. FUENTE: COLECCIÓN RACRUFÍ. LA INTEGRACIÓN DE LA TECNOLOGÍA Y LA CULTURA MEXICANA ES EVIDENTE.

FUENTES CONSULTADAS
Bachelard, G. (1991) *La Tierra y los ensueños de la voluntad*. México: Fondo de Cultura Económica / Internet Archive. Disponible en: <https://bit.ly/2LPPhv5> (Consultado: el 23 de junio de 2018).
Bachelard, G. (2000) *La poética del espacio*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
Calvino, I. (1990) *Seis propuestas para el próximo milenio*. Madrid: Siruela.
González Camarena, J. (1966) "Hacia la plástica integral", *El informador*, 24 julio, p. 4-C. Disponible en: <https://bit.ly/2Xtlps2> (Consultado: el 19 de junio de 2018).
Lopez Casas, C. (2016) "La evolución del arte fantástico en México: David Lezama". *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, 4(2), p. 45. doi: 10.5565/rev/brumal.325.



SANTA ADELA, CRUZ (2011). MEDIDAS: 100 X 90 CM. TÉCNICA: ACRÍLICO SOBRE TELA. FUENTE: COLECCIÓN RACRUFÍ. LOS REFERENTES HISTÓRICOS DE ESTA OBRA APUNTAN A LA REVOLUCIÓN MEXICANA, AUNQUE TAMBIÉN HAY OTROS HACIA FIGURAS RELIGIOSAS Y TRAZOS MEXICANAS EN EL FONDO.

VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD/ O RELACIÓN CON PROBLEMÁTICAS DE PRIORIDAD NACIONAL

Se contribuirá a comprender la cultura material y visual de México y su aportación a la internacional, dando relevancia a la misma e incidiendo en contextos sociales más amplios.

Racrufi surgió como un exponente de la gráfica sonora mexicana; en ese sentido, con esta investigación se revaloriza este aspecto de la historia del diseño nacional. En su posterior evolución como artista plástico, él ha incursionado en la fantasía y la ciencia ficción, un campo muy poco explorado en el país. Como exponente de estos géneros, Racrufi ha recibido reconocimiento internacional, aunque su trabajo nunca antes había sido analizado a la profundidad a la que se está haciendo ahora.

En el libro se le estudia "desde el punto de vista de las ciencias sociales, en tanto la trayectoria del creador surge dentro de un fenómeno colectivo y cultural particular; a través de las voces directas del artista y de Jaime Ruelas, como personajes específicos clave, a los que muchos seguidores del high energy han querido conocer desde hace décadas; también mediante el abordaje de los aspectos gráficos y artísticos, donde se retoman y profundizan algunas ideas expresadas ya por Raúl Cruz Figueroa y se plantean otras nuevas; y, obligadamente, una variada panorámica visual donde se aprecia su evolución".

FUENTES O REFERENCIAS
Rómar, A. (2008) "El mito y la ciencia ficción: polos de la explicación imaginaria de la realidad", en López Pellisa, T. y Ángel Moreno, F. (eds.) *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*. Madrid: Asociación Cultural Xatafi / Universidad Carlos III de Madrid, pp. 815-825. Disponible en: <https://bit.ly/2G1gQdH> (Consultado: el 23 de junio de 2018).
Todorov, T. (1981) *Introducción a la literatura fantástica*. 2a ed. México: Premia Editora.
Tyson, N. deGrasse (2012) "Past, Present, and Future of NASA - U.S. Senate Testimony". Washington D. C.: United States Congress. Disponible en: <https://bit.ly/2L2ZRiH> (Consultado: el 23 de junio de 2018).
Viches, L. (1983) *La lectura de la imagen: prensa, cine, televisión*. 10a ed. Barcelona: Ediciones Paidós. Disponible en: <https://bit.ly/2lwe1OU> (Consultado: el 27 de junio de 2018).

Un ecosistema de aprendizaje híbrido

Reflexiones sobre una experiencia



Ma. Itzel Sainz González
misg@correo.azc.uam.mx

En el mercado laboral, no es evidente que las TIC por sí mismas vayan a desplazar a los diseñadores que estén bien preparados, sin embargo, quienes usen mejor las TIC sí desplazarán a quienes no las empleen.

Torres, 2019

Ecosistemas tecnológicos de aprendizaje

(García-Holgado & García-Peñalvo, 2017: 668).

Ecosistema natural

Tres elementos principales:

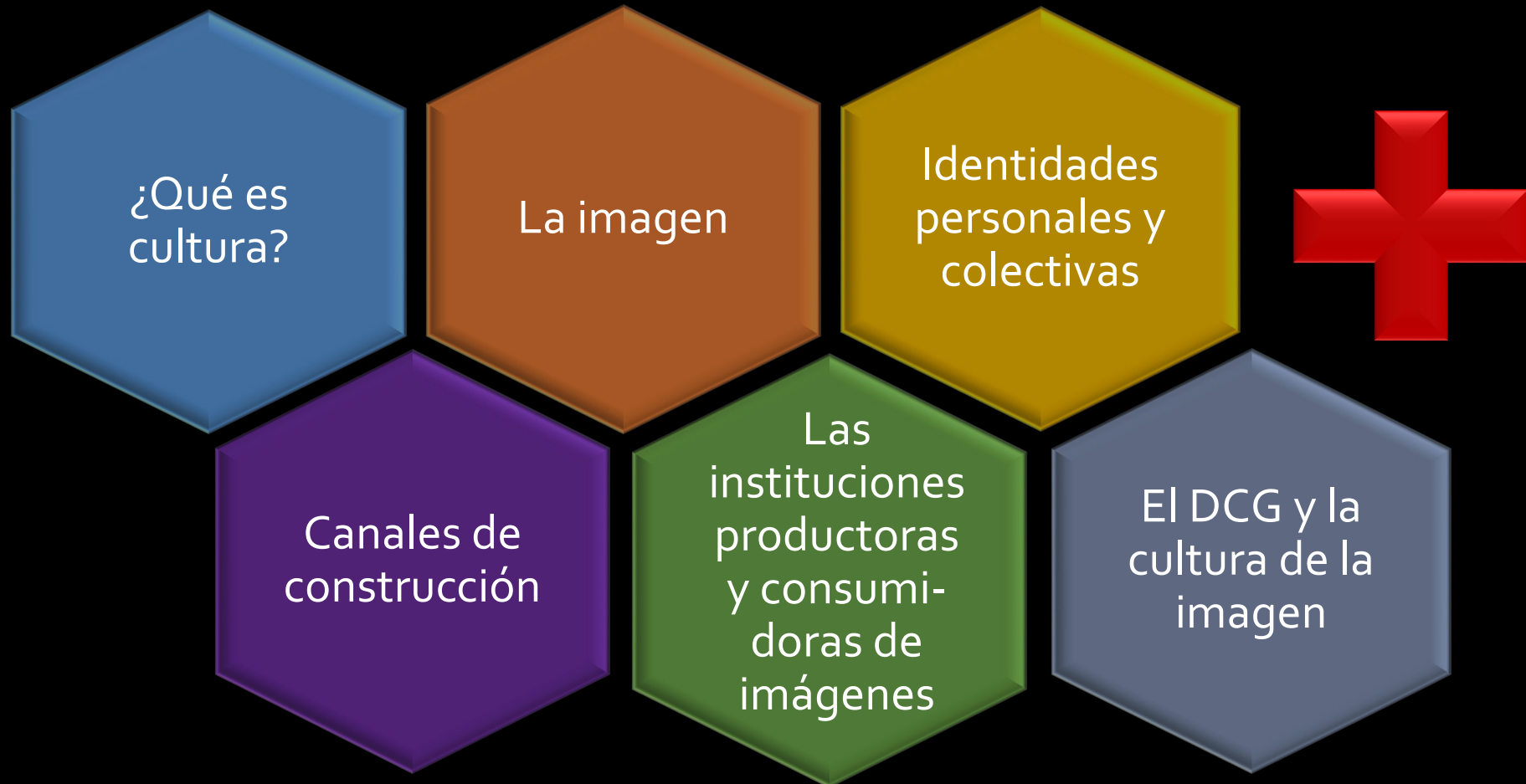
- Los organismos o factores bióticos;
- Las relaciones entre los organismos;
- El medio físico o factores abióticos.

Ecosistema tecnológico

- El software y las personas
- Los flujos de información
- Los elementos que permiten el funcionamiento (hardware, conexión de red, etc.).

Cultura de la imagen

Diseño y Comunicación VII



Competencias



**Expresión
oral**

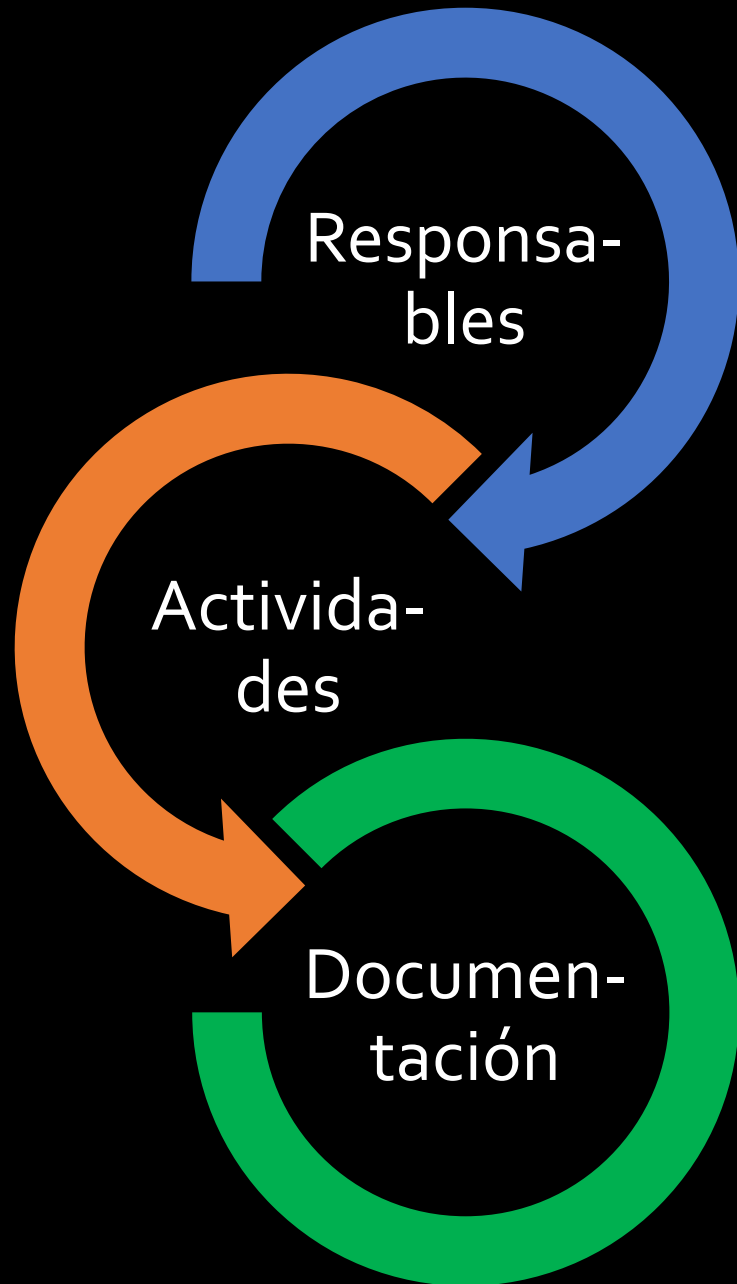
**Expresión
escrita**

TIC

Liderazgo

**Trabajo en
equipo**

Zona de
Zona de
desarrollo
confort
próximo



Esquema fundamental

- Responsabilidades compartidas, muchas recaen en los estudiantes
- **Actividades diversas, cada una con su objetivo**
- **Documentación de actividades y materiales**
- Distintos recursos de interacción

Revisión de temas o expositor
¿Qué es cultura? Conceptualización y proceso
 El concepto de cultura ha sido objeto de estudio de muchos autores. Se consideran "la cultura" a los valores, ideas, normas, creencias, conocimientos, modos de vida, etc. que conforman el patrimonio espiritual de un pueblo.
 La cultura, entendida en este sentido, es el conjunto de conocimientos, actitudes, valores, creencias, normas, etc. que conforman el patrimonio espiritual de un pueblo.
La imagen: modos de análisis
 La imagen gráfica es un lenguaje esencial en la historia de la humanidad. A través de la imagen se pueden comunicar diferentes experiencias emocionales, dependiendo del contexto cultural en el que se realicen. Además, mediante la construcción de imágenes, podemos expresar ideas, sentimientos, creencias, etc. de una manera clara y concisa.

Los canales tradicionales y la Red en la construcción de la cultura de la imagen
 En la época de los medios, las imágenes han jugado un papel importante en la construcción de la cultura de la imagen. Sin embargo, con el avance de la tecnología, los canales tradicionales se han ido reduciendo y se han ido trasladando al mundo digital. Esto ha permitido que las imágenes sean más accesibles y fáciles de compartir. Además, a través de Internet, se pueden crear comunidades de usuarios que comparten sus experiencias y conocimientos sobre la imagen.

La imagen como construcción y representación visual
 Diferentes "visuales de ser" han sido logros y vitales sistemas de representación. La construcción visual es un proceso que se realiza a través de la imagen. Esto puede ser tanto a nivel individual como colectivo. La imagen puede ser una representación de la realidad o una construcción de la realidad.

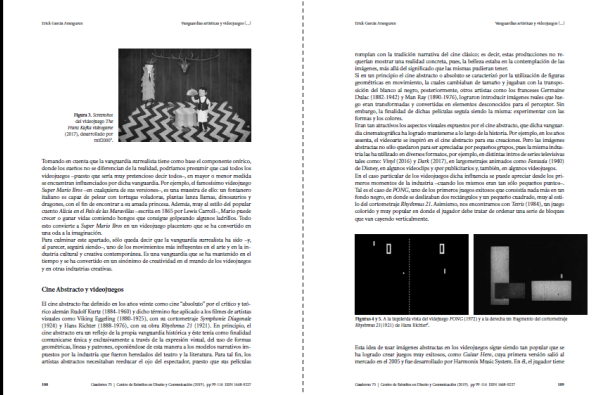
El poder del individuo en la construcción de la cultura de la imagen
 El poder del individuo en la construcción de la cultura de la imagen puede ser tanto a nivel individual como colectivo. La imagen puede ser una representación de la realidad o una construcción de la realidad. El individuo puede tener un impacto significativo en la construcción de la cultura de la imagen.

Identidad personal y colectiva y su expresión a través de la imagen
 La imagen puede ser una herramienta poderosa para expresar la identidad personal y colectiva. A través de la imagen, podemos comunicar nuestros valores, creencias, etc. de una manera clara y concisa. La imagen puede ser una representación de la realidad o una construcción de la realidad.

El DCG y la cultura de la imagen: grandes iconos del DCG
 El DCG (Documento Cultural Gráfico) es un instrumento que sirve para registrar y comunicar la cultura de la imagen. A través del DCG, se puede registrar y comunicar la cultura de la imagen de una manera clara y concisa. El DCG puede ser una herramienta poderosa para expresar la cultura de la imagen.

Las instituciones públicas, académicas y religiosas como productores y consumidores de imágenes
 Las instituciones públicas, académicas y religiosas pueden ser tanto productores como consumidores de imágenes. A través de la imagen, se pueden comunicar los valores, creencias, etc. de una manera clara y concisa. La imagen puede ser una representación de la realidad o una construcción de la realidad.

El DCG y la cultura de la imagen: distorsiones transformadoras
 El DCG puede ser una herramienta poderosa para expresar la cultura de la imagen. Sin embargo, también puede ser una herramienta poderosa para distorsionar la cultura de la imagen. A través del DCG, se pueden comunicar los valores, creencias, etc. de una manera clara y concisa. El DCG puede ser una herramienta poderosa para expresar la cultura de la imagen.



Esta diapositiva es parte de una presentación sobre la cultura de la imagen. Incluye imágenes y texto que discuten la importancia de la imagen en la comunicación y la cultura.

Equipos	Roles	Temas
La mafia en el poder	Reporteros gráficos	3 y 6B
Les Créatives	Editores	4B y 5B
Minus	Community managers	2A y 6A
Rocket	Reporteros gráficos	1 y 4A
Rojo	Reporteros de notas	2B y 5A

Docente guía y coordinador

Sem	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves
1		22-ene Presentación del curso Integración de equipos		Subasta de subtemas y roles de participación
2		29-ene Exposición de Tema 1: „Qué es cultura“ Conceptualización y proceso. Termina entrega de Identidades personales a través de la imagen.		Exposición de Tema 2A, La imagen: modos de análisis
		29-ene. Conferencia Jaime Fuenzalida: ilustrando el high energy. Librería. 15:00 a 16:00.		
		30-ene. Conferencia Racruffi: trayectorias en la ilustración high energy y las artes		
2 bis		07-may	13-may: Entrega matriz de identidad cultural a través de la imagen	09-may
3		14-may Repaso: Temas 1 y 2A		Dudas de preguntas y de temas preparados
3		21-may Exposición de Tema 2B: La imagen como construcción y representación social	Todos: entrega de preguntas para discusión Temas 1 y 2	23-may Discusión de temas 1 y 2
4		28-may Exposición de Tema 3: Identidades personales y colectivas y su expresión a través de la imagen.	Todos: entrega de preguntas para discusión Tema 3	30-may Discusión Tema 3
5		04-jun Exposición de Tema 4A: Las instituciones políticas, económicas y religiosas como productoras y consumidoras de imágenes.	Entrega de ensayo Tema 4B	06-jun El “mercader sector” como productor y consumidor de imágenes.
6		11-jun Conferencia: Compañerismo con Disney. José Hernández Rivero Cruz. Sala D001	Todos: entrega de preguntas para discusión Tema 4	13-jun Discusión Tema 4
7		18-jun Exposición de Tema 5A: Los canales tradicionales y la Red en la construcción de la cultura de la imagen.	Entrega de ensayo Tema 6A	20-jun Exposición de Tema 5B: El poder del individuo en la construcción de la cultura de la imagen.
8		25-jun Discusión Tema 5.	Entrega de ensayo Tema 6A	27-jun Exposición del Tema 6A: El DCG y la cultura de la imagen. Grandes íconos del DG
9		02-jul Conferencia: Estampas instagramáticas. Tomás Eya Mendoza. Sala D001	Entrega de ensayo Tema 6B	04-jul Exposición del Tema 6B: El DCG y la cultura de la imagen. Distorsiones transformadoras. Nueva preparación de infografía final.
10		09-jul Discusión Tema 6.		11-jul Entrega de infografía final.
11		16-jul No hay sesión.		Cierre del curso y entrega de evaluaciones.
12		23-jul Ya terminamos: felices vacaciones.		

Infografía. Cultura de la imagen

Objetivos:

- Crear una síntesis del curso a partir de recursos textuales y visuales.

Planteamiento
 El ejercicio se realizará por equipo.
 A lo largo del curso han podido percibirse de cómo todos los temas que hemos abordado están interrelacionados. En esta infografía, cada equipo plasmará la manera en la que se pueden plasmar estos vínculos.

Tienen muchos recursos a la mano para recordar y recuperar: textos en el aula virtual, las presentaciones electrónicas en Facebook, las fotografías en Instagram...⁴

Requisitos básicos

- Tamaño: 90 x 60 cm
- Uso de textos breves, diagramas e imágenes.
- Entrega en archivo electrónico, no impreso
- Lo enviarán por el aula y lo subirán también a los espacios en redes sociales: Pinterest y la que indique el equipo de gestores de comunidades.

Fecha límite de entrega:

- En el aula virtual: jueves 11 de julio, antes de clase
- Publicación en redes: viernes 12 de julio.

Exposición de resultados

- Oral, durante la clase del 11 de julio.
- Cada equipo tendrá 10 minutos para explicar su infografía.

Criterios de evaluación

- Cumplimiento del objetivo del ejercicio
- Exposición en clase
- Entrega en tiempo y forma

Valor del ejercicio: 15% del promedio

⁴ En el caso de la antología y el anexo con sus ensayos, el equipo de editores está terminando de integrar las publicaciones, estarán listas para dentro de una semana.

Este módulo incluye una presentación y una infografía sobre la cultura de la imagen.

El "mercader sector" como productor y consumidor de imágenes
 Este texto discute el papel del "mercader sector" en la cultura de la imagen. Incluye imágenes que ilustran los conceptos discutidos.

Infografía: Cultura de la imagen
 Esta infografía resume los temas clave de la cultura de la imagen. Incluye imágenes y texto que ayudan a explicar los conceptos.

Resumen de entregas, por tema	Equipo									
	Tema 1	Tema 2A	Tema 2B	Tema 3 La mafia en el poder	Tema 4A	Tema 4B	Tema 5A	Tema 5B	Tema 6A	Tema 6B La mafia en el poder
Entrega artículo sugerido CC en pdf	Rocket	Minus	Rojo	Rocket	Les Créatives	Rojo	Les Créatives	Minus	Rocket	Rocket
Entrega ensayo en Word	Rocket	Minus	Rojo	Rocket	Les Créatives	Rojo	Les Créatives	Minus	Rocket	Rocket
Exposición en clase	Rocket	Minus	Rojo	Rocket	Les Créatives	Rojo	Les Créatives	Minus	Rocket	Rocket
Entrega ensayo en INd	Rocket	Minus	Rojo	Rocket	Les Créatives	Rojo	Les Créatives	Minus	Rocket	Rocket
Entrega capitulo para antología en INd	Rocket	Minus	Rojo	Rocket	Les Créatives	Rojo	Les Créatives	Minus	Rocket	Rocket
Equipos	Roles	Temas								
La mafia en el poder	Reporteros gráficos	3 y 6B								
Les Créatives	Editores	4B y 5B								
Minus	Community managers	2A y 6A								
Rocket	Curadores	1 y 4A								
Rojo	Reporteros de notas	2B y 5A								

Alumnos con roles diversos

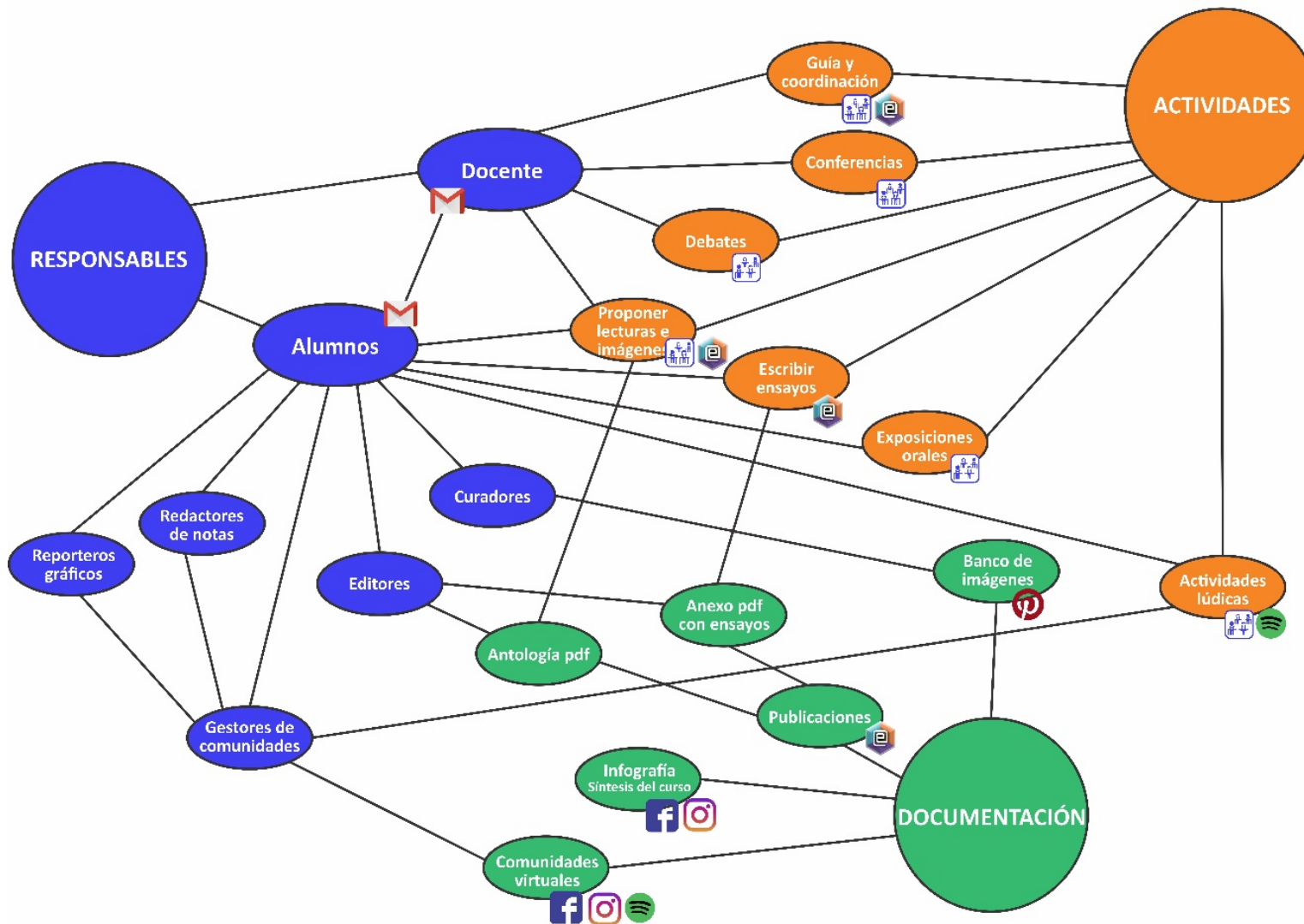
- Las TIC pasan de contenedores o vehículos de información, a ser “socios intelectuales”
- Proporcionan un valor agregado en la edificación intelectual, ayudando a organizar, reestructurar y representar lo que se sabe



Diagrama rizomático



Ecosistema de aprendizaje



Espacios de interacción

- Aula física
- Aula virtual
- Pinterest
- Facebook
- Instagram
- WhatsApp
- Email

Espacios de interacción



Se ofrecen temas y roles



Alumnos
Definen prioridades
Eligen responsabilidades



Curadores de imagen



Redactores de notas



Reporteros gráficos



Gestores de comunidades



Editores

Resultados

EXPECTATIVA



REALIDAD



REALIDAD

Derivado de las condiciones atmosféricas adversas que privan en el Valle de México, la UAM determinó la suspensión de actividades académicas y laborales para mañana, 16 de mayo, en la Rectoría General, las cinco unidades universitarias y los centros de Difusión Cultural y de Desarrollo Infantil. Con esta medida, la Institución busca preservar la salud de sus alumnos, profesores y trabajadores administrativos.

En aras de la continuidad del trabajo de investigación, se insta a dar continuidad a aquellos que puedan ser desarrollados a distancia.

Casa abierta al tiempo
Dr. Eduardo Peñalosa Castro
 Rector General



REALIDAD

FEBRERO

LUN	MAR	MIE	JUE	VIE	SAB	DOM	SEM
				1	2	3	2
4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	
18	19	20	21	22	23	24	
25	26	27	28				

MARZO

LUN	MAR	MIE	JUE	VIE	SAB	DOM	SEM
				1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	
18	19	20	21	22	23	24	
25	26	27	28	29	30	31	

ABRIL

LUN	MAR	MIE	JUE	VIE	SAB	DOM	SEM
1	2	3	4	5	6	7	
8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	
22	23	24	25	26	27	28	
29	30						

MAYO

LUN	MAR	MIE
		1
6	7	8
13	14	15
20	21	22
27	28	29

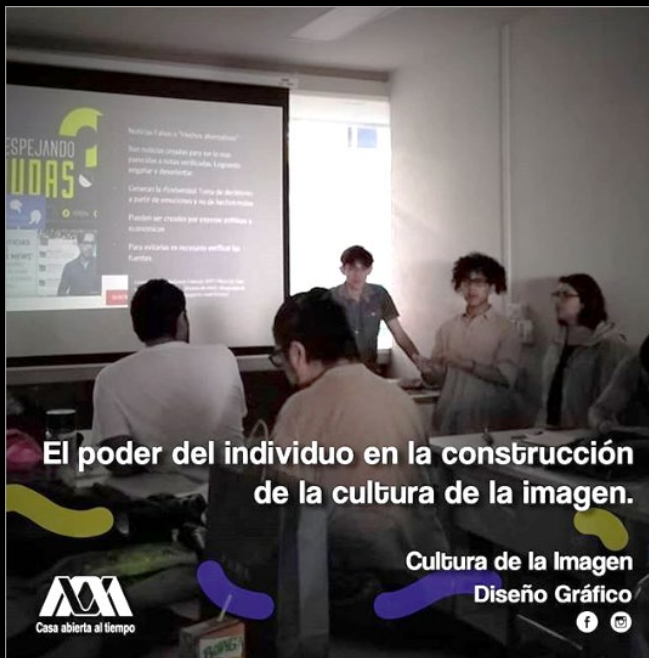
MAYO

LUN	MAR	MIE	JUE	VIE	SAB	DOM	SEM
		1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12	2bis
13	14	15	16	17	18	19	2ter
20	21	22	23	24	25	26	3
27	28	29	30	31			4

LUN	MAR	MIE
3	4	5
10	11	12
17	18	19
24	25	26

JULIO

LUN	MAR	MIE	JUE	VIE	SAB	DOM	SEM
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	



















Aula física



General

Material de apoyo

-  19-I Carta temática. Cultura de la imagen
-  19-I POSTHUELGA-Calendarario Cultura de la Imagen
-  Textos para consulta y antología. Introdutorios y sugeridos por Itzel Sainz para TODOS los temas
-  Archivos para usar con InDesign
 -  Cómo armar una lista de referencias estilo APA
 -  Uso de citas en un documento
-  RESUMEN: Equipos, roles, temas y fechas de entrega
-  TODOS.Espacio de entrega-Ensayos en WORD. Una noche antes de su exposición
-  TODOS.Espacio de entrega-CAPITULO Antología en InDESIGN. Dos días después de su exposición
-  TODOS.Espacio de entrega-ENSAYO en InDESIGN. Dos días después de su exposición
-  TODOS.Entrega de lecturas académicas sugeridas por los equipos. Una noche antes de su exposición
-  Foro para avisos y dudas.
-  Liga a muro grupal en Facebook: Diseño y Comunicación VII (19-I)
-  Liga a perfil en Instagram:
-  Liga a perfil en Spotify
-  19-I Reseña preliminar de subtemas

28 de enero - 3 de febrero

Semana 2



- 29-ene-19. Exposición de Tema 1. ¿Qué es cultura? Conceptualización y proceso
Termina entrega del ejercicio "Identidades personales a través de la imagen". Límite: 23:00
- 31-ene-19. Exposición de Tema 2A. La imagen: modos de análisis

Como excepción, estos dos equipos podrán entregar su ensayo (en Word e InD) hasta la semana 3.

Actividades extras

- 29-ene. Conferencia Jaime Ruelas: ilustrando el high energy. Librería, 15:00 a 16:00.
- 30-ene. Conferencia Racrufi: trayectorias en la ilustración high energy y las artes plásticas. Librería, 15:00 a 16:00.

Invitaciones a FILO 2019

-  T1.EXTRA.Lectura sugerida: UNESCO (1982) Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales
-  T2A.EXTRA.Lectura sugerida: Sainz González, M. I. (2005) La retórica de la imagen en el álbum ilustrado

Entrega matrices: Identidades culturales personales a través de la imagen

A lo largo de nuestra historia personal hemos estado nutridos por múltiples imágenes proporcionadas por el contexto cultural. Algunas de ellas han sido particularmente significativas, por lo que, a pesar de estar en nuestro pasado, forman parte de nuestro repertorio individual. Cada persona posee una huella única.

Objetivos

- Identificar las imágenes que han logrado vincularse con la persona, su grupo y su historia individual.
- Reflexionar sobre la influencia del contexto social a través de la imagen.

Desarrollo

Trabjarán en la identidad cultural a través de la imagen de dos personas:

- La personal
- La de un familiar adicional, quien tenga mayor edad (abuelos, bisabuelos, tíos, etc.)

Identificarán imágenes públicas (no fotografías personales) que representen cada una de las celdas de la siguiente tabla:

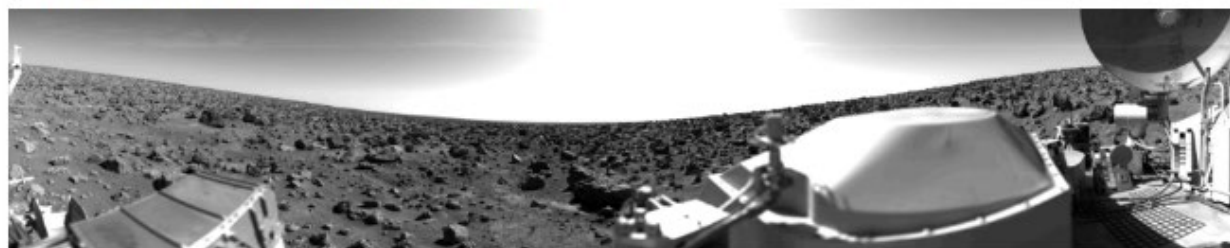
	infancia	adolescencia	actual
Personal	1	1	1
Familiar	1	1	1
Nacional	1	1	1
Global	1	1	1

Al considerar todas las celdas, tendrán 12 imágenes para cada identidad.

Por ejemplo (por razones de espacio, sólo se mencionan):

Itzel:

- Infancia/personal: Los locos Adams.
- Infancia/familiar: la película Fantasía de Disney.
- Infancia/nacional: una plana de periódico de la matanza del 68.
- Infancia/global: las sondas Viking, cuando llegaron a Marte



Infancia/global. Fuente: NASA (1976). Sept. 3, 1976: Viking 2 Lands on Mars. Recuperado el 20 de enero de 2019 de: <https://go.nasa.gov/2HnEjIT>

FILO 2019

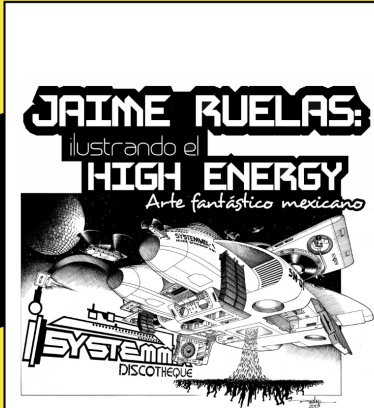
CÓMIC - ILUSTRACIÓN - CARICATURA - NOVELA GRÁFICA

4to Congreso de caricatura, ilustración y dibujo

29 ENE

10:30-12:00
CHARLA "El cómic en México"
PLAZA DE LA CARICATURA

15:00-16:00
PRESENTACIÓN DEL LIBRO
"JAIME RUELAS: ILUSTRANDO EL HIGH ENERGY."
Arte fantástico mexicano
Charla con el artista
LIBRERÍA UAM-A



Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco

Arte OBESERA

Cuauhtémoc.

CONSPIRANDO CON DISNEY

Conferencia con José Hernández Rives Cruz

11 de junio, 10:00
Sala D001

Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco
Casa abierta al tiempo
Grupo de Investigación "Diseño e Interacción Tecnológica", CYAD
Área de LICOTIC, CSH

FILO 2019

CÓMIC - ILUSTRACIÓN - CARICATURA - NOVELA GRÁFICA

4to Congreso de caricatura, ilustración y dibujo

30 ENE

10:30-12:00
TALLER "Ilustración fantástica"
PLAZA DE LA CARICATURA

15:00-16:00
PRESENTACIÓN DEL PROYECTO
"RACRUFÍ: TRAVESÍAS EN LA ILUSTRACIÓN
HIGH ENERGY Y LAS ARTES PLÁSTICAS"
Charla "ARTE FANTÁSTICO Y DÍA DE MUERTOS"
LIBRERÍA UAM-A



Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco

Arte OBESERA

Cuauhtémoc.



ESTAMPAS INSTAGRAMÁTICAS

Conferencia con Tomás Ejea Mendoza

2 de julio, 10:00
Sala D001

Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco
Casa abierta al tiempo
Grupo de Investigación Diseño e Interacción Tecnológica, CYAD
Área de investigación Teoría y Análisis de la Política, CSH

Conferencias

Banco de imágenes

19-I Cultura de la imagen Carteles políticos

24 Pins

Your Pins More Ideas Organize

Mariana Vega, Charlie CM, Desiree Escárcega, Desiree Escárcega, Desiree Escárcega, Desiree Escárcega, Desiree Escárcega, Erick Martínez, Rubén Phenriz, ilze ortega, Aguilon Francisco, ilze ortega, Alberto CamSa, Aguilon Francisco, ilze ortega, Luis Herbert, diego vargas, Hilarí Shirube Lird, Alberto CamSa, Hilarí Shirube Lird, Bryan Rmz, alamy stock photo.

Diseño gráfico actual

17 Pins

Your Pins More Ideas

Aguillon Francisco, Aguilon Francisco, Claudia Popoca, Claudia Popoca, ilze ortega, Alberto CamSa, Alberto CamSa, Hilarí Shirube Lird, Decka Germanotta, Desiree Escárcega, Erick Martínez, Eunice GA, Gio Redfield AH, Hilarí Shirube Lird, Isaac Nieto, Jazmin Guzman Alcantara.

Perfiles en redes sociales

Diseño y Comunicación VII (19-I)

Grupo cerrado

Información

Conversación

Miembros

Eventos

Fotos

Buscar en este grupo

Accesos directos

Masonería de los exten...

Taller Cassiopeia Artes ...

Artes y Oficios del Libro...

III Encuentro Nacional d...

Gen 83

Eres miembro

Notificaciones

Compartir

Más

Información sobre este grupo

Tipo de grupo

General

Miembros • 25

Administradores

Ilse, Cynthia y 3 miembros más son administradores.

HISTORIAL

Grupo creado el 25 de enero de 2019

Ver más

INVITAR A MIEMBROS

Ingresar un nombre o correo electrónico...

Ocultar

MIEMBROS SUGERIDOS

Amigos

Carlos García

Invitar a miembro

Patriola González Gómez

Invitar a miembro

María Fernanda Arribas Martín

Ver más

Bryan Ramirez • Diseño y Comunicación VII (19-I)

Seguir

17 de junio

El equipo La Maña en el Poder nos hablaron acerca de Identidades Personales por medio de las imágenes.

Si quieres saber más, podrias descargar el archivo y leerlo.

<https://bit.ly/2VP6Yy8>

1

Visto por 19

Me gusta

Comentar

Escribe un comentario...

Reanudación de actividades

Recibidos

☆

S STEPHY DESIREE ESCARCEGA GUZMAN 19:43

Qué tal profesor! Únicamente para confirmar si el día de mañana se impartirá la clase de Señalética en el horario

D DANIEL CASARRUBIAS CASTRE... 20:20 para mí

Si Te agradezco tu comunicación, me dará gusto podernos vernos nuevamente en el salón a las 10:00 horas, por favor si puedes comunicartes a tus compañeros te lo agradeceré Saludos

Mtro Daniel Casarrubias

Mostrar texto citado

Desiree Escárcega • Diseño y Comunicación VII (19-I)

7 de mayo

Hola!

Si alguien está en señalética con Daniel (o conocen a alguien que esté) dice que si va a ir mañana.

3

4 comentarios Visto por 23

Me gusta

Comentar

Alberto CamSa Gracias

Me gusta Responder 22 sem

Carlos CM

Escribe un comentario...

La imagen como:
Construcción social y
Representación social

Amaya Ollin Escareño
Cinthya Cpa
Luis Roberto Gatica
Edgar Valencia
Tere Corona
Mariana Vega

Bryan Ramirez • Diseño y Comunicación VII (19-I)

2 de junio

Hey! No olviden darse una vuelta por la Feria Internacional de las Culturas Amigas. Este año es en la 1ª Sección del Bosque de Chapultepec. Ver artesanías, comer, escuchar música diferente, ropa típica, admirar, disfrutar de otras culturas en un solo lugar. ¡Cajá puestas disfrutar de este evento!

3

Tú y 9 personas más

Visto por 22

Me gusta

Comentar

Escribe un comentario...

FICA 2019 FERIA INTERNACIONAL DE LAS CULTURAS AMIGAS

Bosque de Chapultepec 1.ª sección

Del 31 de mayo a 19 de junio Martes a domingo de 11 a 20 horas

SIEMPRE ENTRADA LIBRE

CAPITAL CULTURAL DE AMÉRICA

Perfiles en redes sociales

Instagram

cyad19i_ Siguiendo

68 publicaciones 42 seguidores 37 seguidos

CULTURA DE LA IMAGEN
 Valorar la importancia de la imagen para la construcción de la cultura.
 smutantes@gmail.com
www.facebook.com/groups/240609136846348

cultura UAM En el aula Eventos

cyad19i_ Siguiendo

cyad19i_ En la actividad realizada en clase se pudieron observar ejemplos de iconos culturales, carteles políticos, instituciones económicas e imágenes religiosas.

17 sem

4 Me gusta
9 DE JUNIO

Cultura de la Imagen
Diseño Gráfico

En el aula 19 sem

Actividad del día de hoy.

Cartel dirigido a un grupo específico de identidad colectiva.

QUIERES SABER MÁS DEL TEMA??
 SÓLO TIENES QUE ESTAR AL PENDIENTE DE NUESTRAS PUBLICACIONES.

Las personas crean imágenes para representar lo que les gusta, romper el tiempo, contar historias, dar forma a lo que les da miedo, en resumen para representarnos a nosotros mismos.

Cultura de la Imagen
Diseño Gráfico

cyad19i_ Siguiendo

cyad19i_ Las imágenes se hicieron para evocar la apariencia de algo que no estaba, algo ausente. Este aspecto resulta clave para entender el papel de la imagen religiosa, política y económica.

17 sem

Sé el primero en indicar que te gusta esto
9 DE JUNIO

Agrega un comentario... Publicar

Sesión de debate II.
Cultura de la Imagen
Diseño Gráfico

Conferencia: Conspirando con Disney.
Cultura de la Imagen
Diseño Gráfico

CONSPIRANDO CON DISNEY
 Conferencia con José Hernández Rives Cruz
 14 DE JUNIO 2023

Perfiles en redes sociales

Cultura de la Imagen

USUARIO

SIGUIENDO

GENERAL PLAYLISTS PÚBLICAS SEGUIDORES (7)

LOS INFLUENCERS MUEVEN EL MUNDO
0 SEGUIDORES

La música transformadora
0 SEGUIDORES

La música a través de los años
0 SEGUIDORES

MK Ultra POP
0 SEGUIDORES

Videojuego
0 SEGUIDORES

Soundtracks películas
8 SEGUIDORES

Disney
0 SEGUIDORES

Canciones de protesta
0 SEGUIDORES

LISTA

CDMX

Música con mucha identidad cultural

Creada por Cultura de la Imagen • 20 canciones, 1 hr 22 min

REPRODUCIR

SEGUIDORES 0

Filtrar

TÍTULO	ARTISTA	📅
♥ Mis Sentimientos	Los Angeles Azules, ...	2019-06-04
♥ Nunca Es Suficiente	Los Angeles Azules, ...	2019-06-04
♥ 17 Años - En Vivo Concierto Sinfónico Cum...	Los Angeles Azules, ...	2019-06-04

LISTA

Canciones religiosas

Creada por Cultura de la Imagen • 8 canciones, 31 min

REPRODUCIR

SEGUIDORES 0

Filtrar

TÍTULO	ARTISTA	📅
♥ La Guadalupana	Fuego Nuevo	2019-06-05
♥ El Pescador	Fuego Nuevo	2019-06-05
♥ Milagro de Amor	Jaire Juventud Misio...	2019-06-05
♥ Angeles de Dios	Fuego Nuevo	2019-06-05

Antología

2

La imagen: modos de análisis

Por Itza Shira

La imagen ha pasado ser una expresión esencial en la historia de la humanidad. Las pinturas rupestres y los petroglifos que nos han llegado, los más antiguos datan de hace 10.000 años. Los dibujos y otros objetos arqueológicos descubiertos en la cueva de Blombos, en Sudáfrica, a favor de los investigadores, revelan las primeras evidencias de pensamiento simbólico en el Homo sapiens (Hambrook et al., 2013). Confiamos al ser humano fue poblado durante milenios, fue dejado huérfano de una o varias pautas de escritura.

... un mismo objeto de las pinturas y los artefactos creados en diferentes períodos y por distintas culturas revela que los modos de describir e interpretar el mundo varían inmensamente. En otros palabras, diferentes "maneras de ver" han dado lugar a diferentes sistemas de representación (Wagner y Chaplin, 2006).

La afirmación previa lleva, de manera lógica, a preguntarse si esa variedad impone sistemas distintos "maneras de ver" para analizarla. De

LA HIBRIDACIÓN CULTURAL

En este García Canclini ha elaborado y examinado perfectamente la hibridación cultural como un tipo de reestructuración social y como un tipo de movilidad entre los individuos y las sociedades. (Ceballos, 2008)

García Canclini interpreta la hibridación cultural como "una interpretación del de las relaciones culturales como "una interpretación del de las relaciones culturales y culturales" (Qui "vuelven a ser las identidades culturales reducidas". Las respuestas a estas preguntas pueden ser de hecho muy diferentes, pero parecen estar confinadas a menos de dos direcciones principales: la hibridación cultural y el surgimiento de culturas híbridas que preservan identidades descentradas.

En términos prácticos, y teniendo en cuenta las clarificaciones de muchos autores culturales, estas tensiones podrían ser abordadas a través de la construcción de la transitoriedad personalista y personalista.

Las transitoriedades personalistas implicarían afirmaciones culturales que han llevado ya a la formación de sistemas y de culturas nacionales orientados hacia valores culturales y propendiendo la integración y la asimilación cultural a través de la aceptación de dichos valores estadounidenses. El problema surge cuando estas culturas nacionales conviven en contacto con grupos minoritarios que no pueden integrarse y asimilarse por diversas razones. Esta sería la fase de multiculturalismo y la necesidad de reconocer y valorar a los otros. La globalización y redifinición de las áreas económicas, financieras, de comunicación y todas las demás áreas y fronteras previamente establecidas coinciden con las tensiones multiculturalistas. Las culturas nacionales que se reducen a solo una de las posibles opciones, mientras que las culturas minoritarias se emancipan y rechazan la asimilación.

Con la modernidad, la postmodernidad y "el fin de la globalización" (Harold, 2005), las culturas nacionales están más más expuestas a reestructuración, y las transitoriedades personalistas confluyen a grupos sociales subalternos. Estos grupos pueden ser minorías culturales, pero también ser subalternos, jóvenes, mujeres, migrantes, agricultores profesionalizados, etc.



El libro *Simbología y Evangelización*

El diseño floral de la túnica de la Virgen tiene tres tipos de flores: un jasmón de cuatro hojas (que representa una sola vez), una flor de color girasol (que representa una sola vez) y un racimo de flores (que representa un racimo de flores).

El jasmón de cuatro hojas es la flor más rara y se atribuye a la Virgen del Rosario. Simboliza los cuatro puntos del universo: Sur, Oeste, Norte y Este.

El girasol representa la luz que ilumina a los hombres. El jasmón de cuatro hojas representa la pureza y la inocencia.

El racimo de flores representa la unión de los hombres con Dios, siempre en armonía.

El quinto punto, el punto central, es el punto de unión de los cuatro puntos del universo.

El punto central es el punto de unión de los cuatro puntos del universo.

El punto central es el punto de unión de los cuatro puntos del universo.

El punto central es el punto de unión de los cuatro puntos del universo.

El punto central es el punto de unión de los cuatro puntos del universo.

El centro, es el Quiño Seli, que representa el pensamiento religioso de los sabios de la cultura de los pueblos de la zona de San Diego de la Cordillera. Este diseño de pensamiento cultural se representa justo debajo de la cruz que cubre el estribo de la Cruz.

La flor de color girasol tiene un significado simbólico en la cultura de los pueblos de la zona de San Diego de la Cordillera. Este diseño de pensamiento cultural se representa justo debajo de la cruz que cubre el estribo de la Cruz.

El punto central es el punto de unión de los cuatro puntos del universo.

El punto central es el punto de unión de los cuatro puntos del universo.

El punto central es el punto de unión de los cuatro puntos del universo.

El punto central es el punto de unión de los cuatro puntos del universo.

El punto central es el punto de unión de los cuatro puntos del universo.

El punto central es el punto de unión de los cuatro puntos del universo.

Anexo con ensayos

EL "TERCER SECTOR" COMO PRODUCTOR Y CONSUMIDOR DE IMÁGENES

ABSTRACT

EL "TERCER SECTOR" SURGE COMO UNA EXPRESIÓN DE LA SOCIEDAD CIVIL, SEPARADA DE LAS INSTITUCIONES DOMINANTES EN LA POLÍTICA, LA ECONOMÍA O LA ECONOMÍA. EN SUS CUERPOS BUSCAN ESPERANZA A LA "CULTURA DOMINANTE", EN LA MATERIA DE LOS MEDIOS, PARA CONQUISTAR UNA REFLEXIÓN CRÍTICA POR PARTE DE LOS CIUDADANOS. ASÍ, A PARTIR DE VARIADOS RECURSOS COMO LA FOTOGRAFÍA, EL DISEÑO DE PERSONAJES CONOCIDOS O CAMPAÑAS EN DISTINTOS MEDIOS, SE INTENTA CONTRIBUIR A PROBLEMAS COMO LA ECOSISTEMA, LA EDUCACIÓN, LA NUTRICIÓN, ETC.

Agustín Jasso José
Cecilia Sánchez
Germán Alvarado
Fernando Romero
Pamela Díaz

DESARROLLO

IDENTIDADES PERSONALES Y COLECTIVAS

Por: Felipe de los Angeles

El ser, como concepto de un pensamiento histórico, tiene que entender desde aquellos días de la historia de la humanidad y el ser humano desde que nació hasta el presente. El ser humano es un ser que vive en un mundo que cambia y se transforma, pero que siempre permanece en el tiempo. El ser humano es un ser que vive en un mundo que cambia y se transforma, pero que siempre permanece en el tiempo.

IDENTIDADES PERSONALES Y COLECTIVAS Y SU EXPRESIÓN A TRAVÉS DE LA IMAGEN

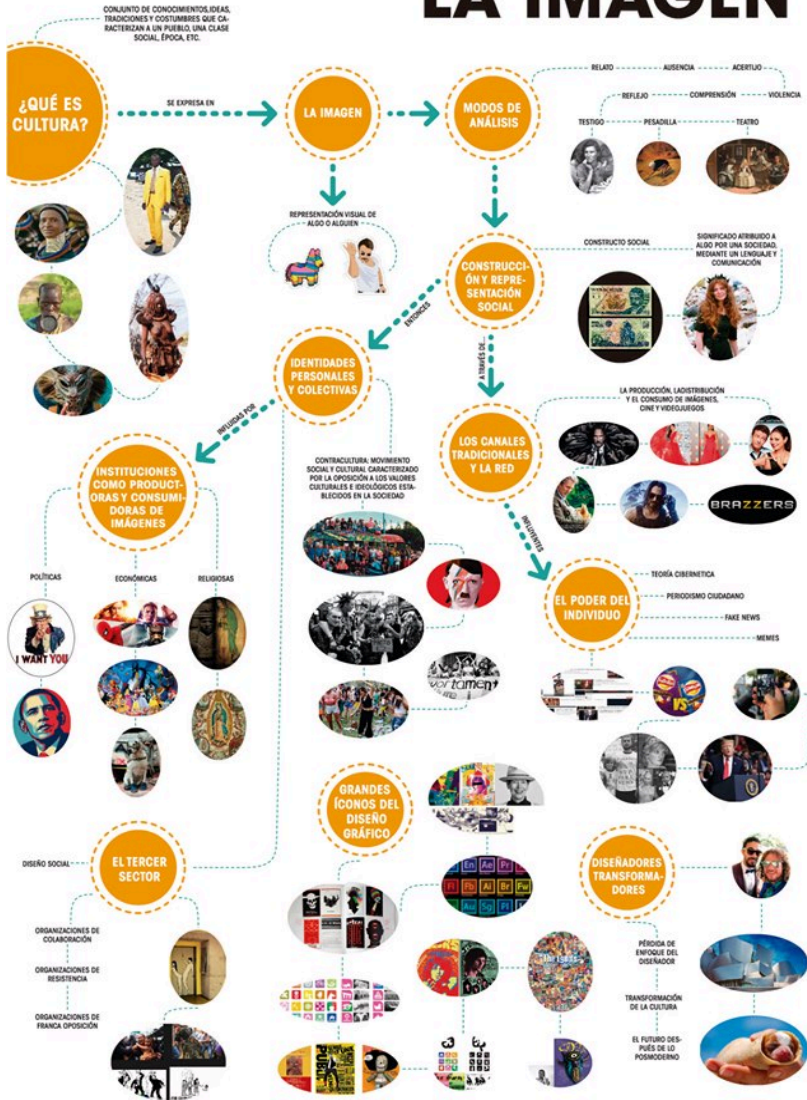
El "tercer sector" como productor y consumidor de imágenes

El ser humano es un ser que vive en un mundo que cambia y se transforma, pero que siempre permanece en el tiempo. El ser humano es un ser que vive en un mundo que cambia y se transforma, pero que siempre permanece en el tiempo.

El "tercer sector" como productor y consumidor de imágenes

El ser humano es un ser que vive en un mundo que cambia y se transforma, pero que siempre permanece en el tiempo. El ser humano es un ser que vive en un mundo que cambia y se transforma, pero que siempre permanece en el tiempo.

CULTURA DE LA IMAGEN



Diseño y Comunicación VII

Cultura de la Imagen Les Creatives

1. Qué es Cultura



Entendemos por cultura a un conjunto de rasgos distintivos que están adquiridos a un grupo social, esto permite que los integrantes de este grupo, tengan un sentido de pertenencia.

Palabras clave

- Contexto
- Tradiciones
- Creencias
- Historia
- Expresión
- Globalización
- Comunicación
- Cultura popular

2A. La imagen

Palabras clave

- Medio de comunicación
- Sociedad
- Realidad
- Difusión
- Representación
- Significado
- Referentes
- Interpretación

Entendemos a la imagen como la representación de algo, existen diferentes tipos de representar y de interpretar. Cada imagen tiene un sentido y este se lo da tanto quien la crea como quien la ve.



2B. La imagen como construcción y representación



El constructo social se refiere al significado o connotación que se le da dentro de un grupo o sociedad a ciertos símbolos o eventos, esto hace que los integrantes se comporten y comuniquen de ciertas formas.

Palabras clave

- Cultura
- Sociedad
- Interacción
- Lenguaje
- Comunicación
- Símbolo
- Referente
- Representación

3. Identidades personales y colectivas

Palabras clave

- Cultura
- Interacción
- Individuo
- Comunicación
- Rasgos
- Hábitos
- Pertenencia
- Sociedad

La concepción de las imágenes en el individuo, se genera a través de procesos que se le han impuesto dentro de las identidades sociales. En éstos influyen la constante evolución cultural y la capacidad cognitiva de sus integrantes.



4A. Instituciones políticas, económicas y religiosas



La imagen es un elemento muy poderoso en el momento instruir a la sociedad, estas instituciones los han utilizado para convencer a los individuos de seguir ideologías y estereotipos que nos hagan sentir pertenecientes a algo.

Palabras clave

- Sociedad
- Identidad
- Influencia
- Contexto
- Significado
- Difusión
- Esteriotipos
- Íconos

4B. El tercer sector

Palabras clave

- Sociedad civil
- Institución
- Producción
- Comunicación
- Influencia
- Organizaciones
- Cultura dominante
- Diseño social

Las imágenes que se crean para sectores comerciales son muy diferentes de las que son para sectores de causas sociales, ya que aunque los propósitos son los mismos, los mensajes deben tratarse diferente.



5A. Los canales tradicionales y la red



No importa cuál sea el canal, la imagen ha ido evolucionando y se ha adaptado a las necesidades de los consumidores. Hacer y difundir imágenes ahora es más fácil y rápido gracias a los nuevos canales.

Palabras clave

- Influencia
- Viralidad
- Grupo social
- Producción
- Relación
- Adaptación
- Liderazgo
- Influencia
- Exposición

5B. El poder del individuo

Palabras clave

- Identidad cultural
- Viralidad
- Programación
- Relación
- Adaptación
- Liderazgo
- Influencia
- Exposición

La creación y difusión de imágenes está al alcance de la mayoría de las personas, es importante tomar eso en cuenta para la profesión, ya que esto cambia el enfoque que deben tener los mensajes.



6A. Grandes íconos del Diseño Gráfico



A lo largo de la historia, ha habido eventos y personajes que han establecido formas de ver y hacer. Como diseñadores, debemos tomar en cuenta estas etapas que han hecho posible que nuestra disciplina sea vista y reconocida de esta manera.

Palabras clave

- Artista
- Íconos
- Vanguardias
- Identidad
- Desarrollo
- Reproducción
- Sociedad
- Globalización

6B. Diseñadores transformadores

Palabras clave

- Transformación
- Adaptación
- Metodología
- Desarrollo
- Identidad
- Interpretación
- Metodología

Los metodólogos, los conceptos técnicos y la experiencia dentro del campo, nos diferencian como profesionistas de aquellos que devuelven nuestro trabajo. Es importante usar estas armas para elevar el nivel del diseño de la comunicación gráfica.



Conclusión

Durante el trimestre hicimos un recorrido sobre la historia y manejo de las imágenes, conociendo sus diferentes "usos" a partir de la intención comunicativa de cada período histórico. A partir de exposiciones realizadas por los compañeros del curso, vimos las diversas imágenes que se han creado y recreado en la sociedad, siempre con una intención específica desde valores meramente estéticos hasta imágenes creadoras de hábitos dentro de sectores definidos de la sociedad.

Se realizaron actividades en las cuales se pretendía incidir en la retroalimentación de las imágenes generadas en las diversas redes sociales, con la finalidad de producir cultura visual.

Los textos en los que se basaron las exposiciones, se resumieron y complementaron con otros fuentes de consulta, se unieron en una antología para que cualquiera pudiera consultarlos después. También de manera anexa se creó una antología con lecturas sugeridas por cada equipo.

El curso finalizó con las reflexiones de todos sobre cómo los diseñadores son parte importante de la producción de imágenes que reflejen la cultura en la que se desarrolla actualmente cada sociedad. El diseño crea y recrea lo producido a nivel social, de manera que éste se inserte en la sociedad como una parte más de ella, y a su vez, represente frente a propios y extraños la cultura.

Aguillón Jasso José
Comargo Sánchez José Alberto
Guzmán Alcántara Jozmin Esmeralda
Hernández Romero Oscar Enrique
Rangel Díaz Luz Isela

Evaluación de la experiencia

Mere
quet
engu e

Competencias

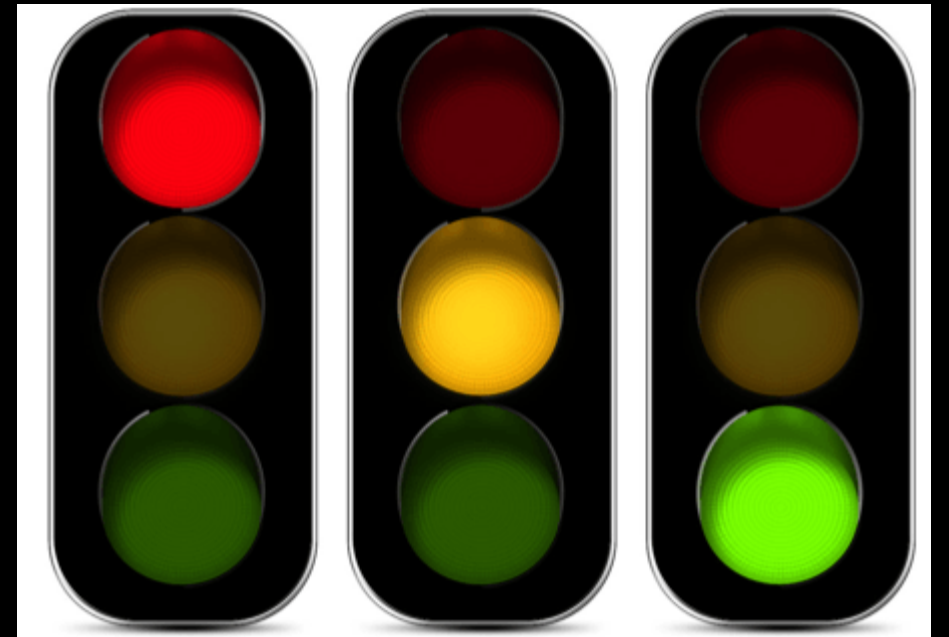
Expresión escrita

TIC

Trabajo en equipo

Liderazgo

Expresión oral



REALIDAD



JULIO

<i>LUN</i>	<i>MAR</i>	<i>MIE</i>	<i>JUE</i>	<i>VIE</i>	<i>SAB</i>	<i>DOM</i>	<i>SEM</i>
1	2	3	4	5	6	7	9
8	9	10	11	12	13	14	10
15	16	17<	18*	19*Λ	20	21	11/EG/EA
22*Λ	23*Λ	24*Λ	25Λ	26	27	28	EG/EA
29	30	31					





Ajustes necesarios

Actividades
y carga de
trabajo

Trabajo
en equipo



Expresión
escrita

Liderazgo

TIC

Gracias por su atención



Ma. Itzel Sainz González
misg@correo.azc.uam.mx

 Casa abierta al tiempo
Universidad Autónoma Metropolitana
Azcapotzalco



**La tecnología como discurso y
como herramienta para el diseño**

RACRUFI

**UN ARTISTA FANTÁSTICO
MEXICANO**

Itzel Sainz



Casa abierta al tiempo
Universidad Autónoma Metropolitana
Azcapotzalco

Grupo de Investigación
Diseño@InteracciónTecnológica

EL PROYECTO

Diseño >< **Tecnología**

Docencia

**Preservación y
difusión de la cultura**





**Cómo la tecnología
se ha convertido
en discurso visual,
especialmente en México.**

RACRUFI
RAÚL CRUZ FIGUEROA

ANTECEDENTES E INFLUENCIAS



Ultraman (Tsuburaya, 1966)



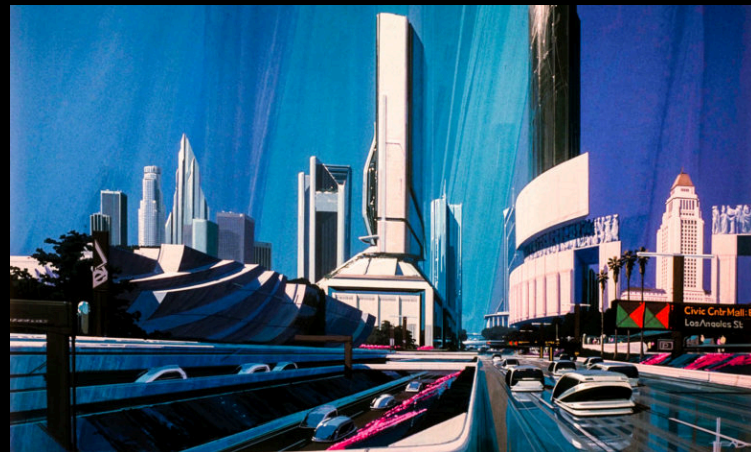
Apollo 11, Cruz (c. 1971-1973)



Patrick Woodroffe



Hajime Sorayama



Syd Mead



H.R. Giger



Zdzisław Beksiński



Chris Moore



Cultura mexicana



Cultura maya



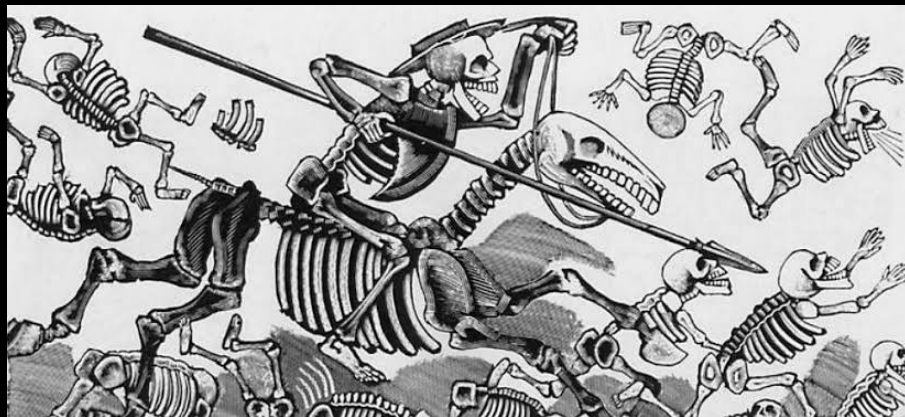
Cultura olmeca



Cultura zapoteca



Jorge González Camarena



José Guadalupe Posada



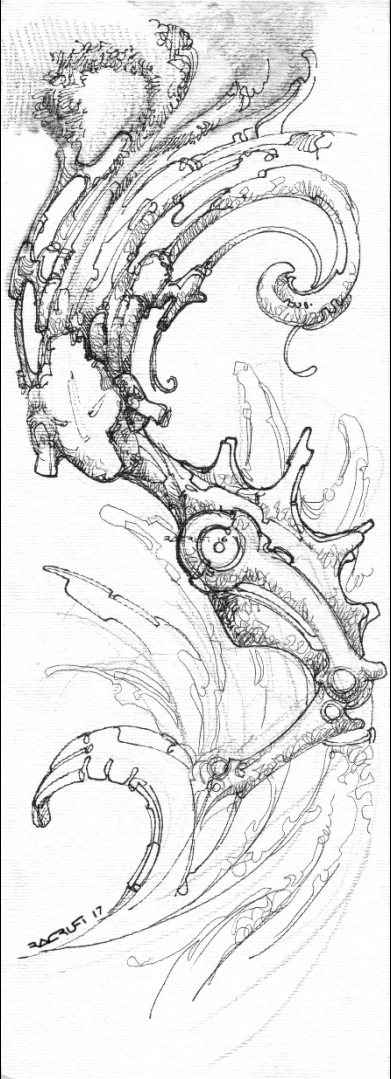
Juan O'Gorman



Jaime Ruelas (1983)



Jaime Ruelas (1985)



FANTASÍA Y CIENCIA FICCIÓN

Tódorov (1981)

LO FANTÁSTICO

Titubeo entre natural y sobrenatural

Construcción y significado,
rechazo de interpretación unívoca

Elección entre varios modos (y niveles) de lectura

LO MARAVILLOSO...

...hiperbólico

Sobrenatural por tener mayores dimensiones.

...exótico

El perceptor desconoce dónde se desarrollan los hechos: se presenta lo sobrenatural como familiar.

...instrumental

Adelantos técnicos irrealizables en la época, pero posibles.

...científico (ciencia ficción)

Lo sobrenatural se explica a partir de leyes que la ciencia contemporánea no reconoce. Con premisas irracionales, los hechos se encadenan de manera lógica.

siente la arrogante elegancia
del poderoso caballero
electrónico



SAB. 22 OCT.
Frontón Aramán's
Violeta esq. Galeana Col. Xaltocan
Xochimilco.

Vigilancia en coordinación con las autoridades locales

\$250° n.r.d.a. 8 p.m.
COSMOESTEREO 103
Posters obsequio
a las 1^{as} 500 personas
Afiliado a UNEPLYSAC



La Explosión Disco de México
Regresa a Cuajimalpa

SAB. 15 NOV. 7.p.m
Centro Social de Barrio
AV. VERACRUZ N° 12
CUAJIMALPA, (centro).
ENTRANDO POR REFORMA O COSTITUENTES.

Con su disc jockey SENÉN
y el show DAMIAN'S
OBSEQUIO DE POSTERS

CIENCIA FICCIÓN

Proyección sobre el espacio,
el tiempo y las cosas

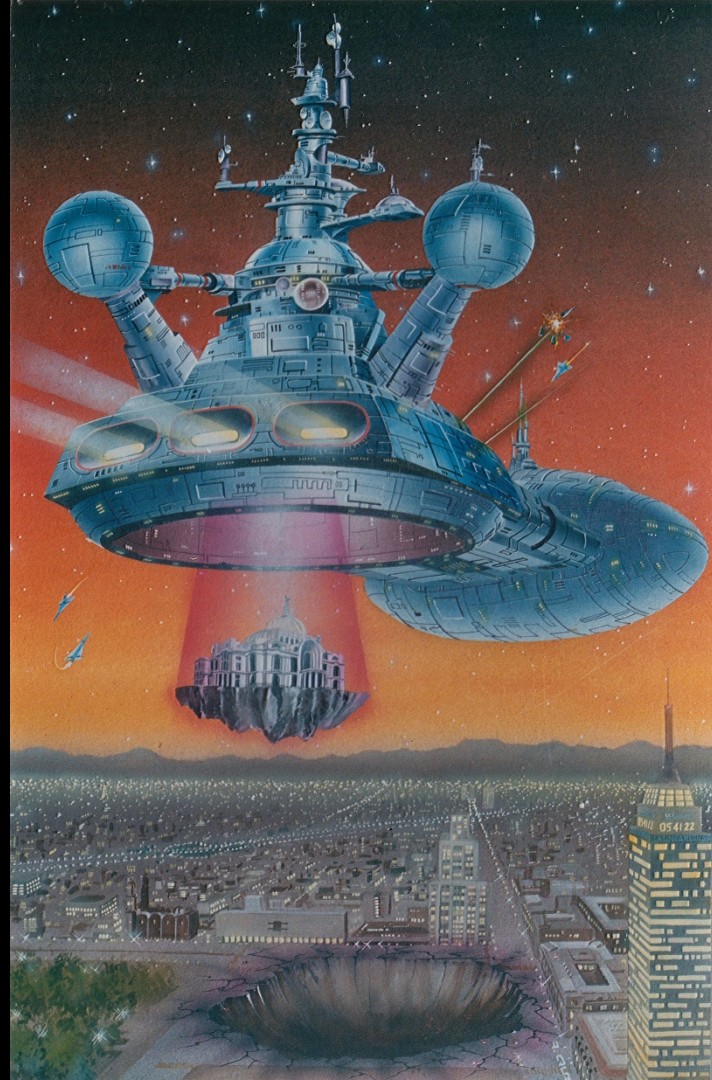
Relaciones inconscientes con el mito

Rómar (2008)

RACRUFI: pasados presentes y futuros

Nave Piedra del Sol, Cruz (c. 1980-1987)





Nave con biodomos, Cruz (c. 1990)

Original a color por encargo del LS Forastero, Cruz (1993)

LOS GRANDES EQUIPOS DE LUZ Y SONIDO DE MEXICO
A LA CONQUISTA DEL MUNDO DISCO ...





Domador de robots, Cruz (2005)



Resurrección, Cruz (2009)

*El hierro forjado valdrá más si ha perdido sus
riquezas rutilantes. Con ello ganará
dureza de sustancia invencible.
Los colores tienen de pronto una energía.
Significan energías humanas.*

Bachelard, 1991

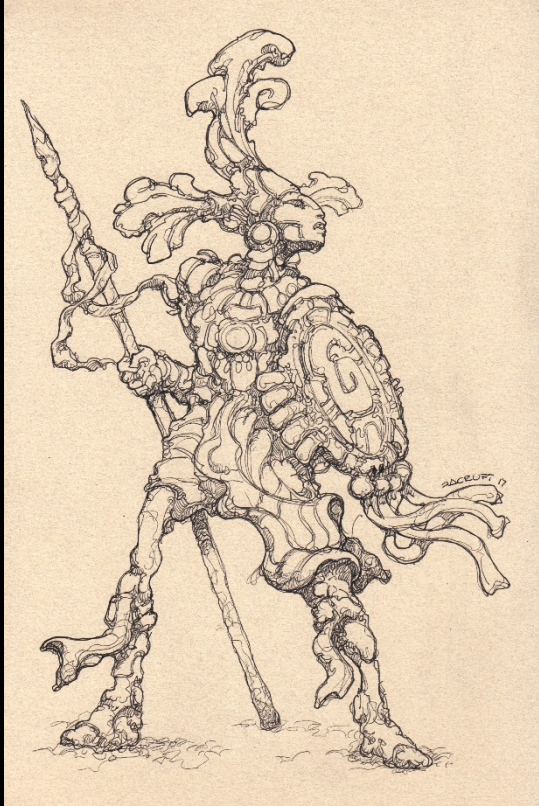
Rito, Cruz (2013)





Santa Adela, Cruz (2011)

EVOLUCIÓN



Trazo de Frida-4, Cruz (2017)



Maniqueología, Cruz (2018)



Fósil de feto robot, Cruz (2013)

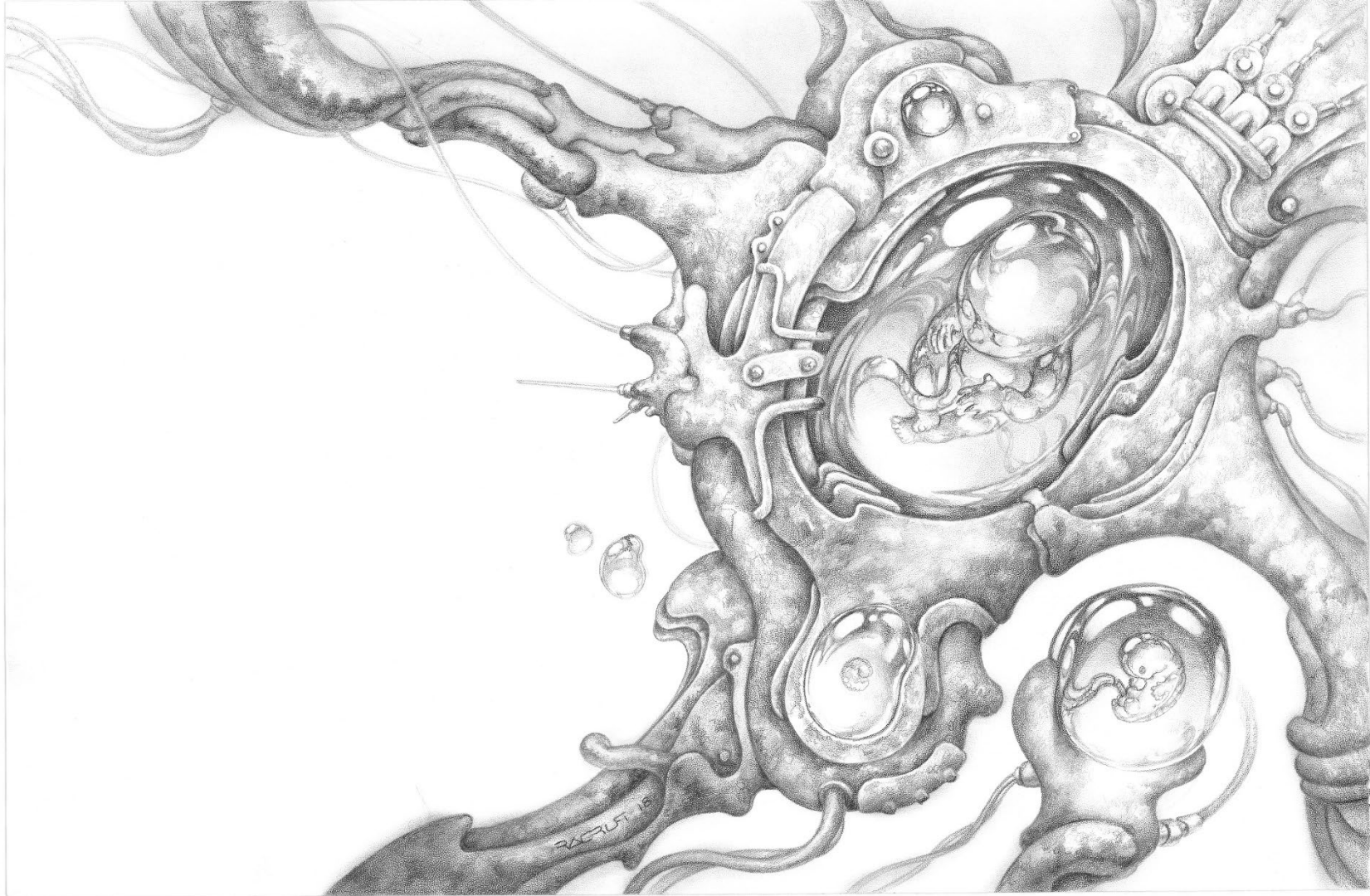




Ixcel, Cruz (2012)

Gestación, Cruz (2018)





Torso, Cruz (2018)



Gracias

Itzel Sainz

misg@azc.uam.mx



Casa abierta al tiempo

Universidad Autónoma Metropolitana

Azcapotzalco

Editorial

MILENIO