

# Spinor

*diseño gráfico*



# Directorio

## **Benemérita Universidad Autónoma de Puebla**

### **Rectora**

Dra. Ma. Lilia Cedillo Ramírez

### **Secretario General**

Mtro. Damián Hernández Méndez

### **Vicerrector de Investigación y Estudios de Posgrado**

Dr. Ygnacio Martínez Laguna

### **Directora General de Estudios de Posgrado**

Dra. Yadira Navarro Rangel

### **Directora General de Investigación**

Dra. Ma. Verónica del Rosario Hernández Huesca

### **Director General de Divulgación Científica**

Dr. Arturo Fernández Téllez

## **CONSEJO EDITORIAL**

### **Editor responsable:**

Dr. Arturo Fernández Téllez

### **Editor:**

Biol. A. Eduardo Pineda Villanueva

Dirección de Divulgación Científica

## **REVISORES**

Octavio Ehécatl Pineda Cuevas

Lic. Virginia Vázquez Medrano

BUAP

### **Diseño gráfico:**

Mtro. Daniel Arenas

Mtro. Eduardo Condado Picazo

Centro de Innovación y Creatividad BUAP

# Carta de presentación

Distinguidos lectores

El diseño gráfico ha evolucionado a través del tiempo como en muchas áreas de la comunicación gracias a la innovación del lenguaje visual y la versatilidad de los idiomas en diversos medios para una comprensión global mediante el uso de nuevas tecnologías, desde los primeros anuncios pintados a mano, pasando por la litografía, expandiéndose en el mundo gracias a la imprenta hasta la visualización inmediata hoy en día en las pantallas de nuestros teléfonos inteligentes en cuestión de segundos, las técnicas de representación se han enriquecido desde lo manual con diversas herramientas hasta la inteligencia artificial en una computadora, sin embargo, el mensaje, la idea, “el concepto” no ha cambiado, deben ser desarrollados de la mejor manera, la más concreta, la más inteligente y eficaz para llegar a los espectadores y cumplir con el objetivo principal de comunicar objetivamente, desde el anuncio de un producto hasta un proyecto de investigación y apoyo a la sociedad, pasando por la gestión y el desarrollo de nuevos métodos de creación, es por esto, que los invitamos a disfrutar del contenido de éste número que amplía los alcances que tiene la comunicación visual en un mundo donde todo parece estar ya diseñado.

Eduardo Picazo

# CONTENIDO



5

Vicente y su zurda de oro

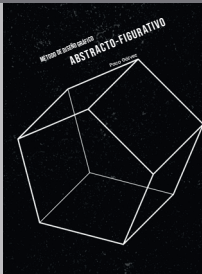


7

El Cartel, esa otra voz

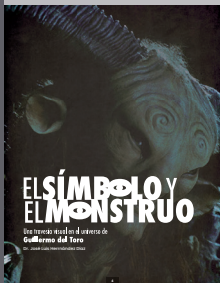
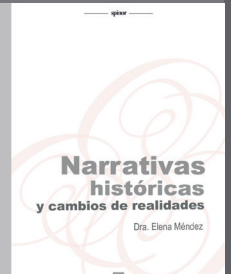
25

Método de diseño gráfico  
Abstracto-figurativo



41

Narrativas históricas  
y cambios de realidades



47

El Símbolo y el Monstruo



53

Anecdótico textil:  
Diseño pedagógico de  
estrategias colaborativas

61

Artefactos textuales:  
La palabra hecha materia  
(objetos, en realidad)



67

Trotamuros,  
Caminante incansable  
entre columnas



## Cintillo legal

SPINOR, año 14, núm.63, noviembre-diciembre de 2025, es una difusión periódica editada por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, con domicilio en 4 sur número 104, Col. Centro, C.P. 72000, Puebla Pue. Y difundida a través de la Dirección General de Divulgación Científica, de la VIEP, con domicilio en Torre de Gestión Académica y Servicios Administrativos, 6° piso, Avenida San Claudio No. 1401, Ciudad Universitaria, Puebla, Puebla, C.P. 72592, Tel. (52) (222) 2295500 ext. 5714. [www.viep.buap.mx](http://www.viep.buap.mx), correo electrónico: [revistaspinor@gmail.com](mailto:revistaspinor@gmail.com)

Reserva de derechos: 04-2023-122013395800-203 ISSN: 3122-3605, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor de la Secretaría de Cultura. Editor responsable: Dr. Arturo Fernández Téllez, [arturo.fernandez@correo.buap.mx](mailto:arturo.fernandez@correo.buap.mx). Responsable de la última actualización de este número: Dr. Arturo Fernández Téllez, domicilio en Torre de Gestión Académica y Servicios Administrativos, 6o piso, Avenida San Claudio No. 1401, Ciudad Universitaria, Puebla, Puebla, C.P. 72592, fecha de última modificación, diciembre 2025. Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura de la revista SPINOR ni de la BUAP.

## **Vicente y su zurda de oro**

Germán Montalvo





## Vicente y su zurda de oro

Para aquellos tiempos en los que la admiración que teníamos por quienes se destacaban en el barrio por ser brillantes uno de ellos fue Vicente Rojo (1932-2021). Nuestro tipógrafo favorito es de la misma estirpe del billarista de barrio apreciado por ser el mejor en la carambola de tres bandas. La mano zurda de Vicente lo convirtió en un ganador, en un ejemplo a seguir, con esa mano libró grandes batallas. Los iluminados del barrio siempre tienen una cosa en común: son discretos, a veces introvertidos, generosos, innovadores, admirados por su capacidad de mostrarnos el mundo desde otra perspectiva. Vicente está en esos carteles tipográficos con colores difuminados, como los de box y lucha, ese es el México que lo recibió en los años cuarenta del siglo XX, del cual se enamoró para convertirse en algo

similar al atleta de alto rendimiento, con una zurda privilegiada.

En diciembre de 1979 de camino a Milán, Italia, lo visité en su estudio en París, en la parte superior de uno de los edificios de esa plaza frente al Centro Georges Pompidou, ahí estuvo un año acompañado de su hijo Vicente, que estudiaba música, me hospedaron gentilmente un par de días. Tengo un recuerdo imborrable de ese momento: desde las escaleras del museo que diseñó Renzo Piano, pude ver a Vicente a la distancia pintando con su mano zurda y un pequeño pincel una pieza de su serie México bajo la lluvia. Esa serie refleja mucho de su obra plástica, nació mirando las diagonales de la lluvia uno de esos días que Vicente visitó Cholula, Puebla. Vicente fue un artista y diseñador gráfico que privilegió el tiempo.



# **El cartel, esa otra voz**

**Dr. José Manuel Morelos Villegas**

DIRECTOR DEL INSTITUTO DE ARTES PLÁSTICAS  
DE LA UNIVERSIDAD VERACRUZANA.

*Toda nuestra humanidad  
depende de reconocer  
nuestra humanidad en los demás.*  
Desmond Tutu.

La desaparición de personas constituye una herida abierta en el tejido social, político y humano. Hablamos aquí sobre la responsabilidad colectiva frente a esta problemática, abordándola desde el papel del cartel político como herramienta de visibilización, testimonio y acción solidaria. A través de diversas voces y una experiencia académica reciente, se destaca la importancia de recordar, comunicar y transformar.

### **Los carteles como dispositivo social**

Dice Cristian Rivier, jefe de la Agencia Central de Búsquedas del Comité Internacional de la Cruz Roja (CICR): “Detrás de cada persona desaparecida hay una familia que vive en la incertidumbre y el dolor” (Rivier, 2025). Los expertos del Grupo de Trabajo de la ONU sobre Desapariciones Forzadas o Involuntarias, concuerdan, como lo hacen dramáticamente madres, padres, hermanos, amigos y los miembros sensibles de la sociedad. “Nada humano me es ajeno”, escribió el dramaturgo romano Publio Terencio Africano (Africano, 165 a.C.). Porque es humano, es un asunto político. No haría falta, pero recordamos el zoon politikón de Aristóteles: el ser humano es un animal social y político por naturaleza.

Que la política es el arte de lo posible o el arte de hacer posible lo necesario son dos afirmaciones que se atribuyen, así o con alguna variable, a Aristóteles, al estadista y político alemán Otto von Bismarck y al monárquico, antiparlamentarista, contrarrevolucionario y antisemita escritor francés Charles Maurras, entre otros, sin intermediar una aproximación siquiera acerca de qué se entendería por “arte”, “posible” y “necesario”. Por “posible”,

entenderíamos que se refiere a lo que puede ser, existir o suceder, mediante alguna acción, y por “necesario” aquello que se requiere indispensable, forzosa u obligadamente para cumplir un objetivo o evitar un resultado negativo. El arte se interpretaría aquí en un sentido poco contemporáneo, como oficio o en todo caso como expresión creativa de la actividad humana. Así, de acuerdo con las premisas iniciales, política sería el oficio o el conjunto de acciones que puede lograr que lo que se requiere pueda alcanzarse. Aunque parcial y en cierto sentido abstracta, esta noción parece positiva y útil, más amable, además, que la definición común que solo habla del arte de gobernar, ejercicio que correspondería exclusivamente al Estado.

No todo es política, pero todo es político. La vida individual y pública, así como las decisiones cotidianas, están todas transversalizadas por estructuras de poder, por la presencia o ausencia de oportunidades y condiciones, por la distribución de la riqueza y los recursos, por normas culturales y expectativas sociales. “Donde hay poder hay resistencia”, dirá Michel Foucault (Foucault, 1976). Ninguna acción humana es independiente de todo ello. Pero, además, vivimos insertos, encajados, enclavados en instituciones: familia, escuela, Estado..., y entre relaciones sociales. Toda presencia o ausencia tiene implicaciones y consecuencias en el mundo compartido. Hannah Arendt, la filósofa, historiadora, teórica política, socióloga y escritora alemana, nacionalizada estadounidense, escribió:

*“La esfera pública, como la entendemos aquí, es el espacio de aparición donde los hombres se muestran unos a otros en palabra y acción; y esta aparición constituye el verdadero ámbito de la política (Arendt, 1993)”.*

**En ese ámbito se inscribe el cartel político, que interpretamos como**

...una obra de arte, del diseño, las artes plásticas, lo popular, efímero, provisional, performativo, de la inmediatez y recursividad que fluye y transita de lo profesional a lo amateur, de lo privado a lo público que surge de la necesidad de expresar, comunicar -poner en común- “algo” a “alguien”, en tiempo y forma en un espacio-temporal y una vez concluida esta primigenia función tiene el poder, la cualidad de transformarse en testimonio, memoria histórica porque referencia la época, las éticas, estéticas y tecnologías en la que el cartel opera en los espacios públicos con una iconografía popular y unisémica que le da sentido a las perspectivas críticas de la sociedad, saberes, usos y costumbres (cultura) (Morelos, 2016).

Es cierto que con el desarrollo de las tecnologías y las diversas plataformas digitales los carteles de todo tipo han dejado de ocupar la calle, como antes lo hacían, pero a cambio han encontrado otros espacios, con la misma efectividad e, inclusive, mayor, si consideramos que muchos suelen reproducirse en libros, catálogos y revistas y que no pocas veces ocupan un lugar en las denominadas redes sociales o sociodigitales. Como dice Mónica Vázquez Astorga, “El cartel ha cumplido, y cumple todavía, un importante papel como medio de comunicación, cuyo mensaje responde al contexto en el que ha sido producido, dando alguna referencia sobre el mismo” (Astorga, 2015). El cartel no ha perdido sus capacidades, especialmente aquella a la que se refirió varias veces el Maestro polaco Roman Cieślewicz: “Uncartel es una idea; eso es lo principal, porque una idea puede excitar, puede provocar inquietud” (Roman, 1978).

**Hemos dicho en otra oportunidad que:**

El cartel político provoca la acción, así sea del pensar, y extensivamente busca la afirmación o transformación de lo social, del estado de cosas. De modo tal que cuando el cartel político se inserta en la esfera de lo público, como objeto estético, como obra de arte, como producto de diseño y como pieza de comunicación, actúa como símbolo, esto es, como algo que se sitúa en lugar de otra cosa, en este caso el grito que conmina, que mueve, que convida o que incita. Su lectura, la lectura del cartel por el espectador, se convierte en un acto simbólico en el que intervienen prácticas y conceptos lúdicos, afectivos, estéticos, expresivos e ideológicos que, sumados, expresan discursivamente sobre una idea con ánimos de comunión, pero no solo lo propio de la idea sino también una especie de correspondencia, de pertenencia, de identificación, de ampliación o acentuación de un hecho que debe ser atendido “en conjunto”, colegiadamente, es decir, como colegas (Morelos, 2016).

El cartel, sea deportivo, cultural, comercial o político, es una pieza de diseño, disciplina frecuentemente interpretada del modo al que se opuso el manifiesto First Things First (1964), que traduciríamos como “primero lo primero”, elaborado en Inglaterra por el diseñador Ken Garland y firmado por varios creadores (Garland, 1964). Su objetivo central era criticar el uso del diseño gráfico al servicio del consumismo y reorientarlo hacia fines sociales, educativos y culturales, es decir, situando las prioridades públicas por encima de las comerciales.

Coincidimos, y venimos haciéndolo de tiempo atrás, y por ello nos unimos a la doctora Astrid Adriana Pozos Barcelata, coordinadora del Programa Universitario para la Atención de Problemáticas de Desaparición de Personas e Identificación Humana de la Universidad Veracruzana, quien invitó a los alumnos de la

5ageneración de la Especialización en Diseño de Cartel, que alberga el Instituto de Artes Plásticas que me honro en dirigir, a realizar carteles e infografías para una exposición sobre ese sensible tema, por todos sus ángulos político, humano y social.

En efecto, la desaparición de personas es un asunto doloroso, preocupante, profundamente delicado, lamentablemente recurrente y complejo, que implica cuestiones humanas, sociales, políticas, jurídicas, históricas, de conciencia y de memoria. Pensamos en la Ética del recuerdo (The Ethics of Memory), el libro de Avishai Margalit que sostiene que hay una obligación moral de recordar a las víctimas de la injusticia (Margalit, 2002). No se vale olvidar; no se debe, diríamos.

La desaparición afecta, lastima a muchísimas personas. La angustia y el pesar son su denominador común. Pensamos que hay que ser empáticos, pero no basta con ello si no somos también solidarios en el sentido de sumarnos, con nuestras habilidades, herramientas y alcances, a una causa o labor que contribuya al máximo posible al alivio, afirmando el derecho a la vida y a la integridad física y psicológica, el derecho a la libertad y la seguridad personal y el derecho de las familias, de los amigos, de la sociedad, a conocer la verdad.

El tema debe interesarnos a todas y todos, por empatía, porque parte de lo que nos hace humanos es la capacidad de comprender y compartir los sentimientos de los otros, pero, además, como en otro momento dijimos “...como universitarios, es importante que formemos conciencia crítica y expandamos la sensibilidad, y que seamos, como institución, un espacio para aprender, pero también para escuchar, reflexionar, cuestionar y transformar”.

La exposición (Universidad Veracruzana, 2025) se efectuó el 18 de noviembre del presente año en el Teatro Estridentópolis, localizado en el

Campus para la Cultura, las Artes y el Deporte (CAD) de nuestra casa de estudios. Participaron con sus trabajos Oriana Justa Ávila Moreno, Guadalupe Bautista Domínguez, Ricardo Javier Guzmán García, Ismael Gabriel Rubio, Yahaira Rodríguez Márquez, Daniela Grimaldo del Moral, Sergio Julián Frías Montoya, Eugenio Alberto Nava Flores, Karla Lizette Rosales García, María Teresa González Domínguez, Pedro Domínguez Aguilar y Astrid Amira Sánchez.

Hacer del diseño y del cartel, mediante sus capacidades expresivas, comunicativas y visibilizadoras, un dispositivo capaz de contribuir a la difusión de los reclamos, a la ampliación de las voces heridas y a la necesaria tarea de imaginar y conseguir formas de vida más justas, representa una experiencia afectiva, empática, social, política y, en nuestro caso, universitaria (universum, universitas, es decir, aquello que se interesa en el todo, en la totalidad, y en todas y todos).

## Referencias

Africano, P. T. (165 a.C.). El enemigo de sí mismo. Roma.

Arendt, H. (1993). La condición humana. Barcelona: Paidós.

Astorga, M. V. (2015). El cartel, medio de publicidad y propaganda. *Artigrama* (30), 15-28.

Foucault, M. (1976). Historia de la sexualidad, Volumen I: La voluntad de saber, 96. Siglo XXI.

Garland, Ken; et al. First Things First: a manifesto. *Design, Architects' Journal, SIA Journal, Ark, Modern Publicity, The Guardian*.

Margalit, A. (2002). Ética del recuerdo. Barcelona: Herder.

Rivier, C. (4 de noviembre de 2025). Familias de personas desaparecidas piden acción global.

Ginebra: Sala de prensa del Comité Internacional de la Cruz Roja.

Roman, C. (1978). Entrevistas.

Morelos, J. M. (2016). El cartel político como memoria, identidad y patrimonio de la cultura mexicana. Propuesta para su documentación, preservación y conservación. Tesis doctoral, 92. Manizales: Universidad de Caldas.

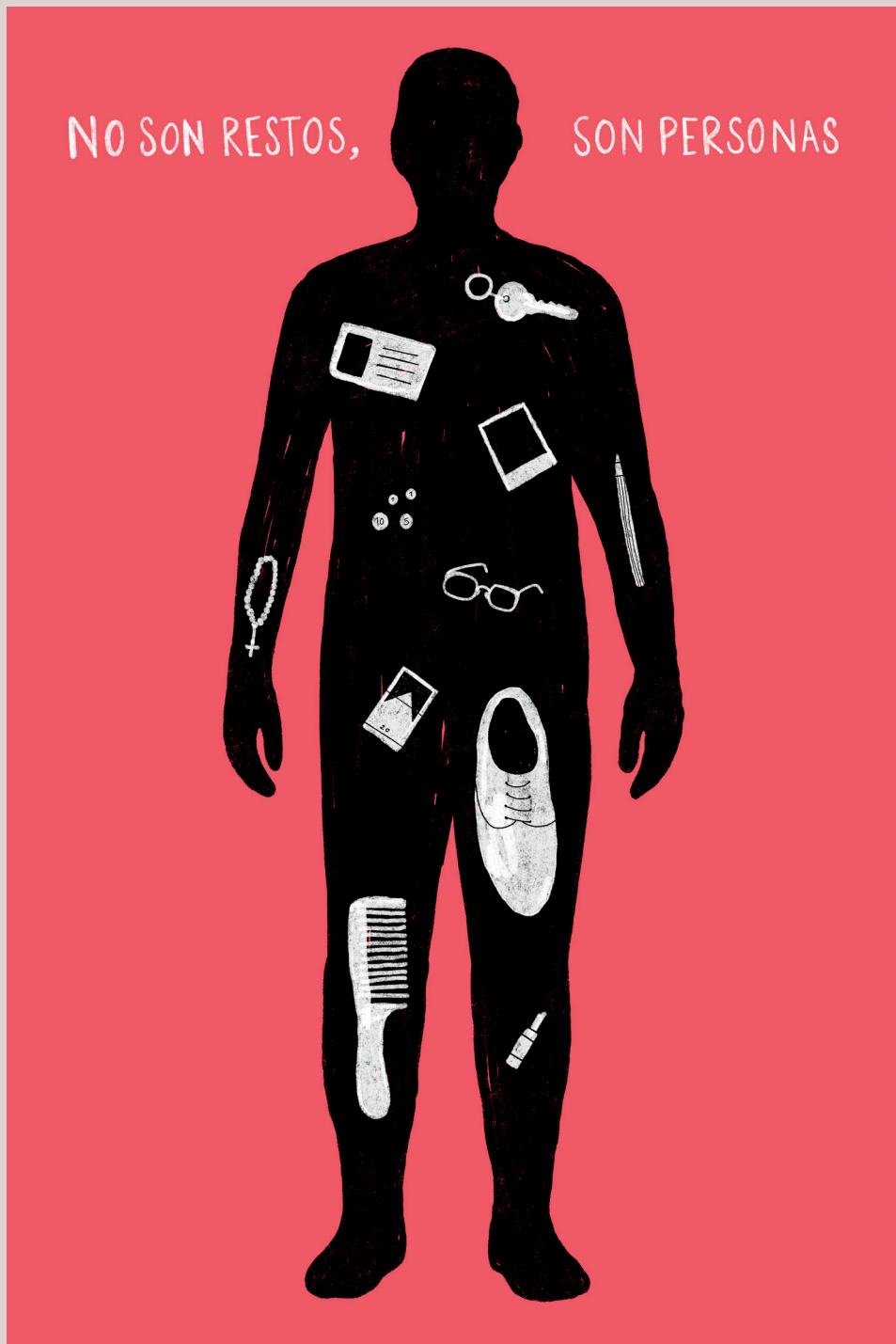
Morelos, J. M. (2016). El Cartel político como memoria, identidad y patrimonio de la cultura mexicana. Propuesta para su documentación, preservación y conservación. Tesis doctoral, 9. Manizales: Universidad de Caldas.

Universidad Veracruzana. (18 de noviembre de 2025). Foro estudiantil aborda problemática de desaparición de personas. <https://www.uv.mx/prensa/general/con-foro-estudiantil-uv-aborda-problematica-de-desaparicion-de-personas/>.

# **Exposición Coordinación de Desaparecidos**

---

**5a Generación  
Especialización de Diseño de Cartel  
de la Universidad Veracruzana**



Astrid Amira Sánchez



Yahaira Rodríguez Márquez



Ricardo Javier Guzmán García



**Sergio Julián Frías Montoya**

Poster Stellars – 5th Intercontinental Poster Competition,  
Estados Unidos 2025  
Categoría: Estudiantes



Daniela Grimaldo del Moral

# Compartirla



puede hacer la diferencia.

Eugenio Alberto Nava Flores



Guadalupe Bautista Domínguez

**ME HACES FALTA**



**HIJO**



**PAPÁ**



**TÍO**

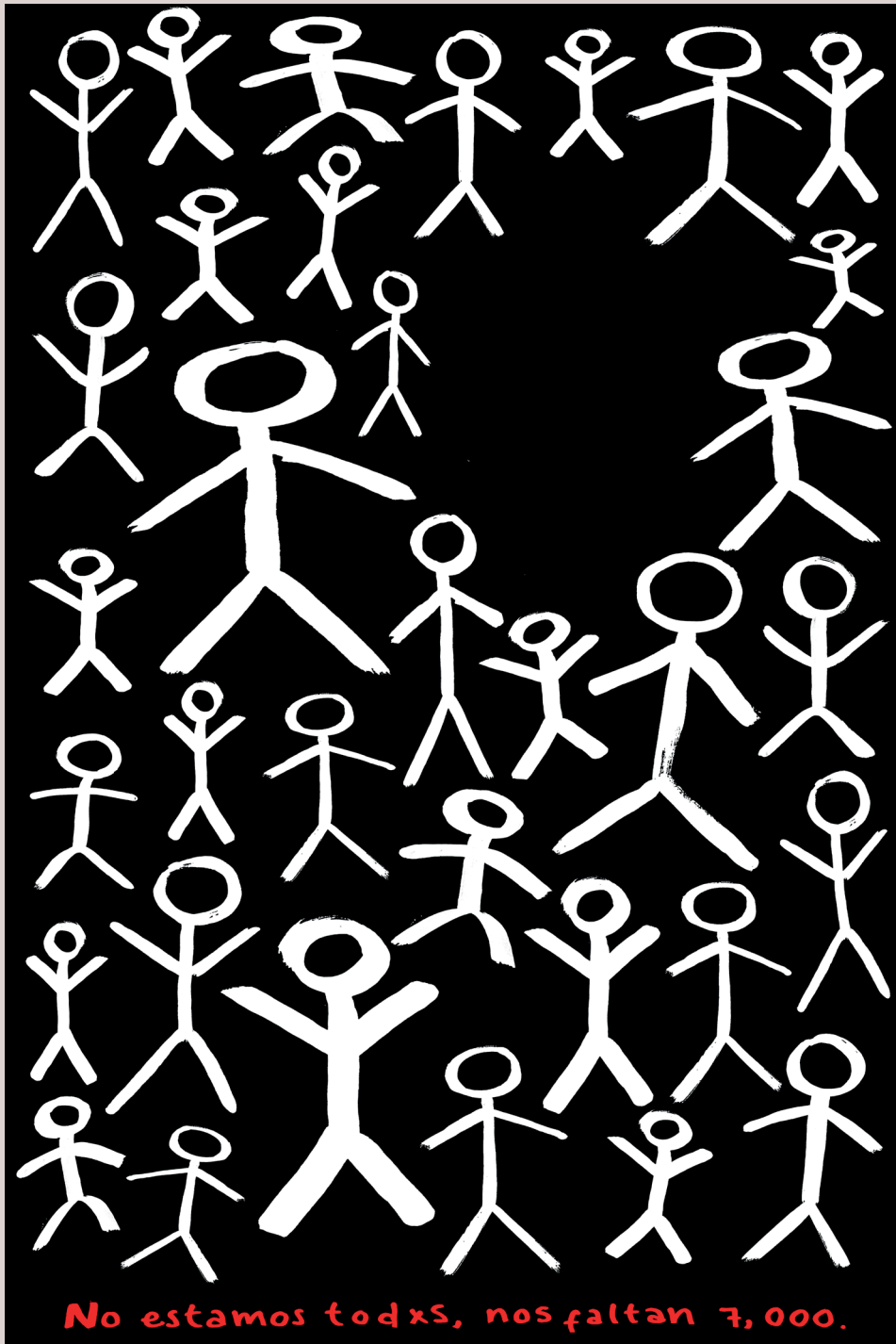


**HERMANO**

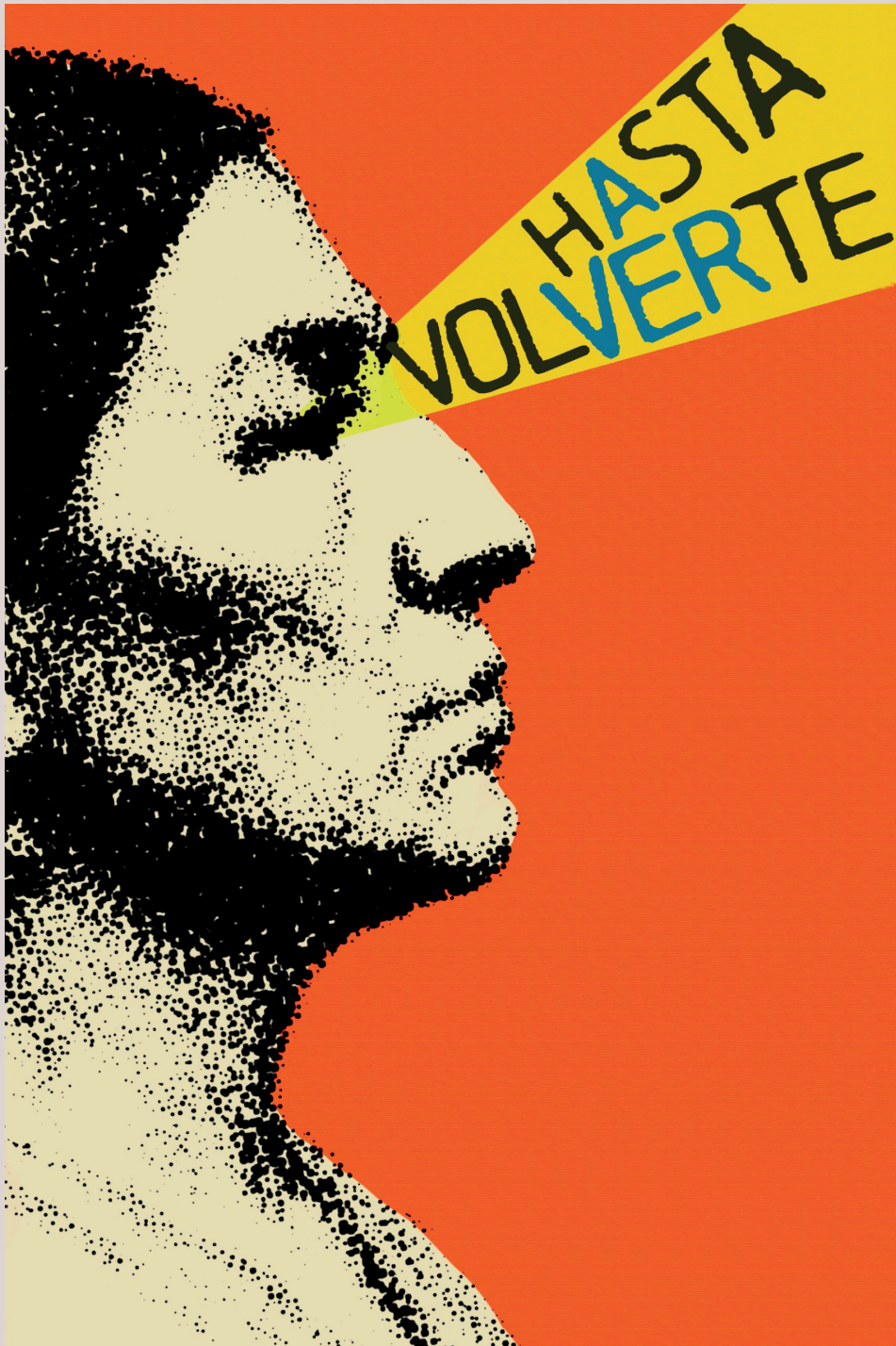
Ismael Gabriel Rubio



Karla Lizette Rosales García



María Teresa González Domínguez



Oriana Justa Ávila Moreno



Pedro Domínguez Aguilar

MÉTODO DE DISEÑO GRÁFICO

# ABSTRACTO-FIGURATIVO

Paco Gálvez



A través de esta metodología, los creadores visuales como Diseñadores gráficos o publicistas, podrán plantear la construcción de imágenes originales y únicas, partiendo de planteamientos intelectuales e ideas. Pretende que el punto de partida sean los pensamientos, las interacciones verbales que generan las ideas, para ir, paso a paso, vinculando temas, primero con imágenes simples y al final con imágenes originales con alta carga creativa, que sirvan para resolver proyectos como carteles, marcas gráficas, etiquetas, y otros formatos de diseño gráfico. La Metodología de diseño abstracto-figurativa orienta de forma ordenada la búsqueda de imágenes originales y creativas, asegurando en su avance el uso de recursos creativos que no quedan al azar, sino que el propio proceso los va incorporando. También, es probable que el uso constante de dicho proceso, logre que el usuario mantenga fresco en su mente el uso de diversos recursos creativos, de tal forma que cuando enfrente un problema de diseño, el número de opciones de solución surjan más rápido, en mayor cantidad e incluso en automático.

El proceso consta de dos etapas. La primera etapa parte desde el pensamiento intelectual, y se llama Esquema Concepto-Imagen. La segunda etapa se denomina Cuadros de relación, en donde se cruzan tres variables que resultan en imágenes funcionales para los proyectos que se planteen. En la primera etapa, las ideas se van convirtiendo en imágenes y dicho proceso está más cercano a una reflexión intelectual. Y ya en la segunda etapa, los gráficos resultantes de la primera, se entremezclan creativamente, generando imágenes únicas y originales del usuario del método, no copiadas de otro sitio, que tienen alto potencial para ser utilizadas en los proyectos de diseño que se haya elegido.

### **Etapas 1 / Esquema concepto - Imagen**

Esta etapa denominada Esquema concepto-Imagen, empieza con ideas de la mente,

con el manejo del concepto principal de lo que se desea hablar. En lo general, cuando se pretende abordar un problema de diseño, lo primero que se articulan son ideas. Se establecen diálogos con las personas involucradas y se va planteando el problema. Todos tenemos experiencia en planear problemas a través de las ideas que se expresan cotidianamente con el lenguaje. Desde pequeños, a través del aprendizaje en casa y luego en las escuelas, vamos enfrentando nuestros pensamientos e interacciones con los demás usando palabras para expresar nuestras ideas. Se recomienda definir el problema a resolver en pocas palabras, en una frase que envuelva en general lo que se quiere expresar. Este proceso de síntesis de la idea es muy recomendable para simplificar el problema y otorgarle el valor de núcleo o centro. Se le suele llamar el Concepto Principal. Algunas veces ese concepto principal puede, por ejemplo, ser invitar al lector a reflexionar sobre la Tolerancia, o sobre el Ahorro del agua, o sobre la Migración. Y entonces con este concepto se está en posibilidades de iniciar.

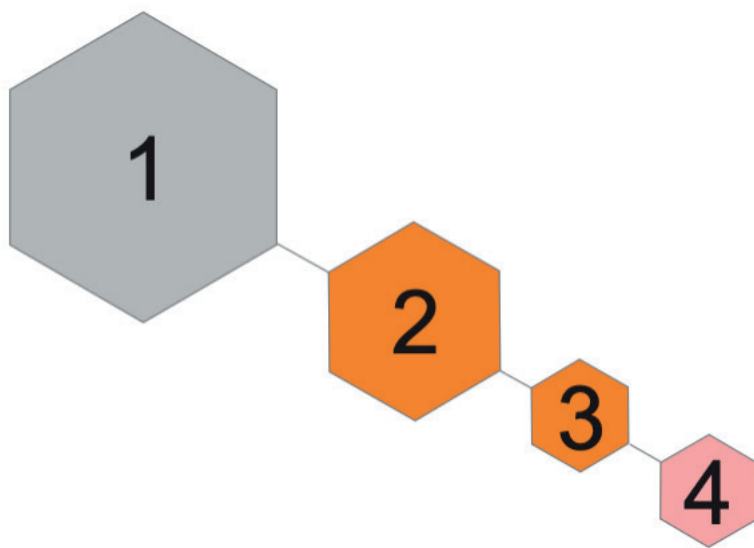
Ya con la comprensión intelectual de nuestro Concepto, podemos empezar a llevar nuestros pensamientos, a través del uso del esquema. El objetivo concreto de esta etapa es encontrar una serie de imágenes que puedan representar al concepto principal o otros conceptos derivados de ellos, generando una línea de asociaciones conceptuales entre los polígonos. Estos son conceptos que sin la reflexión a la que obliga el proceso, tal vez no hubieran llegado a nuestra mente.

En el proceso normal del trabajo profesional del diseñador gráfico o publicista, es el cliente quien llega con ideas: formas del pensamiento abstracto. Puede tenerlo por escrito o en la mente y se transmiten a través del lenguaje. Y en buena medida, el primer paso funcional en el proceso de creación, es ir llevando esos conceptos, de forma organizada, en un

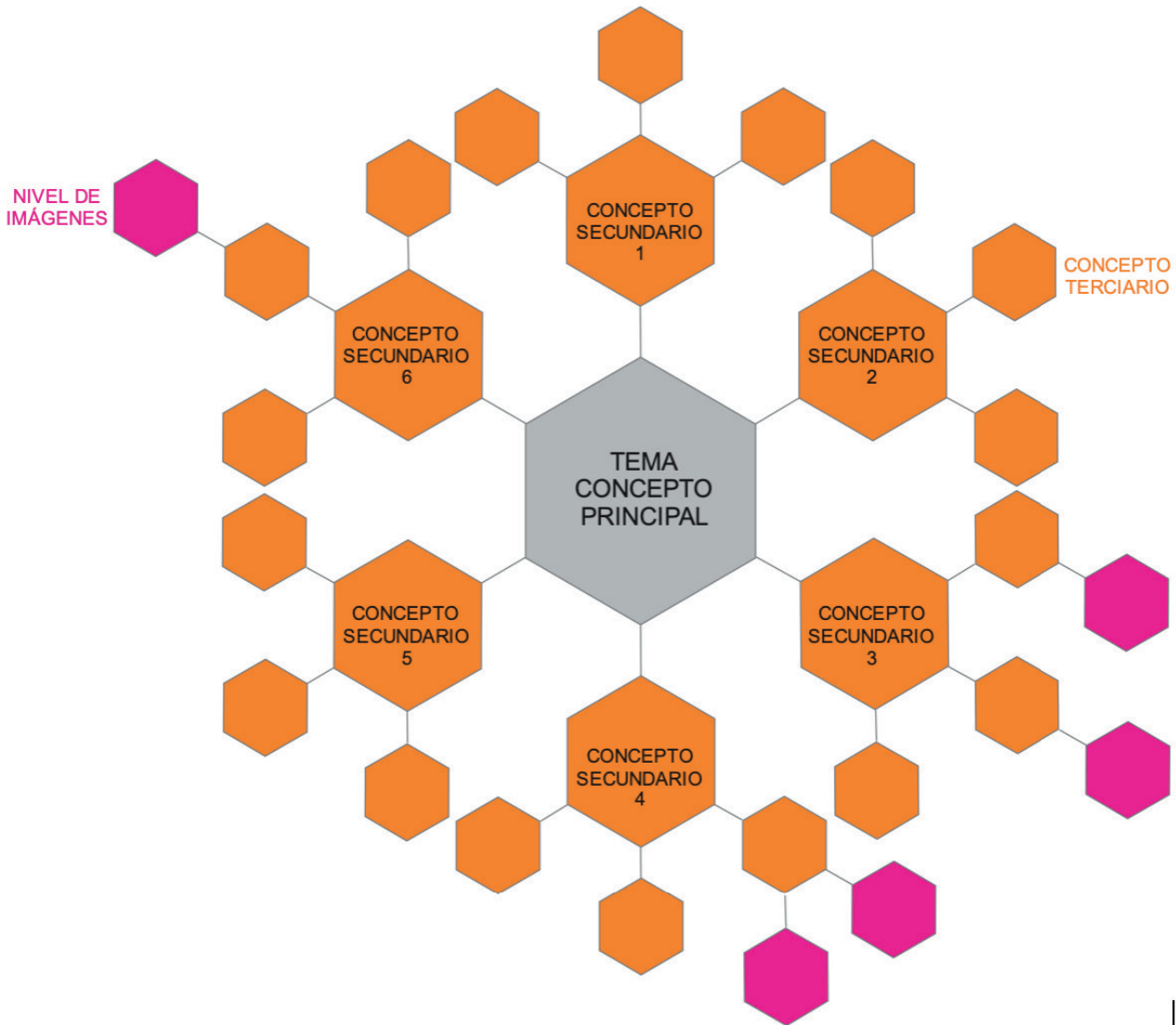
desglose primario de nuevas ideas.

Digamos que son, ideas nuevas alrededor de la idea original y principal. Hasta que al final se convierten en imágenes que “pueden” representar esos conceptos iniciales.

Su estructura tiene 4 niveles en general, pero eso es relativo al uso o poder de la imaginación del usuario. También, incluso, es posible realizar varios esquemas de estos si el usuario siente la necesidad de perseverar o profundizar más en los temas desglosados.



Aunque se recomienda llenar todos los renglones del método forzando a la mente a trabajar, también debemos tomar en cuenta que cada individuo y cada tema son diferentes, por lo que en algunos casos pueden quedar espacios sin cubrir, sin que esto signifique falta de profundidad en la conceptualización.



En primera instancia hay un hexágono, que es de mayor dimensión que todos los demás y va colocado al centro del esquema. Debido a que este hexágono central tiene 6 aristas, se sugiere que de estas deriven 6 hexágonos llamados secundarios. Y a su vez, hacia la periferia del esquema derivarán hexágonos terciarios provenientes de los anteriores, de los cuales, y por síntesis, se propone que sean solo 3 nuevos polígonos. Y al final, en otro nivel de búsqueda, en un cuarto nivel de los hexágonos, aparecen las imágenes. Ya no conceptos. De esta forma, el esquema recomienda un mínimo de cuatro dimensiones radiales de hexágonos. Los tres primeros conceptuales, derivados del mundo de las ideas y el pensamiento intelectual puro, y el final y más externo, un cuarto nivel poligonal en un nivel gráfico o figurativo.

**Centro del esquema / concepto general.-** El concepto general en el centro del esquema de la primera etapa, no lo define solamente el diseñador gráfico. Generalmente es una construcción intelectual derivada de conversaciones y acuerdos con los clientes y/o socios. Son los clientes los que, antes de la aparición del diseñador gráfico o publicista, dominan y comprenden la problemática de comunicación que tienen. Lo idóneo es que los clientes

transmitan al diseñador gráfico o publicista estas ideas, y entre ambas partes definan una idea simplificada de lo que se busca desarrollar. Esta idea simplificada es la que se coloca al centro del esquema. Algunas veces podrá ser una palabra que englobe al todo de lo que se quiere analizar, pero en otras ocasiones puede ser una frase o hasta una definición académica. En el caso de ser una sola palabra, se asume que la interpretación de esta queda abierta al desarrollo en el resto del esquema. Por ejemplo, si colocamos la palabra MUERTE, así sin contexto, se entiende que su desglose es libre y puede ser positivo para estimular la creatividad y no cerrar opciones. En cambio, si lo que se escribe es una frase, se sobreentiende que la frase reduce las formas de interpretación del concepto. La conveniencia de esto es que enfoca mejor el problema, aunque un sobre-enfoque puede marginar las soluciones creativas.

En la definición del concepto central, siempre habrá un margen de relatividad que no es equivocado necesariamente, pues en el orden de las ideas y las imágenes, todos los resultados son aproximaciones no exactas, y esto es muy válido. Partiendo de este principio, si bien el concepto en el centro del esquema amerita conversaciones y acuerdos entre los creadores e interesados, hay que entender que es solo un punto de partida desde la visión de los autores y que, en cualquier otro momento se podrá hacer otro esquema, desde otro punto de vista.

**Módulos secundarios.**- Los módulos poligonales secundarios son aquellos que derivan directamente del principal, tanto en la geometría del dibujo esquemático, como en la afinidad conceptual. Nacen desde las aristas del polígono inicial, por lo tanto, siempre serán en número de seis.

Un concepto secundario es aquella idea o pensamiento asociado al concepto principal.



Es derivado de la reflexión del autor respecto al tema principal. En dicho paso lo importante es ir reflexionando sobre el tema principal y aquellos otros temas que van vinculados con él. Lo idóneo es enfocarlo desde diferentes visiones o puntos de vista, de tal forma que cada nuevo subtema sea diferente al anterior, aunque ambos derivados del principal. Esto obliga al autor a buscar opciones de interpretación.

Los conceptos secundarios satelizan alrededor del primario o principal unidos por una línea delgada. Terminan siendo subconceptos envueltos en un polígono hexagonal más pequeño que el del centro, de tal forma que haya uno en cada esquina el polígono principal. Si nos esforzamos por encontrar seis variables conceptuales del tema principal, hacemos que nuestra mente busque opciones de solución que en un sentido de libre asociación sin orden tal vez pasaran desapercibidas. Si bien es cierto que no es obligatorio o fundamental encontrar seis variables conceptuales secundarias, sí se recomienda al usuario buscar llenar el formato a partir de repasos mentales, con cierta obligación personal, en el sentido profesional o como creador, de completar esta etapa. Esto permite obligar a nuestra mente a explorar nuevos ángulos de enfoque sobre el mismo problema.

Una de las virtudes del presente método es reglar la búsqueda de opciones, de forma ordenada y consecuente, sin detrimento de la parte creativa o de mente abierta. Va quedando registro de lo analizado en el esquema, pero sobre todo en la mente del autor.

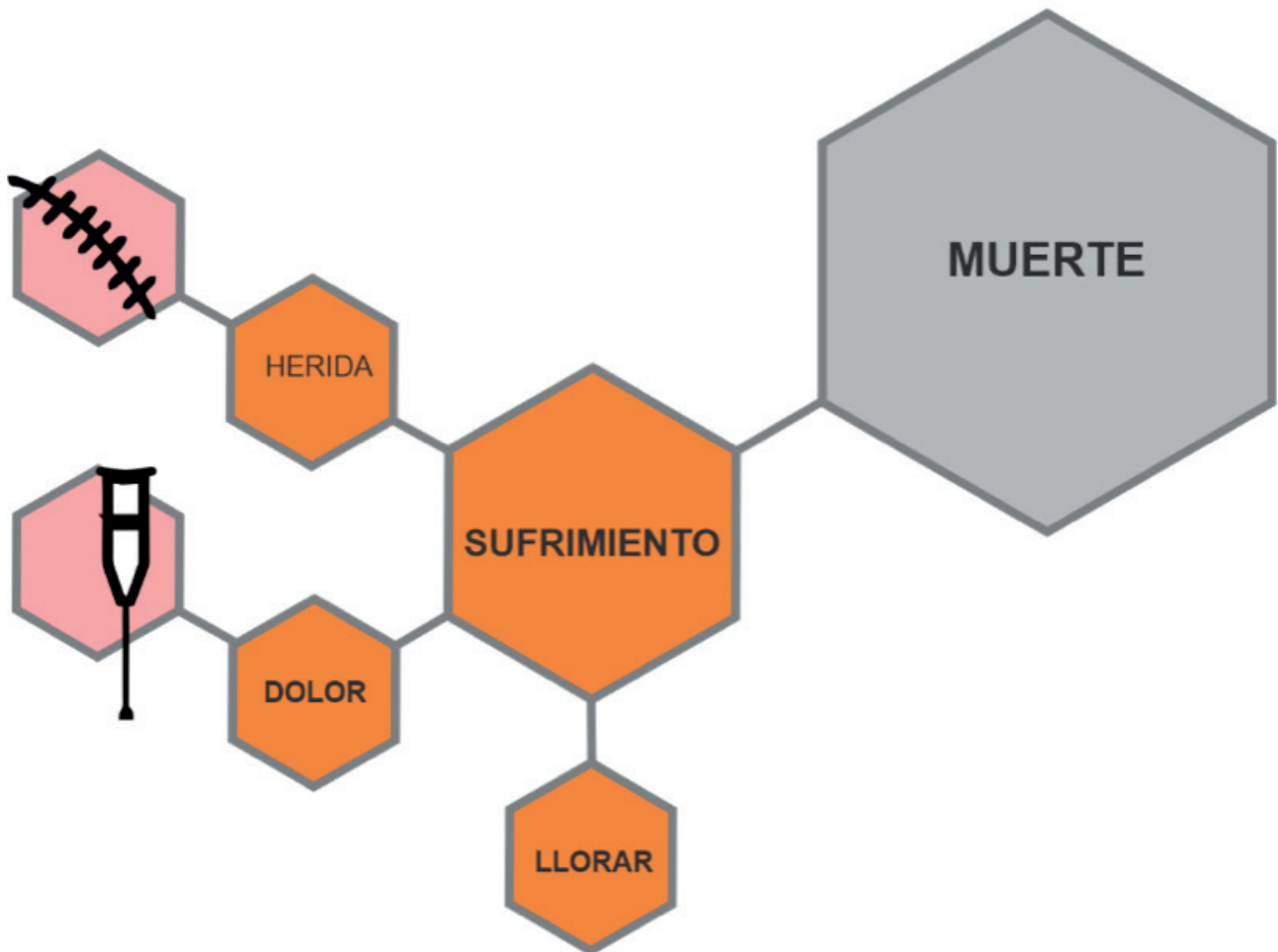
Si continuamos con el concepto inicial de MUERTE, es probable que podamos derivar de él, subconceptos tan disímbolos como DESCANSAR en uno de los polígonos, y como el ideario de EL MÁS ALLÁ en otro polígono. Ambos subconceptos es fácil ligarlos con el polígono principal, aunque para llegar a cada uno de ellos se parta de enfoques diferentes.

Vale la pena comentar que, para no complicar la lectura del esquema, se debe simplificar el subconcepto en una palabra clave o frase corta, que nos haga recordar la idea que contiene pero que no sature de información escrita el esquema.

**Módulos terciarios.**- El siguiente nivel de asociaciones es similar al anterior. Ahora es agregar hacia el exterior del módulo secundario, desde sus tres esquinas exteriores, tres nuevos hexágonos llamados módulos terciarios. Si del tema principal emergieron seis subtemas o conceptos, ahora la invitación del esquema es que los replanteemos, y de ellos derivemos tres variantes conceptuales nuevas en igual número de nuevos polígonos. Si partimos del ejemplo inicial de MUERTE, y de él obtuvimos el subconcepto de DESCANSO pues se suele decir, como eufemismo en algunas ocasiones o como una manera amable y espiritual de abordar la muerte que los que fallecen ahora descansan, el concepto de DESCANSO se justifica aquí. Y como se sugirió en líneas anteriores, el concepto o idea de descanso en el caso de los fallecidos proviene en cierto sentido de preceptos religioso, se puede evolucionar dicho concepto en un nivel terciario como RELIGIÓN. Entonces tendríamos una serie de ligas conceptuales que van de MUERTE – DESCANSO – RELIGIÓN.

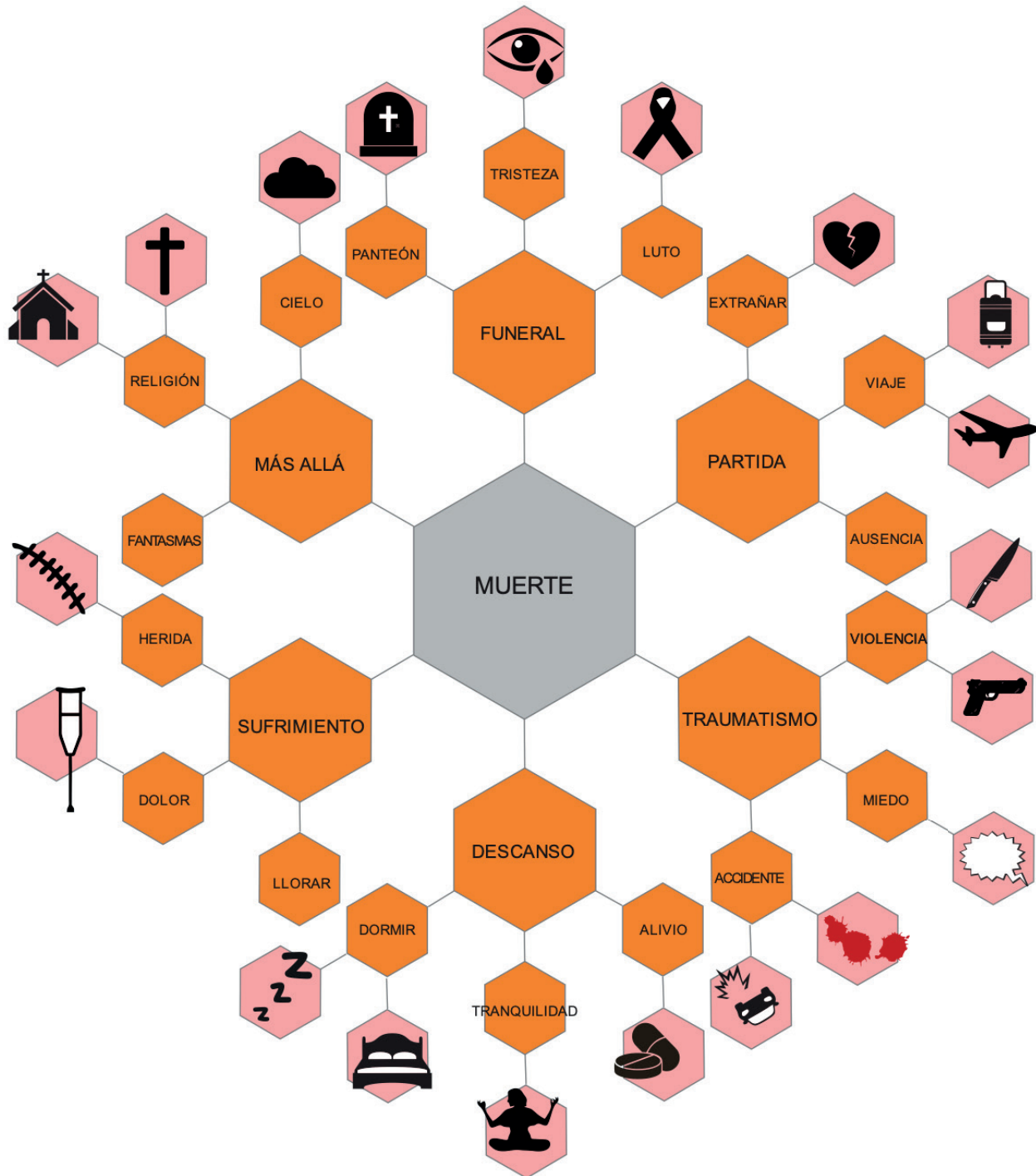
**Cuarto módulo / Generación de imágenes.**- Después de definir los polígonos anteriores el bagaje mental y escrito es amplio y el autor está en capacidad de empezar a imaginar las primeras imágenes del esquema, que van colocadas en un cuarto nivel exterior de polígonos.

Es decir, ahora el paso siguiente es derivar del nivel terciario de conceptos, no nuevos conceptos, sino imágenes que puedan representar esos conceptos. Los conceptos que componen el tercer nivel de polígonos de nuestro esquema también se extienden hacia afuera creando nuevos polígonos en donde no se coloca ningún texto, sino que se pretende dibujar una forma, un objeto o una imagen que represente fiel o marginalmente al concepto del que nace. Así, si tenemos la cadena MUERTE - DESCANSO - RELIGIÓN, podemos colocar el dibujo de una CRUZ.



En este cuarto nivel poligonal es importante entender que lo que se coloca en su interior es una imagen, por lo tanto, se propone que se dibuje, debido a que esto se convierte en prueba de que dicha idea es dibujable o representada mediante una imagen. Dibujar (no escribir) una silla o un zapato en este nivel poligonal cuatro, es imprescindible. Podríamos escribir la palabra SILLA, o la palabra ZAPATO, y continuar con el proceso porque ambas palabras representan algo que puede ser dibujado. Sin embargo, en algunos casos puede haber confusión si el usuario escribe la palabra SUEÑO, porque el término por sí solo no puede ser dibujable o puede ser interpretado de diferentes formas, y eso puede representar un bloqueo.

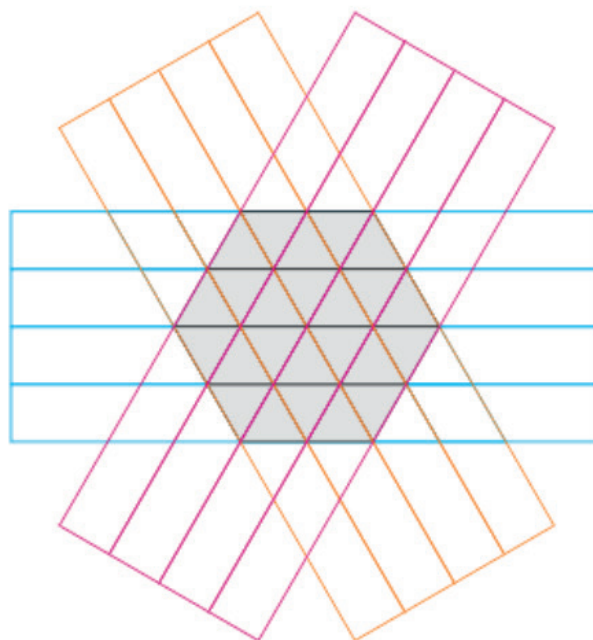
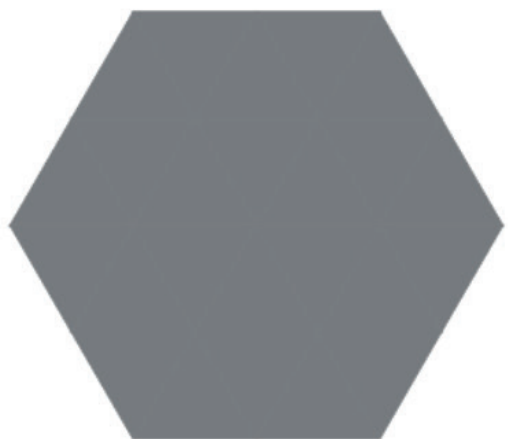
Si de cada polígono terciario derivamos una imagen, entonces obtendremos un total de dieciocho dibujos que pueden tener potencial de convertirse en el protagonista de nuestro cartel, portada de libro, o lo que estemos diseñando. Dichas imágenes son el resultado del cabildeo mental obligado que supone pasar por los tres niveles poligonales anteriores y que tienen potencial para el proyecto de diseño que se haya abordado. De esta forma, tenemos ahora un banco de imágenes para explorarlas compositiva y conceptualmente en el diseño abordado, apoyados más que nada, de la etapa dos de este proceso creativo. La siguiente imagen ilustra los posibles resultados.



## Etapa 2 / Polígonos de relación conceptos-recurso

El objetivo de esta etapa es la generación de imágenes con un alto nivel de originalidad, que no sean copias o repeticiones de otras imágenes y que no sean imágenes comunes o simples donde su grado de distinción sobre otras imágenes pase desapercibida. Serán imágenes que en menor o mayor medida tienen correlación con el concepto del cual partió la etapa anterior, imágenes o gráficos consecuentes con el concepto original que el usuario plantee si se lleva con el cuidado mental que amerita el ejercicio. La materia prima de esta segunda etapa son las imágenes culminantes de la primera etapa. Ya pudimos ver que pueden ser 20 o más imágenes dependiendo del interés e insistencia de los usuarios. Dichas imágenes guardan en sí mismas esencia del concepto del cual se parte desde su módulo central, sin embargo, si bien gozan de una relación conceptual, no tiene un nivel de originalidad deseable para la mayoría de los proyectos de diseño o publicidad gráfica. Pues bien, en esta etapa es cuando las imágenes se cargan de originalidad, generando gráficos únicos, no existentes con anterioridad y dando una característica especial a nuestros diseños de tal manera que se hagan más recordables en la mente de los lectores y por lo tanto contribuir mejor en la plasmación de su mensaje específico.

Partes que lo componen.- Al igual que la etapa 1, esta segunda etapa se monta en una estructura de trazo hexagonal. Se comentaba en la etapa anterior que la forma poligonal de sus módulos era opcional, y que si el usuario lo requería de otra forma geométrica no existía ningún inconveniente. Sin embargo, en esta etapa, la forma de polígono con 6 caras es indispensable para el ejercicio pues facilita la correlación de las partes que juegan un papel en la construcción de este proceso. Dicho esto, el primer paso es el trazo de esta forma geométrica.



Para trazarlo al centro de una hoja en blanco necesitamos escuadras y un transportador. Elegimos un ancho único para cada una de las caras del hexágono y ocuparemos ángulos de 60 y 120 grados de inclinación. Cada lado se recomienda, para un uso en hojas comunes tamaño carta, con una medida aproximada entre 8 y 9 centímetros de largo, para permitir que su uso permita realizar bocetos legibles.

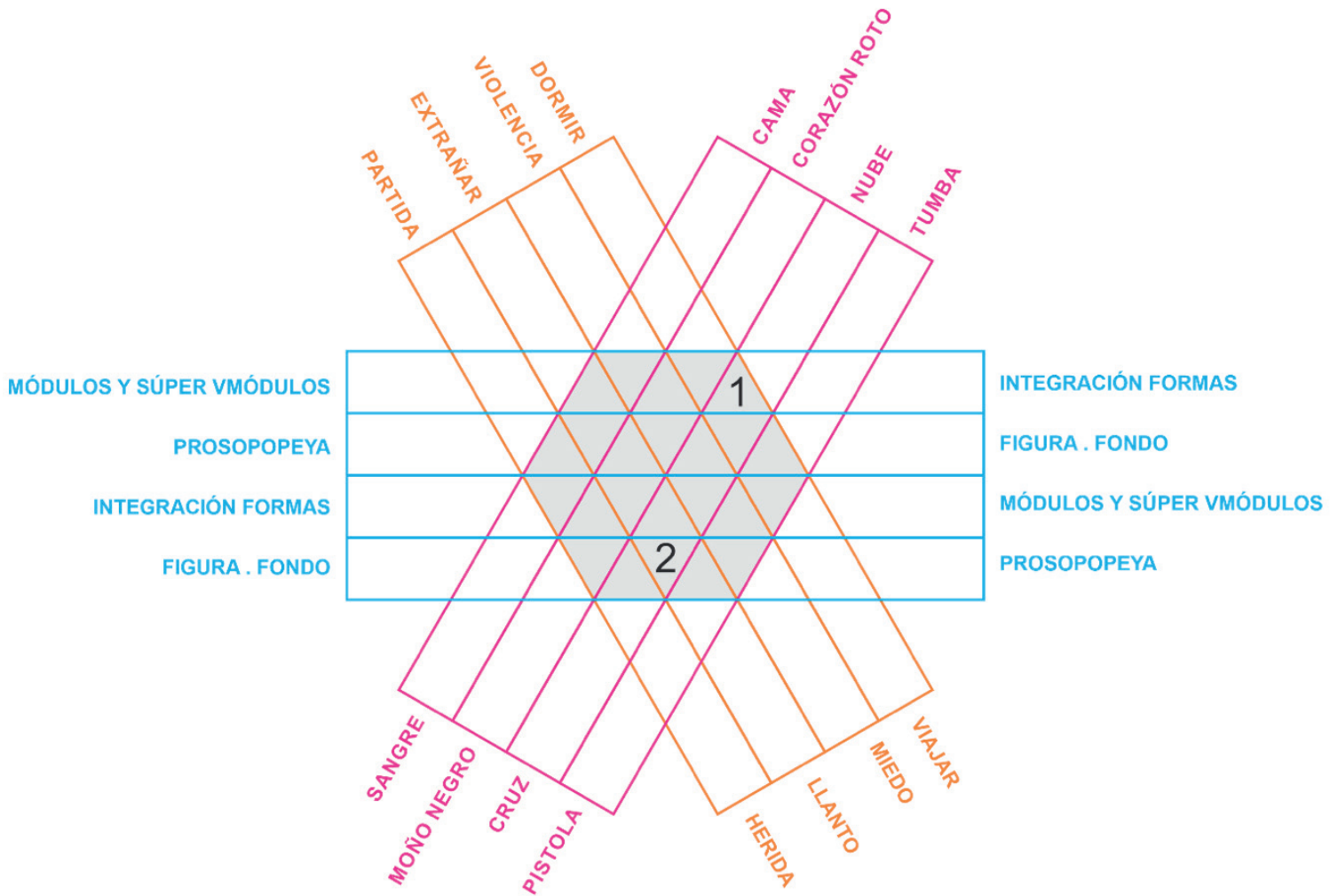
Siguiendo con el trazo, se debe segmentar dicho hexágono en cuatro partes en diagonal, desde las caras inferior, e inferior-izquierda, hacia las caras superior y superior derecha, con líneas en 60 grados como se muestra en la imagen. Dichas líneas deben extenderse un poco fuera del polígono. Es siguiente paso es una división idéntica pero invertida, con líneas con una inclinación de 120 grados, segmentando también en cuatro partes desde la cara inferior e inferior-derecha hacia arriba y cruzando las caras superior-izquierda y superior. Por último, trazamos líneas horizontales segmentando en cuatro veces nuevamente desde las caras inferior-izquierda y superior-izquierda hacia las caras inferior-derecha y superior derecha, quedando nuestro esquema como se muestra en la imagen. Y de esta forma culminamos con el trazo del esquema que nos permitirá construir nuestro proceso creativo de una forma coherente y ordenada, transformando las imágenes comunes en imágenes interesantes y originales, manteniendo su vínculo conceptual con el núcleo de la primera etapa.

**Pista diagonal positiva / imágenes.-** Ya con el trazo estructural completo de esta etapa dos, procedemos a nombrar cada una de sus rutas lineales. La primera ruta serían las diagonales positivas, las que suben de abajo a la izquierda y van a la derecha y arriba. Si lo imaginamos como carriles de tránsito, vemos que tenemos cuatro vías. En este eje se colocan, en los extremos de las líneas, las imágenes más relevantes o destacadas de la etapa uno. Se colocan en ambos extremos rigiendo cada una de las vías de cada lado. El usuario deberá elegir aquellas imágenes que a su criterio se perfilen mejor para construir el mensaje gráfico de su interés. Es probable que, desde el llenado del primer esquema, el creador advierta la debilidad de unas imágenes generadas y la potencialidad o fuerza de otras.

**Pista diagonal negativa / conceptos.-** La segunda ruta lineal es la diagonal invertida que transita de arriba a la izquierda hacia abajo y a la derecha. La forma de ordenar la linealidad de los rótulos es idéntica, sin embargo, en este renglón no se hace uso de imágenes concretas como en la pista positiva, sino de conceptos. Volvemos nuevamente a los conceptos del esquema uno, tomando los más relevantes y colocándolos en los extremos de nuestras pistas. Serán también cuatro por extremo, sumando ocho en total. Los conceptos escritos en esta pista en diagonal invertida pueden venir tanto del módulo secundario como del terciario de la etapa uno.

**Pista horizontal / recursos creativos.-** Por últimos, la pista horizontal se rotulará con lo que aquí denominados Recursos creativos, los cuales se explicarán más ampliamente más adelante. Dichos recursos solo se colocan de uno de los lados de dichas pistas horizontales (se sugiere que se coloquen de ambos lados, pero evitando coincidir en su propia vía, tal como se publica en la imagen) y regirán su utilización en ellas, por lo tanto, son en número de cuatro solamente e impactan tanto los triángulos normales como los triángulos invertidos.

Solo en el acto de rotular las tres pistas de nuestro esquema hexagonal, ya se está en uso de una determinada exigencia intelectual del usuario. Al momento de discriminar conceptos e imágenes para colocarlas en el gráfico, el creador está haciendo uso de su capacidad de síntesis y de jerarquización de las ideas, por lo tanto, existe una importante porción de creatividad en el proceso. Sin embargo, en términos de la construcción de las imágenes que deseamos, es en este momento donde se empieza el proceso de resolución creativa pues ya tenemos el esquema trazado y rotulado con los conceptos que necesita, quedando como se muestra en la imagen.



**Recursos creativos.-** Hay que decir que en este documento denominamos Recursos creativos a aquellas formas de mezclar o combinar las imágenes, de tal manera que no sean formas o ilustraciones literales copiando la realidad, sino que el resultado de esas ilustraciones sean gráficos con un alto grado de imaginación. Y precisamente los denominados recursos creativos son maneras de abordar las imágenes a tratar desde una perspectiva determinada. Por ejemplo, cuando combinamos la imagen de un plátano, con la de un teléfono, no se pretende que ambas imágenes convivan en un espacio visual, sino que construyan en una nueva imagen de original. Si lo mezclamos con el Recurso creativo de módulos y súper módulos quedaría como la imagen siguiente.



Si bien el ejemplo se hace con un solo recurso creativo, y se obtiene una imagen original, también tenemos a la mano otros Recursos creativos como el de figura- Fondo, Integración de forma, formas imposibles y otros más. Dichos recursos tienen la característica de otorgarle a las imágenes contruidas una personalidad, incluso poético, las cuales, ocupadas en el campo del diseño gráfico, se convierten en elementos muy recordables, que se fijan más tiempo en la memoria de los lectores. Y por razones como la anterior, son ejercitados en las escuelas y por los profesionales del diseño gráfico.

**Cruce de Conceptos / imágenes.-** En el último gráfico, donde se presenta el esquema dos de forma completa y listo para trabajar en él, podemos observar que se han colocado dos números. Significa que se ha decidido trabajar en esos dos campos de intersección, primeramente. El hexágono central presenta 24 intersecciones triples (triángulos sombreados). Cada intersección contiene información recibida de por lo menos 3 vías, a veces incluso de cada vía recibe información desde las 2 direcciones opuestas. Lo primero que debemos hacer es elegir uno de los triángulos dentro del hexágono, ya sea al azar o porque el usuario le reconoce potencial.

El usuario elige una dirección de cada vía, inicialmente de los ejes diagonales. Las que están marcadas con el número uno en el esquema, desde la vía de las imágenes tenemos dos opciones: la NUBE y la CRUZ, y desde la vía de los conceptos tenemos VIAJE y LLANTO. Si elegimos uno de cada vía, nos quedamos con NUBE - VIAJE. El reto será, con estas dos opciones, construir una nueva imagen, pero regida por el principio creativo del eje horizontal que cruza nuestro triángulo. En este caso, los recursos creativos sugeridos en el esquema son el de MÓDULOS Y SÚPER MÓDULOS y el DE INTEGRACIÓN DE FORMAS. Se puede decidir ocupar uno solo de los dos recursos y construir una sola imagen, o si se desea, buscar en dos ejercicios diferentes aplicar cada recurso creativo. Elegimos, para efecto de este ejemplo quedarnos con la asociación NUBE - VIAJE - INTEGRACIÓN DE FORMAS.

Si bien, es cierto que algunos diseñadores realizan todas estas asociaciones en su ejercicio profesional, este esquema ayuda de varias maneras a regular el proceso. En primera instancia le aplica un orden de creación más estructurado y con menos dispersión de ideas, y por otro lado mantiene en la mente del creador todas las variables que le son necesarias para construir una imagen original. Esta guía se hace más relevante cuando uno está en proceso de aprendizaje universitario o en los inicios del desarrollo profesional.

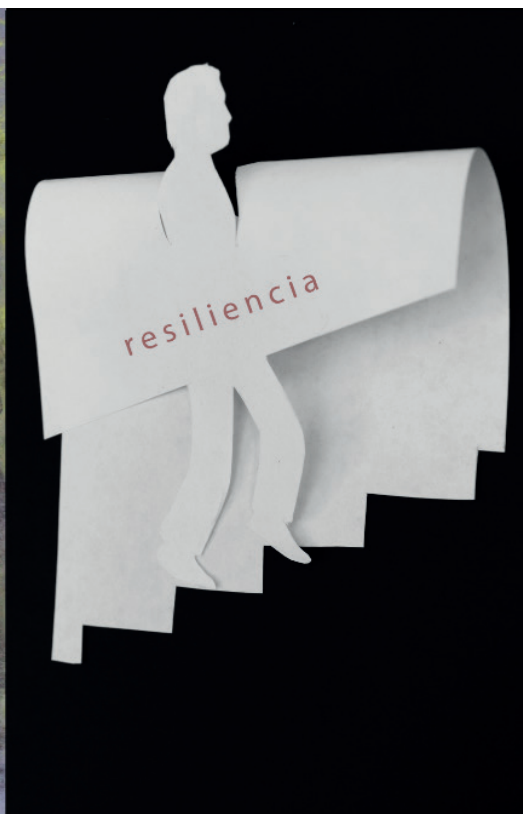
Se recomienda tomar otra hoja, numerarla con el correspondiente número 1 de nuestro esquema y proceder a la búsqueda bocetada de la imagen retomando los tres ejes elegidos. El resultado de dicha trilogía NUBE - VIAJE - INTEGRACIÓN DE FORMAS puede ser una nube en el cielo que, en su forma, insinúe la silueta de una maleta. Recordemos que la nube nos representa en este ejercicio al cielo, o dicho de otra manera, al lugar donde van los muertos, desde la cultura tradicional religiosa, y que la maleta nos representa el viaje, o la acción de ir hacia algún lado, que en este caso es el cielo mismo. No es un mensaje literal, sino sugerido y alegórico, el cual podemos interpretar según lo sugiere el creador porque se pertenece a la misma cultura y se tienen fijados valores y entendimientos similares de las imágenes, los símbolos y los signos con los que convivimos y reaccionamos de manera diaria. De la misma manera que hoy, desde nuestra cultura y experiencia actual, podemos disfrutar sin cuestionamientos de una pintura surrealista de Remedios Varo, que siglos atrás hubiera sido juzgada de otra forma.

De la misma manera, podemos pasar al triángulo con el número 2, en donde elegimos los tópicos de imagen CRUZ - concepto LLANTO - y recurso creativo PROSOPOPEYA. En una hoja nueva, rotulada con el número 2, hacemos los bocetos que contengan los elementos nombrados. Si la prosopopeya es un recurso donde se anima un objeto que no tiene vida, entonces podemos poner a nuestra cruz unos ojos, de los cuales rueda una lágrima. Así, de acuerdo nuestro concepto principal de Muerte, podemos inferir que la imagen se interpreta como el dolor que implica la muerte de alguien. Debemos aclarar que todo este ejercicio parte de un concepto genérico inicial, del cual hemos derivado por lo menos dos conceptos que también tienen cierto margen de subjetividad. Pero sabemos bien que, en el contexto de composición, alusión de texto, estilo de representación y colores adecuados, estas imágenes generadas, pueden funcionar en cualquier necesidad de comunicación visual.



Obviamente, no es necesario llenar las 24 casillas triangulares, pero se asume que la búsqueda no queda solamente en llenar dos, tres o cuatro vías, sino que se agoten muchas posibilidades. Mientras mayor sea el número de vías con sus tres conceptos, mayor será la posibilidad de encontrar una imagen que se considere convenientemente creativa y con el valor comunicacional deseado. También es muy probable que a algunos enlaces no les encontremos solución, por lo menos en los minutos que le dediquemos, y sin frustrarnos, podemos cambiar de opción. Se puede ir buscando en primera instancia aquellas que consideremos que podemos resolver más rápido y fácil. Con el calentamiento mental, puede ser que más adelante volvamos a las casillas no resueltas y ahora finalmente encontrar una variable visual conveniente. Sin embargo, sería bastante normal que en algunas casillas no encontremos alternativas que nos parezcan válidas y eso no debe de asumirse como falta de imaginación, sino más bien como parte de los márgenes de error y acierto en cualquier proceso creativo.

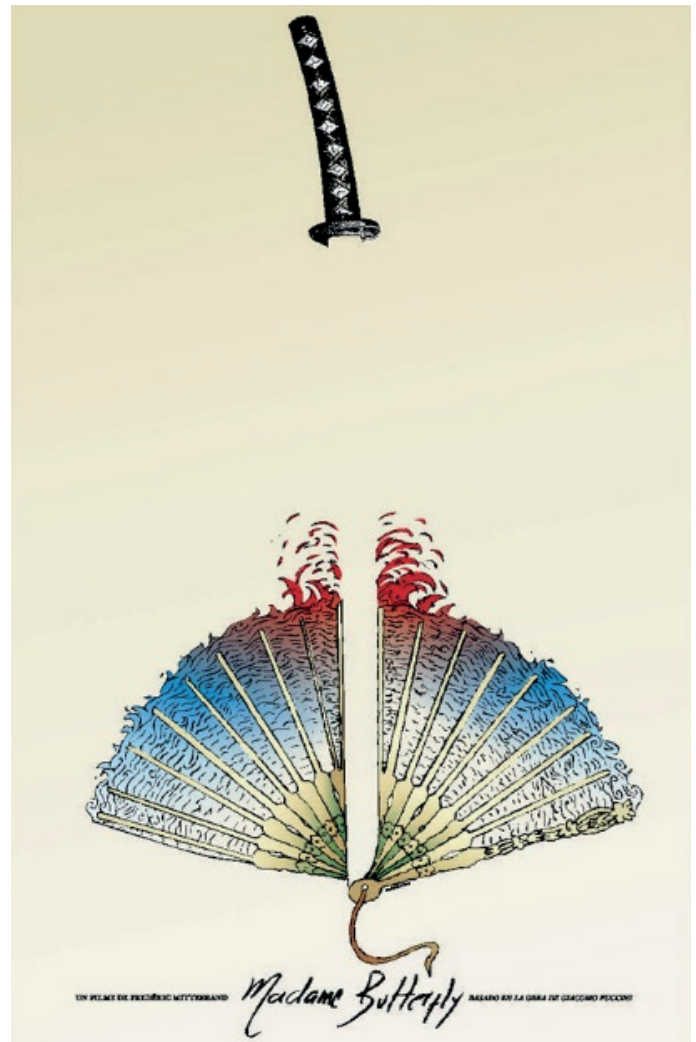
**Ejemplo y Resultados esperados.-** Cada uno de los pasos del presente método, no es original por sí mismo, sino más bien, su ventaja recae en la suma y el orden de estos pasos. Los estudiantes de diseño gráfico y otros creadores pueden construir imágenes con márgenes creativos por arriba del promedio, ya sea ocupando el orden metodológico en los proyectos escolares o en prácticas independientes. En mi caso particular, he practicado este sistema para resolver proyectos de diseño profesional como imago tipos, carteles, espectaculares, portadas de libros y otros, pero también lo he usado mucho para construir imágenes de proyectos personales en el marco de ilustración o arte, tradicional o digital. También me ha servido para dirigir proyectos de tesis donde conseguimos que los estudiantes no pierdan el objetivo de lo que buscamos o divaguen con enfoques no acordados o definidos con anterioridad.



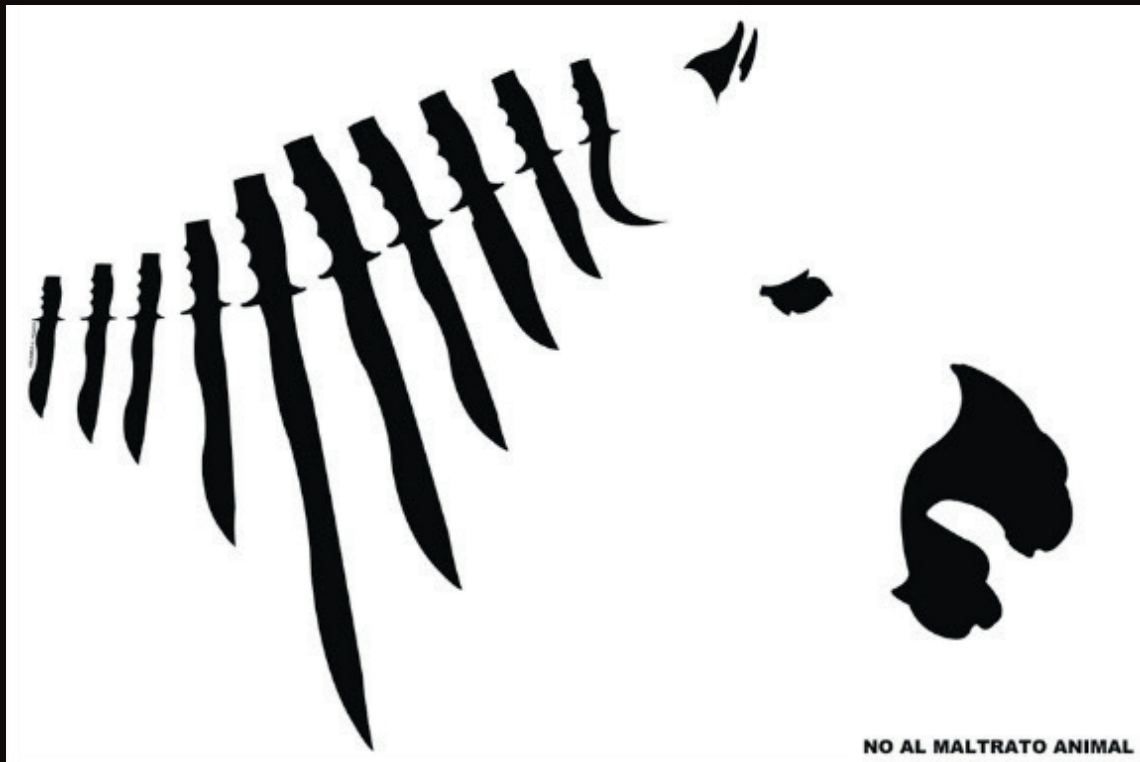
el **método abstracto - Figurativo** son elementos que toman en cuenta diseñadores relevantes en el contexto del mundo del diseño, con resultados destacados. Por ejemplo, Ricardo Ceceña, en su cartel sobre Sexo Inteligente, usa la imagen de un preservativo, para aludir al sexo y con el principio de Integración de formas, construye una pieza de ajedrez para asociarlo a inteligencia, ocupando un estilo de representación de 3D, que favorece mucho el impacto de la imagen. O el cartel de Obed Meza, de la obra clásica Madame Butterfly, en donde el abanico representa metafóricamente a la protagonista, siendo herida de muerte por una katana. Ambos interaccionando con el recurso creativo de figura - fondo. También el cartel de Eduardo Picazo hace uso del recurso creativo de figura - fondo de una manera ingeniosa. Con algunos pequeños detalles, completa la percepción de una cebra como imagen protagónica, con armas blancas funcionando como las rayas características de dicho mamífero. El espectador no deja de notar que es una imagen que denuncia el maltrato animal. En los tres carteles conviven dos imágenes o conceptos metaforizados, gestionados a través de un recurso creativo.



Ricardo Ceceña



Obed Meza



Eduardo Picazo

Si la presente metodología se usa con regularidad, no solo se obtiene un banco de imágenes potentes para nuestros proyectos de diseño o ilustración, sino que se está ejercitando nuestra mente para que procese de forma creativa, cada vez mejor. Cualquier proyecto que amerite dosis de creatividad. Si bien en el papel quedan los registros ordenados de nuestros cabildeos mentales, también en nuestro cerebro estamos construyendo surcos de conducción para encausar más automáticamente resultados convincentes por su originalidad y no convencionalidad.

Aunque en esta explicación se ocuparon unos pocos recursos creativos, tenemos más opciones que podemos explorar como las denominadas figuras retóricas, tales como las Metáforas, Hipérboles, alegorías y muchas otras más.

A partir de las imágenes originales contruidas, el usuario tendrá el reto de completar el combo que hace un buen diseño, decidiendo estilo de representación, composición, asociaciones textuales, entre otros, hasta obtener el producto final como los tres carteles mostrados.

Iniciamos el método con ideas y conceptos, ejercicios intelectuales, que vinculan palabras y significados, para ir avanzando hacia imágenes elementales, y al final con imágenes no convencionales y adecuadas para formatos comunicacionales meramente informativos o incluso persuasivos. Hasta el día de hoy, aún con las nuevas herramientas tecnológicas, el diseño gráfico es, en su mejor acepción, una construcción intelectual, que después toma forma visual en cualquier formato de diseño.

# **Narrativas históricas y cambios de realidades**

Dra. Elena Méndez

# Narrativas históricas y cambios de realidades

Dra. Elena Méndez  
ORCID 0000-0001-9589-8412

Narrar desde la imagen, es un acto profundamente creativo, pero a pesar de su carácter aparentemente subjetivo, en realidad se afianza de elementos más bien objetivos. Sobre todo, si se trata de la pintura histórica, que recoge en gran medida, los acontecimientos cruciales, elementos que se volverán parte del imaginario colectivo. De esta forma Raposo (2009) establece que la "...narración se presenta como una herramienta capaz de mostrar y testimoniar la realidad desde los sujetos históricos, más aún, muestra la necesidad o quizá el gusto de querer formar parte de aquello que se relata" (p. 2)

Lo narrado nos envuelve, narra los acontecimientos de otros y por un momento forma parte de un nosotros, por ello, el arte es una cápsula de tiempo, es un ente que analiza, valora, contrasta y entiende nuestro pasado. Nos lleva a narraciones que nos permiten establecer conexiones entre acontecimientos históricos, económicos y sociales.

El arte puede verse como un catalizador de emociones, como refugio del alma, y en gran medida si, el arte sensibiliza, pero sin duda este acto espiritual (desde la mirada de Kandinsky) se da también desde la reflexión y el ejercicio intelectual que presupone la contemplación artística, porque la experiencia estética es un acto emocional y racional a la vez.

El hecho estético, es el agente de seducción, es la fuerza de atracción que nos lleva a mirar una obra, su permanencia como un acto de conocimiento en el ser humano se da también en terrenos de la información obtenida desde dichos componentes estéticos. Canclini (2013) señala que: "Las experiencias estéticas apuntan...a crear un paisaje inédito de lo visible, nuevas subjetividades y conexiones, ritmos diferentes de aprehensión de lo dado" (p. 16)

Si bien ser consumidores culturales de las obras de arte nos lleva de lo sublime a lo trágico (que son categorías estéticas), también el arte evoca nuestro pasado, y se vuelve un acto reflexivo. Las imágenes dejan de ser solo componentes de un pasado lejano, se vuelven referentes de las similitudes de la historia, una síntesis gráfica de lo vivido, una lección o una historia narrada desde varias perspectivas y necesidades.

Las representaciones de acontecimientos históricos han sido motivo de inspiración para los artistas, que aprovecharon las circunstancias de la época. Algunos llegaron a tener beneficios económicos como Jacques Louis David, pintor neoclásico que fue un narrador de los acontecimientos de Francia, como en su obra Napoleón Cruzando los Alpes, de la cual existen cinco versiones, pintadas entre 1801 y 1805.





La historia narra que Bonaparte cruza los Alpes a lomo de mula, pero en la pintura de David, se ve un Napoleón imponente y su caballo brioso. Napoleón le solicita al pintor que lo retrate con esa grandeza. Con la mano derecha, Napoleón marca el camino y da la orden de batalla. La mano izquierda muestra su firmeza, su seguridad y dominio, el control de las riendas y de la situación. Su vigor da fuerza a los soldados que se muestran en el segundo plano, al fondo, justo están preparando la batalla. Esta era la narrativa sugerida y la pintura desborda la solicitud de Napoleón.

Por otro lado, Delaroche, en su obra con el mismo título Napoleón cruzando los Alpes de 1848 expone otra realidad, sin embellecimientos y decorativismos, y sin la propaganda y la imagen inflada. El personaje de Napoleón heroico que el neoclasicismo mostró, el realismo lo transforma en un ser humano, con frío, pensativo, cansado y con un rostro que muestra preocupación. Con un guía a un lado, señalando el camino, porque se infiere el desconocimiento del territorio. Las críticas a la obra, no se hicieron esperar y nada importó la maravillosa composición, el uso magistral de la luz, el realismo y la gestualidad, así como el dominio de la anatomía.

La pintura histórica está plagada de mensajes de honor y patriotismo, Delacroix y el romanticismo, 1830, en la emblemática pintura de la Libertad guiando al pueblo, ricos y pobres en la lucha, la alegoría de libertad, una mujer fuerte y valiente, con el dorso

desnudo, pero muestra el vello de la axila con la clara intención de eliminar cualquier búsqueda por lo erótico, no es un desnudo que busque seducir, es la muestra de la emoción que emana de la revolución, el desnudo como símbolo de libertad, junto con la bandera que ondea.

Europa siempre será un referente importante para entender las aportaciones y creaciones desarrolladas en México, que, en terrenos de obra con temática histórica, existen ejemplos significativos. En México la Independencia no solo nos había dejado una aparente libertad, sino también fue el inicio de una larga etapa de autoconocimiento, esta libertad también nos llevó a plantearnos quienes éramos, e iniciamos un camino en busca de la identidad.

Entre idas y venidas históricas, Agustín de Iturbide se corona Emperador de México, hecho que es capturado por José Ignacio Paz, en una pintura de 1822 titulada Alegoría de la Coronación de Agustín de I. En esta pintura se puede apreciar a Hércules y México coronando al Emperador, un águila mexicana ataca a un león español, mientras la gente en el balcón grita, poco se sabe del artista, pero lo que si podemos observar es la falta de maestría en la composición, ya que todo el peso visual se concentra en la parte baja, además del uso del color, porque toda la escena se torna roja, al igual que la capa del personaje central, no hay contraste y el Emperador se funde en la profusión de la escena. Ni que decir del dibujo de la figura humana, no solo es carente de realismo, muestra un pobre dominio de la anatomía.

En fin, que la obra se torna histórica por el tema tratado, no por las aportaciones artísticas.

En terrenos artísticos esta construcción de identidad desde la obra plástica tendrá un camino complejo, ya que la Academia de San Carlos al ser instituida por la Corona Española, inicia con temáticas religiosas. Justo en la Independencia tendrá serias complicaciones principalmente económicas. Por otro lado, la estructura de la academia, no habían logrado mostrar un rostro más cercano a la realidad.

El costumbrismo impulsa temas más cotidianos, aborda los lugares, las personas, sus ropas y tradiciones, como el caso de Claudio Linati, grabador italiano que se dedicó a tomar de pretexto la vestimenta para hacer un catálogo de tipos mexicanos, cuyos rasgos faciales eran muy europeos. Lo que demuestra que faltaba mucho camino por recorrer, sobre todo desarrollar la construcción de una identidad desde dentro y desde las necesidades y particularidades del territorio, que para el siglo XIX aún se mantenía fuertemente influenciado por Europa.

der, que como su nombre lo indica, mostrará a personajes evocando la grandeza, riqueza o poder económico o político, como la obra de Juan Cordero, en el retrato a doña Dolores Tosta de Santa Anna realizado en 1855, en donde es evidente la elegancia, el brillo que logra con las pinceladas para mostrar lo satinado de la tela, el lujo del decorado del peinado con una diminuta tiara que tiene en la parte superior un águila. Un doble collar de perlas, un elegante abanico de plumas en la mano izquierda y un delicado pañuelo en la derecha mostrando la sutileza de la dama, además el abanico y pañuelo eran elementos femeninos indispensables para las tertulias y bailes. La habitación está plagada de elementos simbólicos de poder, las cortinas rojas que dejan ver que la habitación se encuentra en alto y se notan los edificios de la ciudad, la torre poniente de la Catedral Metropolitana, con un tocador, y espejo ricamente labrado, el espejo y el reloj dorados y el detallado florero también dorado.

Juan Cordero fue un artista poblano nacido en Teziutlán del siglo XIX que egresa de la academia de San Carlos, de ideas liberales. Desarrolla también pintura de corte histórico como Colón ante los reyes católicos en donde de forma muy sutil hace una crítica hacia la discriminación de los indígenas, quienes se encuentran en primer plano y con una simbólica oscuridad.





A pesar de que la luz inunda a los reyes, el contraste con la oscuridad de este primer plano resalta la presencia de los indígenas.

La idea de evocar las narrativas históricas y en algunos casos el cambio de realidades también apunta a pensar en otros elementos que denoten la identidad mexicana del siglo XIX, si bien los personajes históricos cobran especial relevancia, existen otros componentes que también nos dieron identidad, tal como el paisaje.

Regresando a Juan Cordero, como anécdota se menciona que, buscó dirigir la Academia de San Carlos que estaba en manos de Pelegrín Clavé, sin embargo, éste último no permitió que Cordero se hiciera de la dirección. Justo fue Clavé quien invita a Eugenio Landesio a desarrollar la cátedra de paisaje, la belleza del paisaje mexicano lo cautiva, con ello se establece una nueva época para la plástica mexicana, porque ahora será el paisaje, quien de los elementos simbólicos para entender la realidad en México.

José María Velasco será su estudiante más destacado, quien con magistral encanto retoma los principios de Landesio, los personajes en primer plano empujados ante la grandeza del paisaje. Las nubes capturando el momento exacto del día, la profundidad del valle y los detalles de urbanismo y ambiente rural, el contraste con el paisaje, el desarrollo industrial y económico.

El paisaje como elemento simbólico, no solo es territorio, son elementos que muestran esta búsqueda por la identidad, como los volcanes al fondo, con la flora y fauna de la región. También el paisaje urbano, será protagonista en la obra de Velasco. Desde la arquitectura como elemento simbólico documenta, muestra las ruinas de la iglesia de San Bernardo, por ejemplo y en esta pieza hace evidente como muchas instituciones ocuparon antiguas iglesias o conventos demolidos en la década de 1860.

La importancia de la imagen como ente constructor del pensamiento, como evocador de la historia, incluso con un carácter científico, como la etapa de las pinturas de flora y fauna de Velasco como el estudio de los colibríes mexicanos. Pensar en la construcción de la identidad mexicana, es un tema largo y complejo, lleno de múltiples factores, pero al menos iniciar con valorar el poder narrativo de la imagen y dejarse seducir por ella.



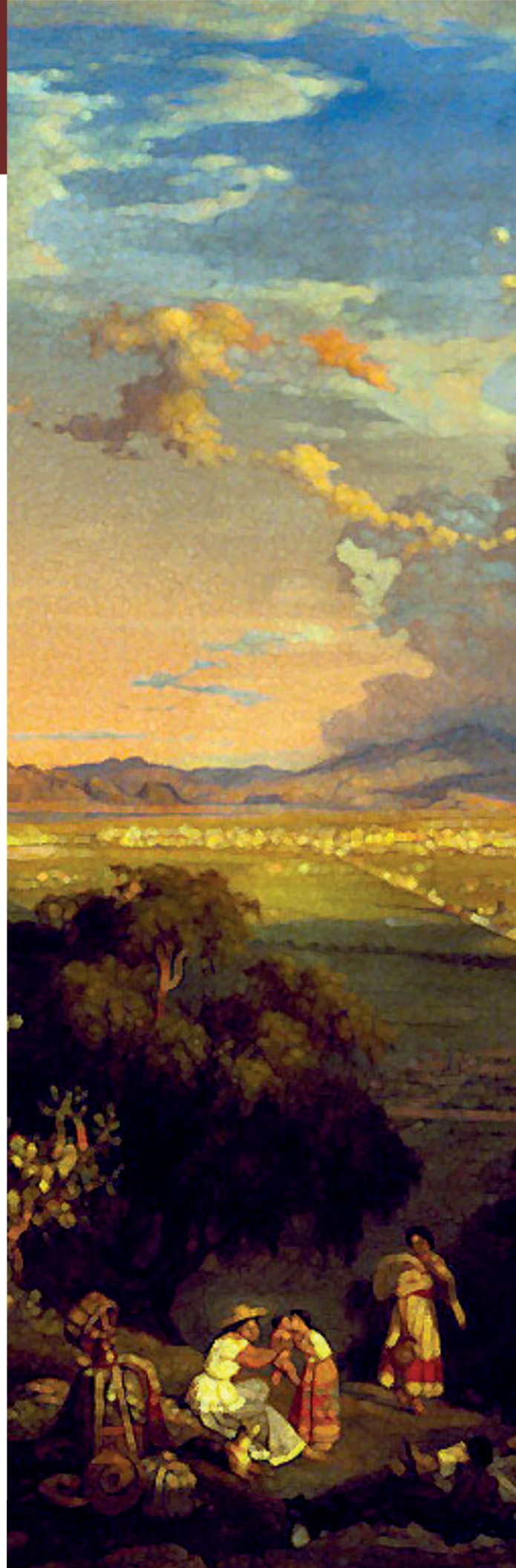
Saber mirar y adentrarnos en las historias que nos ofrecen las imágenes, también es saber mirarnos, en estos ejemplos, nos contemplamos, como nación, como humanidad, como seres humanos, que necesitamos de momentos para la reflexión y la no acción, de permitir que la vida contemplativa también nos llene y apreciar el arte puede ser parte de este ejercicio. Tal como Chul Han (2023) nos permite reflexionar en su “vida contemplativa”. El arte también permite un estado de introspección y éxtasis, de compromiso y conocimiento con la vida.

El arte no es un ente lejano, no solo es pensarlo en un recinto que alberga objetos empolvados, es parte de la vida, de la historia, de la identidad, de la construcción de una nación y por supuesto del desarrollo del pensamiento y conocimiento del ser humano.

### Referencias bibliográficas

Byung – Chul H. (2023) Vida contemplativa. Taurus  
García Canclini, N. (2013) ¿De qué hablamos cuando hablamos de resistencia? Revista de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Costa Rica -UCR - Volumen 2 - 1 de 2013 - Número 03 - ISSN 2215-275X <https://www.kerwa.ucr.ac.cr/server/api/core/bits-treams/674bd38f-c2ad-4184-a932-3c870171960a/content>

Raposo Quintana, G. (2009) Narrativas de la imagen: memoria, relato y fotografía. Revista Chilena de Antropología Visual - número 13 - Santiago, junio 2009 - 79/103 pp.- ISSN 0718-876x. Rev. chil. antropol. vis. <http://www.rchav.cl/imagenes13/imprimir/raposo.pdf>





# EL SÍMBOLO Y EL MONSTRUO

Una travesía visual en el universo de  
**Guillermo del Toro**

Dr. José Luis Hernández Díaz

# EL SÍMBOLO Y EL MONSTRUO

## Una travesía visual en el universo de Guillermo del Toro

Por: Dr. José Luis Hernández Díaz

### El universo simbólico

Dentro del cine contemporáneo, la obra de Guillermo del Toro destaca, entre otras razones, por devolver al símbolo una función cognitiva que durante décadas quedó relegada a la literatura o a las artes plásticas. El símbolo como una experiencia visual.

En su filmografía, lo fantástico no opera como evasión ni como mero artificio narrativo, sino como un medio para pensar la realidad desde la imagen. El monstruo, en este contexto, no se presenta como amenaza gratuita, sino como una figura simbólica que concentra conflictos éticos, afectivos e históricos difíciles de formular mediante el lenguaje conceptual.

Este planteamiento encuentra un respaldo teórico sólido en la filosofía de Ernst Cassirer, quien sostiene que el ser humano no se relaciona con el mundo de manera directa, sino a través de sistemas simbólicos como el mito, el arte y el lenguaje (Cassirer, 1998). Desde esta lectura, el cine de Del Toro puede comprenderse como una forma simbólica autónoma: un lenguaje visual que no traduce ideas preexistentes, sino que las construye a partir de la experiencia sensible. La imagen, más que ilustrar conceptos, los vuelve perceptibles.

Cassirer afirma que la realidad humana no es puramente física, sino simbólica, en la medida en que los objetos adquieren significado dentro de un entramado cultural e histórico (Cassirer, 1998). El símbolo, por tanto, no cumple una función decorativa ni referencial; actúa como un principio organizador de la experiencia. Esta noción resulta especialmente útil para analizar el cine de Del Toro, donde cada elemento visual parece diseñado para portar una carga semántica específica.

En las películas de Del Toro, los objetos no son simples recursos escenográficos. Relojes, llaves, puertas, insectos mecánicos o artefactos dorados que aparecen reiteradamente como condensadores simbólicos.

A través del diseño de producción, estos elementos participan activamente en la construcción del relato, orientando la lectura emocional y ética del espectador. De este modo, la puesta en escena se convierte en una estrategia de conocimiento: el diseño no acompaña a la narración, la estructura.



## Color y la herencia simbolista

El símbolo no es un mero designador, sino un agente constructor de realidad. Del Toro traslada esta premisa a la dirección de arte: cada objeto —sea un mecanismo de relojería, una llave o un umbral— está dotado de una carga semántica específica. Así, el lenguaje cinematográfico se consolida como una forma simbólica autónoma que no solo narra, sino que encarna significados a través de la sintaxis visual. Mediante el control preciso del encuadre, la paleta de color y la composición espacial, el director transmuta el símbolo intelectual en una experiencia sensorial inmersiva.

La sintaxis audiovisual es el catalizador del lenguaje simbólico. Si el lenguaje verbal transforma la experiencia en conceptos, tal como apuntaba Cassirer (1923-1929/1998), el diseño audiovisual en la obra de Del Toro transmuta la emoción en visión pura. Su cine se articula mediante una gramática donde la iluminación (claroscuro) y el diseño de producción constituyen la estructura sintáctica. Los planos se componen con rigor pictórico, y la banda sonora actúa como un contrapunto estructural al simbolismo cromático. Esta amalgama de imagen y sonido genera un lenguaje capaz de comunicar inefables como la nostalgia o la ternura, convirtiendo al cine en un organismo vivo de significación.

La dimensión cromática ocupa un lugar central en esta arquitectura simbólica. La poética visual de Del Toro mantiene una clara afinidad con la tradición del simbolismo pictórico del siglo XIX, particularmente con autores como Gustave Moreau, Ruelas y Odilon Redon, quienes entendían el color como un vehículo de lo espiritual. En esta línea, la paleta cromática del director mexicano cumple una función discursiva más que ornamental.

El rojo suele aparecer asociado a la herida, la violencia o el deseo; los verdes y azules construyen atmósferas oníricas vinculadas a lo acuático y a lo inconsciente; mientras que los tonos dorados y ámbar evocan formas de sacralidad ambigua, a menudo relacionadas con el poder y su deterioro. El color, así entendido, sustituye al diálogo explicativo y permite que la imagen comunique afectos y tensiones morales de manera directa.



## Configuraciones simbólicas en tres núcleos narrativos

La lógica simbólica que atraviesa el cine de Del Toro puede observarse con claridad en tres momentos representativos de su obra.

En *Cronos* (Del Toro, 1993), la inmortalidad se materializa en un artefacto mecánico de estética barroca que alberga un insecto. El paso visual del oro a la putrefacción no es incidental. El monstruo, en este caso, no es una criatura. Es el objeto mismo el que expone la hybris humana y la fragilidad ética del deseo de trascendencia. El tiempo, convertido en mecanismo, deja ver su costo moral.

En *El espinazo del diablo* (Del Toro, 2001), el símbolo adquiere una dimensión histórica explícita. El orfanato funciona como una representación condensada de una España fracturada por la Guerra Civil. El fantasma de Santi, lejos de responder a la lógica del terror convencional, encarna un trauma colectivo no resuelto. Su cuerpo suspendido y su herida perpetua no buscan provocar miedo, sino activar la memoria y exigir reconocimiento. Y la bomba muda testigo de una época dolorosa en la España de principios del siglo XX.

El mito de Frankenstein atraviesa de manera transversal la sensibilidad estética de Del Toro. La sombra de Mary Shelley permea toda su obra. Sin embargo, Del Toro subvierte el mito prometeico. Si en Shelley (1818/2013) el énfasis recae en la transgresión del creador, en Del Toro el foco ético se desplaza hacia la soledad de la criatura.

El "monstruo" es el único ser inocente en un mundo de humanos culpables. Esta inversión simbólica sugiere que la verdadera monstruosidad reside en la falta de empatía, no en la deformidad física.

El director desplaza el conflicto hacia una ética de la compasión. La criatura no aparece como amenaza, sino como resultado del abandono. Frente a la advertencia de Cassirer sobre el riesgo de que el ser humano sea dominado por sus propias creaciones simbólicas, Del Toro propone una respuesta visual basada en la empatía y la responsabilidad.



## El monstruo y la experiencia de lo numinoso

Las criaturas diseñadas por Del Toro pueden analizarse a partir de la noción de lo numinoso desarrollada por Rudolf Otto (1996), entendida como una experiencia ambigua que combina fascinación y temor. Sus monstruos son entidades liminales, situadas entre lo humano y lo sagrado, entre lo corporal y lo espiritual. No representan el mal absoluto, sino una alteridad que exige ser mirada.

Desde el vampiro de Cronos hasta la criatura anfibia de *La forma del agua* (Del Toro, 2017), el encuentro con lo monstruoso plantea una pregunta ética más que narrativa: ¿quién define los límites de lo humano? El diseño de estas figuras funciona como una suerte de ritual visual que confronta al espectador con la diferencia y pone a prueba su capacidad de empatía.

## Conclusión

La filmografía de Guillermo del Toro puede entenderse como un sistema simbólico coherente que confirma la vigencia del pensamiento de Ernst Cassirer. Del Toro demuestra a través de su cine que el símbolo sigue siendo una herramienta fundamental para comprender la experiencia humana. Al articular mito, memoria histórica, tradición pictórica y lenguaje audiovisual, Del Toro construye una poética visual donde la redención no se alcanza eliminando al monstruo, sino reconociéndolo como parte constitutiva de lo humano.

Mientras el arte conserve la capacidad de mirar lo monstruoso sin reducirlo al rechazo o al espectáculo, el símbolo continuará operando como una forma legítima de conocimiento y de reflexión ética.



## Referencias

Cassirer, E. (1998). *Filosofía de las formas simbólicas* (Vols. 1–3). Fondo de Cultura Económica.

(Obra original publicada en 1923–1929).

Del Toro, G. (Director). (1993). *Cronos* [Película]. Producciones Iguana; Ventana Films.

Del Toro, G. (Director). (2001). *El espinazo del diablo* [Película]. El Deseo; Tequila Gang.

Del Toro, G. (Director). (2017). *La forma del agua* [Película]. TSG Entertainment; Double Dare You Productions.

Otto, R. (1996). *Lo santo: Lo racional y lo irracional en la idea de Dios*. Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1917).

Shelley, M. (2013). *Frankenstein o el moderno Prometeo*. Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1818).

# ANECDOTARIO

## TEXTIL. • DISEÑO PEDAGÓGICO DE ESTRATEGIAS COLABORATIVAS

**Mabel Arellano Luna**  
mabel.arellano@correo.buap.mx

**Valeria Guerrero Garduño**  
valeria.guerrero@correo.buap.mx



**Registro fotográfico por:**

Aranza Estefanía Parra Pacheco  
Judith Fernanda Alvarado Tecuapetla

El estudio de las artes ofrece al ser humano una amplia gama de beneficios tanto educativos como de desarrollo personal, ya que fomenta la creatividad, la sensibilización y el proceso de identificación cultural. Además, facilita la comprensión de la realidad y genera pensamiento crítico, en este, el estudiante posee la capacidad de formular cuestionamientos y, en muchos casos, tiene la oportunidad de responderlos, lo que también contribuye al desarrollo de juicios (Secretaría de Educación Pública, 2024, 7:07).

Dicho en otras palabras, la educación artística, en su esencia, tiene el potencial de moldear el desarrollo humano y fomentar el pensamiento crítico. Sin embargo, la educación artística direccionada a la plástica, posee un sesgo determinado desde una perspectiva individualista. En este contexto, el productor se encuentra capacitado para llevar a cabo todas las fases del proceso creativo, incluyendo la producción, distribución, gestión cultural y económica necesarias para su sustentabilidad.

Este modelo educativo se ha gestionado durante décadas, su desarrollo comienza con el del mito del genio en la antigüedad romana. El mito es una construcción ideológica basada en el proceso creativo, que fue determinada por la creencia de una capacidad creativa excepcional otorgada por los dioses (Skinnell, 2023).

Dentro de la academia, el mito domina la pedagogía artística, debido a que valora una visión personal, desarrollada desde la autoría individual y las obras se comprenden como expresión íntima del artista.

Este mito cultural aún domina muchas pedagogías artísticas, desde esta perspectiva se visibiliza la importancia de generar tácticas referidas a lo colaborativo, desde estrategias pedagógicas que permitan desarrollar colectividad dentro del aula. Esto debido a que el arte colaborativo posee competencias importantes para el desarrollo del estudiante, desde aspectos metodológicos hasta sociales, mismos que promueven el desarrollo de habilidades y enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo que es importante romper con el tipo de educación centrada en el individuo, con la finalidad de aperturar en las nuevas generaciones de artistas competencias efectuadas desde el trabajo colaborativo, que apuntala a: la planificación, desarrollo metodológico, comunicativo, interpersonal, orientación, tutoría, evaluación, ética e innovación, efectuadas con la finalidad de lograr el objetivo que en este caso es la pieza artística (Duarte, Duarte, & Neira, 2023).



## Metodología

Desde esta perspectiva, se parte de los procesos artístico-pedagógicos que plantean la importancia del conocimiento de manera horizontal propuesto desde experiencias personales y cotidianas (Freire, 2005; Bustos, 2010; Duarte, Duarte & Neira, 2023). En estas experiencias, el arte funciona como vehículo de encuentro con el otro, desde donde genera el reconocimiento de las semejanzas y diferencias entre actores sociales, con la finalidad de fortalecer el discurso artístico derivado de distintas perspectivas (Meneses, 2024).

En su propuesta de pedagogía del sujeto, Freire concibe el diálogo como una estrategia de aprendizaje bidireccional en la cual “La palabra viva es diálogo existencial. Expresa y elabora el mundo en comunicación y colaboración.” (2005, p.26). De esta premisa se deriva la comprensión de la importancia de reconocer y conocer al otro para generar una propuesta de producción creativa. En este contexto, el arte se presenta como una herramienta lúdica en el ámbito educativo.

Por otra lado, Bustos (2010) remite a la educación popular, en la que plantea la popularización de la ciencia y la tecnología, sin embargo, en este documento se extrapola a las artes plásticas. La autora visibiliza la importancia de las experiencias para el proceso educativo, mediante el desarrollo de modelos didácticos experimentación y el descubrimiento, de esta manera se articula el aprendizaje mediante la producción dentro del cual entra lo colaborativo.

En este sentido, también se comprende la pedagogía constructivista desde la aportación de Rodríguez y Espinoza (2007, citado en Duarte, Duarte & Neira, 2023) donde la construcción del conocimiento está determinada por el entorno, por lo que existe un afianzamiento en las comunidades de aprendizaje con dicho entorno. En este entendido se requiere ver el panorama en su totalidad, para comprender y externar el tópico desde un método exploratorio, que valora y sintetiza el conocimiento.

## Desarrollo

Las prácticas artísticas socialmente comprometidas, en un momento se integran a lo institucional y educativo. En el ámbito educativo, se retoma como propuesta para generar prácticas lúdicas mediante diseños de proyectos que permitan la participación de la comunidad estudiantil de la mano de los docentes, visibilizando la importancia social del arte, debido a que es una herramienta política y social que puede ser tema de enseñanza.

Derivado de lo anterior, esta importante estrategia metodológica y lúdica se retoma en las aulas para el desarrollo de obras artísticas textiles. Debido a que el arte textil ha tomado diversas vertientes de producción, muchas de estas se han encaminado a la creación de manera colaborativa. La cual poseen múltiples competencias individuales y beneficios sociales. Cada una de estas competencias se va desarrollando por etapas y en medida que las estudiantes se van enfrentando a nuevos retos en el desarrollo del proyecto.

El trabajo colaborativo en el arte resuelve problemáticas públicas, los cuestionamientos en torno a estas temáticas surgen dentro del contexto de lo cotidiano (Palacios, 2009). El objeto de estudio de esta propuesta es el desarrollo de una instalación de 1.50 m<sup>2</sup> —como réplica de las casitas de juego para niños—. Esta propuesta está construida de memorias de las estudiantes, enmarcadas en la infancia y adolescencia.



Dicho trabajo permitió compartir las experiencias “cotidianas” y de esta manera, generar un sentido de pertenencia en el grupo donde se realizó. Desde el punto de vista pedagógico planteado por Bustos (2010) y Freire (2005) por una parte, se genera una relación con lo cotidiano, emocional y afectivo, en búsqueda del cuidado del otro y por la otra, se dialogan experiencias con la finalidad de colaborar en la construcción de la propuesta.

En el desarrollo de la pieza se retoman experiencias importantes que marcaron la vida de cada una de las estudiantes. Las narrativas se insertan en trozos de tela de 50x50 cm, que son unidos para revestir la instalación, consolidado la transmisión de conocimiento de prácticas textiles instruidas durante el semestre. Cada retazo proyecta fragmentos de la cotidianidad y elementos simbólicos, en los que las estudiantes presentan textiles testimoniales.

Cada uno de estos fragmentos son propuestos de forma individual, sin embargo, se aborda la pedagogía de Freire (2005) desde la perspectiva dialógica, durante su desarrollo, ya que cada recuadro es intervenido por dos estudiantes. Los avances de se efectuaron desde lo que el autor denomina pronunciación lo que implica el encuentro de dos personas para la transformación, ejecutada a partir del diálogo, debido a que la comunicación busca saberes, genera confianza.





Freire (2005) explica, que la pronunciación nombra al mundo y lo que sucede dentro de él, desde un pensamiento crítico y verdadero, por lo que esta forma de educación genera confianza y saberes. Se plantea desde una perspectiva horizontal, ya que el diálogo la transforma a través de la confianza, es ejecutada desde experiencias de vida de las estudiantes, las cuales fueron recordadas y transformadas a partir de del mismo.

Dentro de esta producción se gestionaron espacios de diálogo que permitieron a las estudiantes escucharse y comprenderse desde lo afectivo. Además la articulación de propuesta textiles, permiten activar lo corporal mediante el uso de materiales; aguja, telas e hilos, y al mismo tiempo permite el acercamiento entre personas y experiencias, desde una aproximación corporal y narrativa. En estos espacios además de intercambiar vivencias se permutan saberes generados por las mismas (González-Arango, [et al.](#), 2022).

En este ámbito, la enseñanza y aprendizaje se remite a una dimensión pedagógica desde la proximidad de los cuerpos, en el que el tacto es un vínculo que forma la enseñanza y aprendizaje (González-Arango, [et al.](#), 2022). Funcionan como estrategias pedagógicas, debido a que se comparten y divulgan las prácticas con experiencias de vida que forman al sujeto, mediante cuestionamientos, métodos y puntos de vista, mismos que son proyectados en las representaciones (Meneses, 2024).



## Conclusión

Por lo tanto, las metodologías propuestas para desarrollar **Memorias narrativas: habitando lo cotidiano**, generan una relación entre arte-comunidad, y comunidad-arte debido a que el diálogo permitió generar una educación transformadora entre las estudiantes a través de un trabajo artístico textil, misma que permitió gestar nuevas estrategias educativas desde lo colaborativo mediante el propicio de procesos dinámicos.

A partir de estas propuestas se generaron recursos formativos e intercambio de saberes que estimularon la voluntad de aprender mediante actividades que son de su interés y al mismo tiempo motivan la curiosidad. Lo que dio como resultado el aprendizaje unificado, profundo y significativo que fomenta el pensamiento crítico y el sentido creativo, además de documentar las experiencias como memoria colectiva, de las estudiantes que participaron en la materia.

De esta manera el arte fungió como vehículo de encuentro con el otro, mediante la acción reflexiva. Las estudiantes pudieron conocerse y reconocerse a través de sus diferencias, lo que permite visibilizar otras perspectivas y abrirse a otros puntos de vista. El desarrollo de la pieza así mismo les permitió encontrarse a ellas mismas durante la producción debido a que el textil aborda lo social, sensorial y afectivo en el que se ven reflejadas las creadoras.

La pieza **Memorias narrativas: habitando lo cotidiano** también permite articular espacios para generar un diálogo con otros desde sus experiencias, en la que la pedagogía dialógica de Freire se sigue desarrollando incluso después de la producción de la pieza debido a que el espectador se convierte en el sujeto receptor que decodifica el sistema de comunicación de la obra, mediante sus propias experiencia de vida.



## Referencias

Bustos, T. (2010). *Aportes feministas a la Educación popular: entradas para repensar pedagógicamente la popularización de la ciencia y la tecnología*. *Educação e pesquisa*, 36(01), 243-260.

Chocontá-Piraquive y Natalia Quiceno-Toro. (2022). *Pedagogías textiles sobre el conflicto armado en Colombia: activismos, trayectorias y transmisión de saberes desde la experiencia de cuatro colectivos de mujeres en Quibdó, Bojayá, Sonsón y María La Baja*. *Revista de Estudios Sociales* 79: 126-144. <https://doi.org/10.7440/res79.2022.08>

Duarte, N., Duarte, F., & Neira, J. (2023). *La convivencia y el trabajo colaborativo un arte*. [Tesis de Maestría]. Fundación Universitaria Los Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/6bfa99a1-68a2-4b65-9408-99572a379096/contenthttps://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/6bfa99a1-68a2-4b65-9408-99572a379096/content>

Freire, Paulo. (2005). *Pedagogía del oprimido*. 2ª edición. Siglo XXI.

González-Arango, Isabel Cristina, Adriana Marcela Villamizar-Gelves, Alexandra Meneses, L. (2024). *El Arte textil en la formación profesional de Licenciados en Artes Plásticas*. [Tesis de Licenciatura]. Universidad de Antioquia. Facultad de Artes.

Palacios, Alfredo. (2009). *El arte comunitario: origen y evolución de las prácticas artísticas colaborativas*. *Arteterapia - Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*. Vol. 4/ 2009 (págs: 197-211) ISSN: 1886-6190.

Secretaría de Educación Pública, (2024, 10 de mayo). *Educación a través del arte* [Video]. You Tube. <https://www.youtube.com/watch?v=vakAZFRuZh4>

Skinell, R. (2023 14 de junio). *El mito destructivo del genio universal. Excusar el mal comportamiento de actores considerados excepcionales ha provocado momentos sumamente destructivos en la historia. ¿Cómo pasamos de Da Vinci a Hitler?*. Jstor daily. <https://daily.jstor.org/the-destructive-myth-of-the-universal-genius/>

Toso, D. (2009). *Arte público colaborativo-participativo: La función pedagógica y transformadora del arte colaborativo*. *Arteterapia*, 4, 239.

# Artefactos textuales: la palabra hecha materia (objetos, en realidad)

Jesús Barrientos Mora  
jesus.barrientosm@correo.buap.mx  
Mara Edna Serrano Acuña  
mara.serrano@correo.buap.mx

Desde los albores de la humanidad, la producción de artefactos ha sido uno de los hitos iniciáticos de aquello que entendemos como civilización: para algunos, la cocina de los alimentos; para otros, la fabricación de herramientas o armas; para otros más, el surgimiento del concepto de propiedad privada; y para los proclives a las artes, sin duda, la creación de los sistemas de escritura.

La materialización del signo escrito no puede entenderse como un acontecimiento técnico aislado, sino como un proceso histórico de larga duración que acompaña al ser humano incluso antes de la escritura formal. Mucho antes de que existieran alfabetos o sistemas normados de representación, ya se manifestaba la necesidad de fijar el pensamiento en la materia. Un ejemplo temprano de ello es la almeja fósil hallada en Trinil, Java, Indonesia, datada alrededor del 500 000 a. C., cuyas incisiones abstractas anteceden a la escritura y evidencian la conciencia simbólica primitiva de que los signos escritos son perdurable testimonio de la presencia humana.

Durante el Paleolítico, la imagen se convirtió en un lenguaje operativo. Las pinturas rupestres de la península ibérica —particularmente los bisontes del techo de la Gran Sala de Altamira (13 500 a. C.)— revelan una compleja organización visual y narrativa.

En el continente americano, las pinturas rupestres de México, como las de la Cueva de los Músicos, entre Puebla y Oaxaca (ca. 10 000 a. C.), muestran otra vía de simbolización del entorno. Aunque estas manifestaciones no constituyen escritura en sentido estricto, sí anticipan una necesidad estructural: codificar la experiencia y hacerla transmisible.

Con el sedentarismo y la administración de recursos emerge el signo contable. En el contexto del periodo Uruk (3500 a. C.), en la región mesopotámica, los tokens de arcilla funcionan como dispositivos de memoria económica. Este desarrollo desemboca en la escritura cuneiforme, empleada inicialmente para registrar raciones de cerveza en lo que hoy es Irak (3100 a. C.) y posteriormente consolidada en textos jurídicos como el Código de Hammurabi en Babilonia (ca. 1700 a. C.). Aquí, el signo no solo registra: fija la ley y la autoridad en soportes duraderos.



I

1. Concha de *Pseudodon* DUB1006-fl (540 000 AP) Encontrada en la Isla de Java, Indonesia; este fósil grabado con formas geométricas fue encontrado por el paleoantropólogo neerlandés Eugène Dubois en 1890, actualmente se encuentra en el Centro de Biodiversidad Naturalis en Leiden, Países Bajos.

2. El Libro de Kells (Leabhar Cheanannais), también conocido como Evangelario de San Columba es un manuscrito iluminado del siglo IX hecho por monjes de Irlanda, Escocia e Inglaterra con letra insular. Son 680 páginas de vellum actualmente encuadernadas en cuatro volúmenes de 330 mm por 250 mm, ubicado en el Trinity College de Dublin.



2

3

卷三 靈蘭秘典論  
 五藏生成論  
 卷四 異法方宜論  
 湯液醪醴論  
 診要經終論  
 卷五 脈要精微論

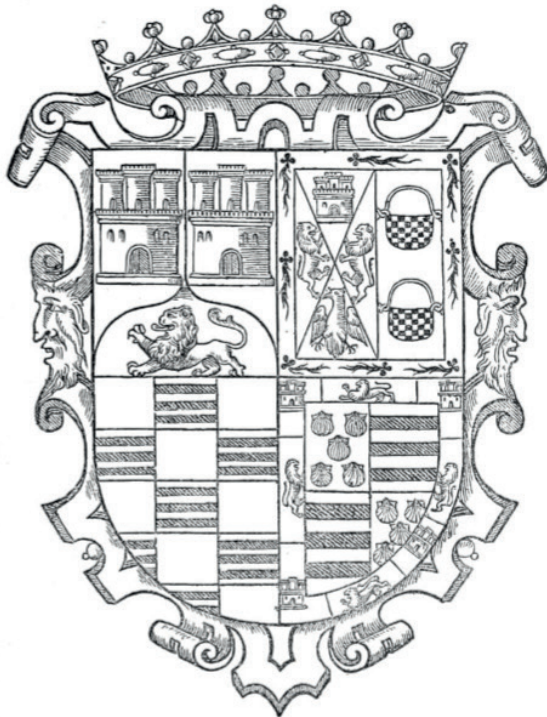
«Los signos escritos son perdurable testimonio de la presencia humana»

4

## VOCABVLARIO

EN LENGVA CASTELLANA Y MEXICANA, COM-  
 puesto por el muy Reuerendo Padre Fray Alonso de Molina, dela  
 Orden del bienauenturado nuestro Padre sant Francisco.

DIRIGIDO AL MUY EXCELENTE SENOR  
 Don Martin Enriquez, Visorrey de la nueua España.



EN MEXICO,  
 En Casa de Antonio de Espinosa.  
 .1571,

3. Huangdi Neijing (黃帝內經) es el Canon interno del Emperador Amarillo (2697 a.C.), texto fundamental para la medicina tradicional china donde se explica a detalle la terapia de acupuntura, sus efectos y beneficios.

4. Este es el primer vocabulario bilingüe de castellano y náhuatl escrito por el franciscano Alonso de Molina, publicado por primera vez en la Ciudad de México 1555 por Juan Pablos, reeditado con mayor tiraje y difusión en 1571 por Antonio de Espinosa.

En Egipto, la Paleta de Narmer (ca. 3200 a. C.) articula imagen y jeroglífico como una tecnología política del poder. En Mesoamérica, el Bloque de Cascajal de La Venta (ca. 1200-900 a. C.) testimonia uno de los sistemas de escritura más antiguos del continente americano. En China, la tradición atribuye al Emperador Amarillo y a Cang Jie la invención de los sinogramas (ca. 2000 a. C.), estableciendo una relación profunda entre escritura, medicina y orden cósmico, como se expresa en el Neijing. En todos estos casos, el signo no es neutro: organiza el mundo.

La difusión del alfabeto transforma radicalmente la naturaleza del signo. La escritura fenicia, visible en inscripciones del Mediterráneo oriental (ca. 550 a. C.), influye decisivamente en los alfabetos hebreo y griego. En la tradición hebrea, los textos del periodo macabeo (siglo II a. C.) consolidan una escritura identitaria. Los griegos sistematizan el alfabeto, y los romanos lo monumentalizan en mármol, como en la Columna de Trajano, diseñada por Apolodoro de Damasco en el año 113 d. C., donde el signo se vuelve arquitectura.

Con el cristianismo se produce una transformación fundamental del soporte: el paso del rollo al códice compaginado, por razones de uso, consulta y resguardo. Uno de los ejemplos más célebres es el Libro de Kells, también conocido como Gran Evangelionario de San Columba (ca. 800), que representa una

síntesis excepcional de caligrafía, color y simbolismo. En la Edad Media hispana, manuscritos como los Cartularios de Valpuesta (siglo XIII, Burgos) evidencian la transición del latín a las lenguas romances. En ellos se conservan dos documentos de nombre peculiar: el Becerro Gótico, escrito en letra visigoda, y el Becerro Galicano, en escritura carolingia.

Ambos estilos influirán en la tipografía del futuro, primero con Gutenberg y la Biblia Mazarina (1452, Maguncia), y poco después en obras como el Liber Chronicarum de Hartmann Schedel (1493, Núremberg) o la Epístola de San Jerónimo de Sweynheym y Pannartz (1468, Roma). El humanismo tipográfico alcanza uno de sus puntos culminantes con Aldo Manucio y sus ediciones venecianas, como Los emperadores romanos (1519). Paralelamente, la diversidad lingüística impresa se amplía: el Nuevo Testamento griego de Robert Estienne con tipos de Claude Garamond (1550, París), la Biblia Regia de Plantino (1569, Amberes), la Gramática árabe de Tomás Erpenius (1636, Ámsterdam) o el Vocabulario en lengua castellana y mexicana de Antonio de Espinosa (1571, Ciudad de México).

En la modernidad temprana, tipógrafos como William Caslon incorporan caracteres para gaélico y copto en sus especímenes tipográficos (Londres, 1785), anticipando la necesidad científica de representar múltiples sistemas de escritura. Durante el siglo XIX, el énfasis se desplaza hacia el diseño racional del tipo,

como en el Manual Tipográfico de Giambattista Bodoni (1788), o hacia la perfección técnica de la impresión, como la estereotipia de Firmin Didot (1797), que permite reproducir páginas complejas con gran precisión.

Con la invención de la máquina de escribir en 1829, la producción de documentos se vuelve más rápida y estandarizada, transformando la práctica cotidiana de la escritura e inclusive del concepto de manuscrito ahora presentado como el texto original construido a partir de la intervención de la mecanografía.

A finales del siglo XX, la llegada de la computadora personal modifica radicalmente el panorama tipográfico. El diseño y la manipulación de tipos se trasladan al ámbito digital mediante software especializado, y la estandarización de los signos en formatos como TrueType y OpenType culmina con la creación del consorcio Unicode (1991), que permite representar sistemas de escritura alfabéticos, silábicos y logográficos, tanto contemporáneos como históricos.

Con esa imagen jeroglífica en mente se cierra este brevísimo recorrido por los artefactos textuales: las imágenes que comunicaban hace más de cinco mil años en el Antiguo Egipto encuentran hoy su símil en los emojis (1999), signos visuales que, en contenedores digitales efímeros, continúan la larga e ininterrumpida historia de la materialización de la expresión humana.

“En todos  
estos casos  
el signo no  
es neutro:  
organiza el  
mundo”



5

5. Máquina de escribir de la Underwood Typewriter Company, modelo número 3 de carro ancho, fabricada en 1929 en Hartford Connecticut con teclado para escribir en español.



# TROTAMUROS

CAMINANTE INCANSABLE ENTRE COLUMNAS

*Mtro. Sebastián Eduardo Condado Picazo*

Concebido tenazmente como una manera eficaz de materializar pero, sobre todo de compartir un pensamiento, una sensación o una experiencia, inclusive de realizar un llamado imperativo con la dura exigencia a quienes te miraron fijamente o de participar en algunos de los acontecimientos más atroces de la historia, pisaste los primeros muros que te contuvieron con fuerza hasta que seguramente después de aferrarte con tu primera encomienda, no pudiste mantenerte en pie por causa de los fuertes vientos provocados por estruendosos estallidos e inevitables derrumbes en las hermosas ciudades que ornamentaban el paisaje en el que te encontrabas.

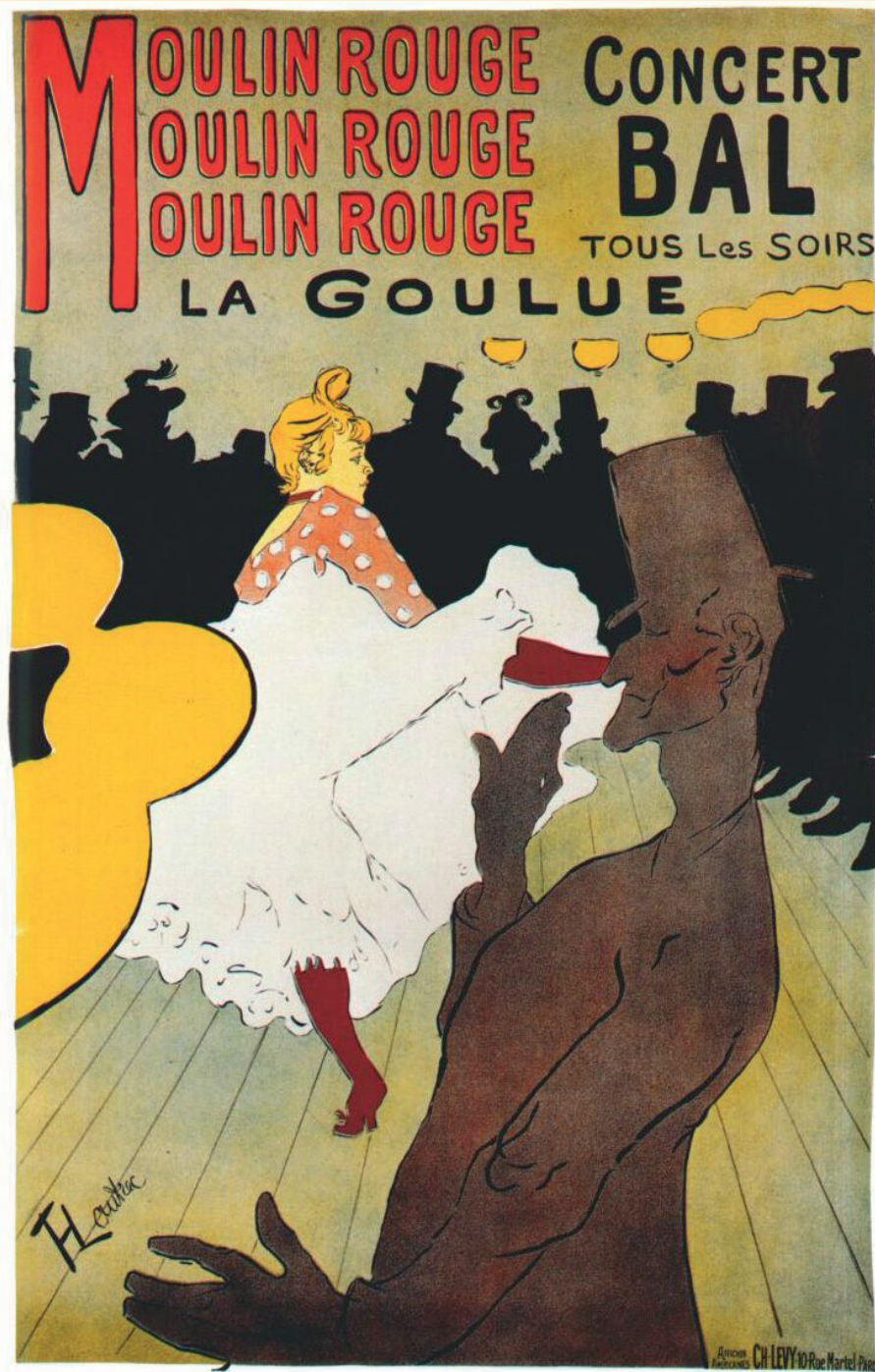


Alfred Leete, Your country needs you (1914),

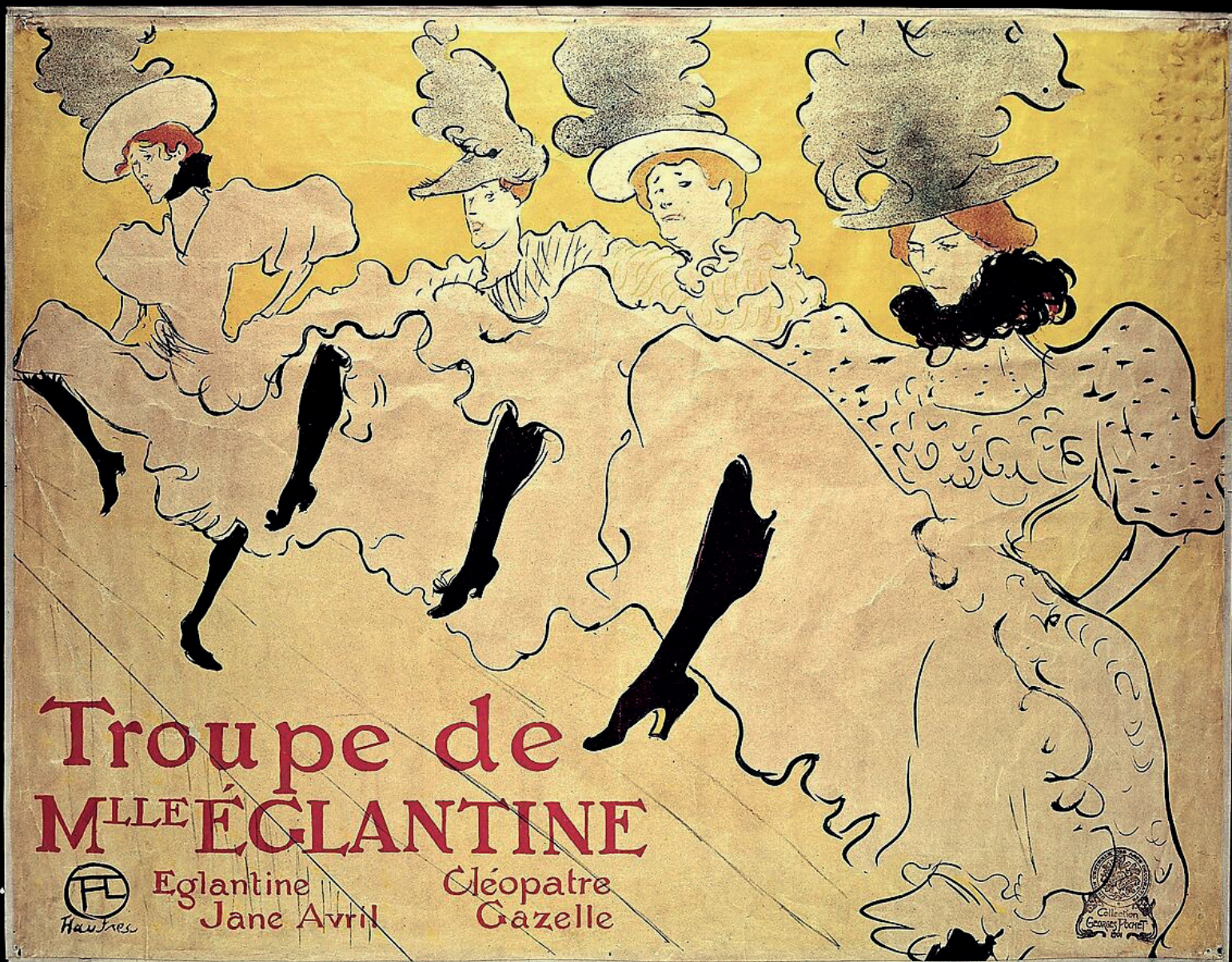


Sobreviviste, sí, sobreviviste a tal barbaridad gracias al cumplimiento de tu memorable tarea, sobreviviste de tal forma que esos siguientes muros que escalaste por segunda vez ahora te portaban con gallardía, provocando la envidia de los otros, pues esta vez no invitabas a nadie a morir por su país, por alguien o por algo, sino que esta vez provocabas un inmensurable asombro acompañado de una lágrima legítima o

una pícara sonrisa a quien casualmente se encontrara contigo en su camino y te observara fijamente, despertando en él un extraño deseo por ir al Molino Rojo a ver a esas hermosas señoritas de pestañas rizadas y labios encendidos de carmín bailando cancán, con sus perfectamente confeccionados y provocativos vestidos, donde los más grandes artistas se reunían para hablar de ti y de lo magnífico que eras.



Toulouse - Lautrec  
Moulin rouge, La goulue (1891)



# Troupe de M<sup>lle</sup> ÉGLANTINE



Eglantine  
Jane Avril

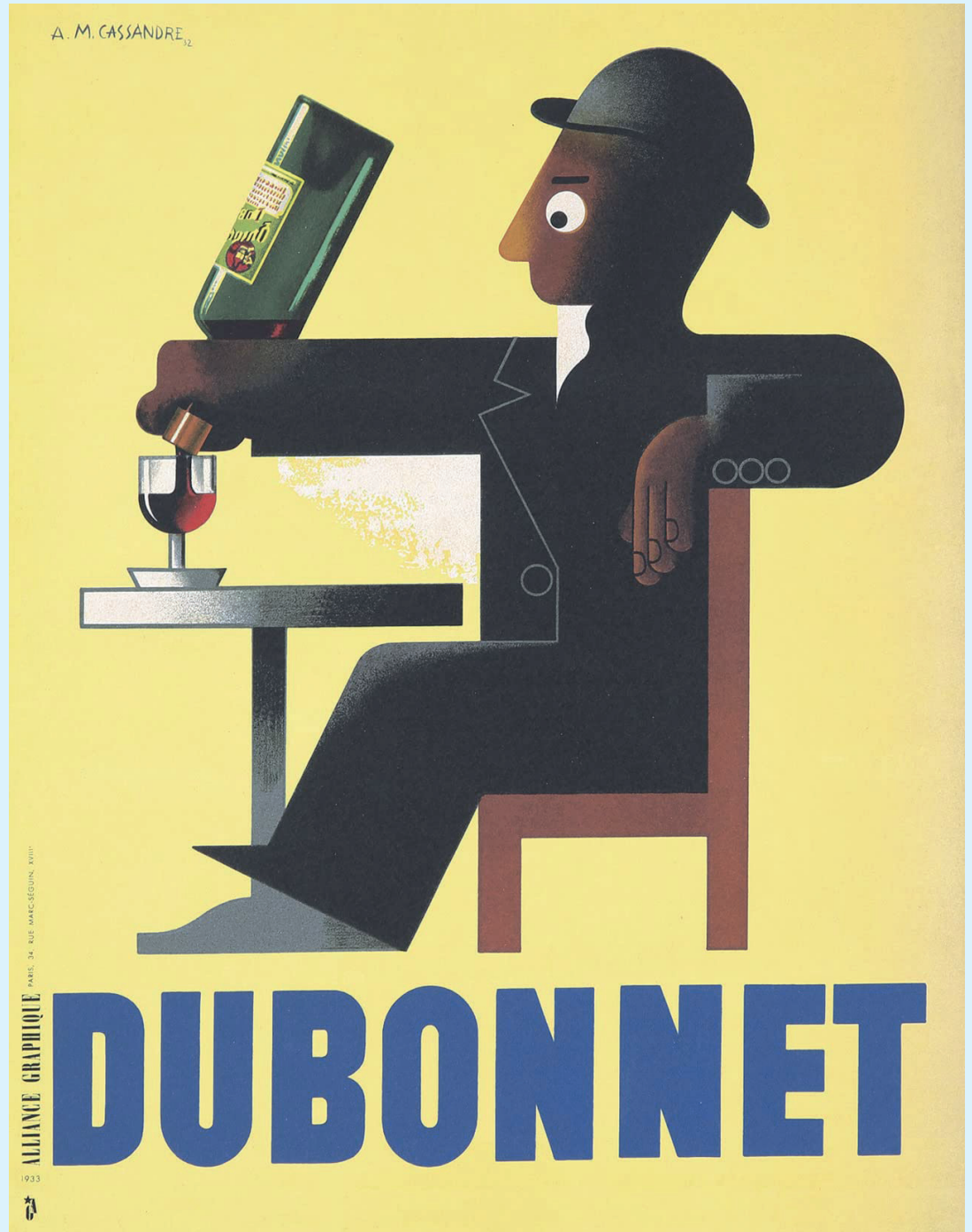
Cléopâtre  
Gazelle



Toulouse - Lautrec  
La compañía de Miss Eglantine, (1895)

Con una copa de vino en la mano discutiendo lo que pretendías hacer con las personas y su relación con el arte y de la incógnita sobre cuáles serían los siguientes bloques de piedra que te sostendrían, pues, gracias a la revolución de la industria y el transporte, no solo ya habías conquistado la mitad del mundo, sino que esta vez lograrías llegar a otro continente con pasos agigantados gracias a la evolutiva e incansable manera de encontrar nuevos y más eficaces mé-

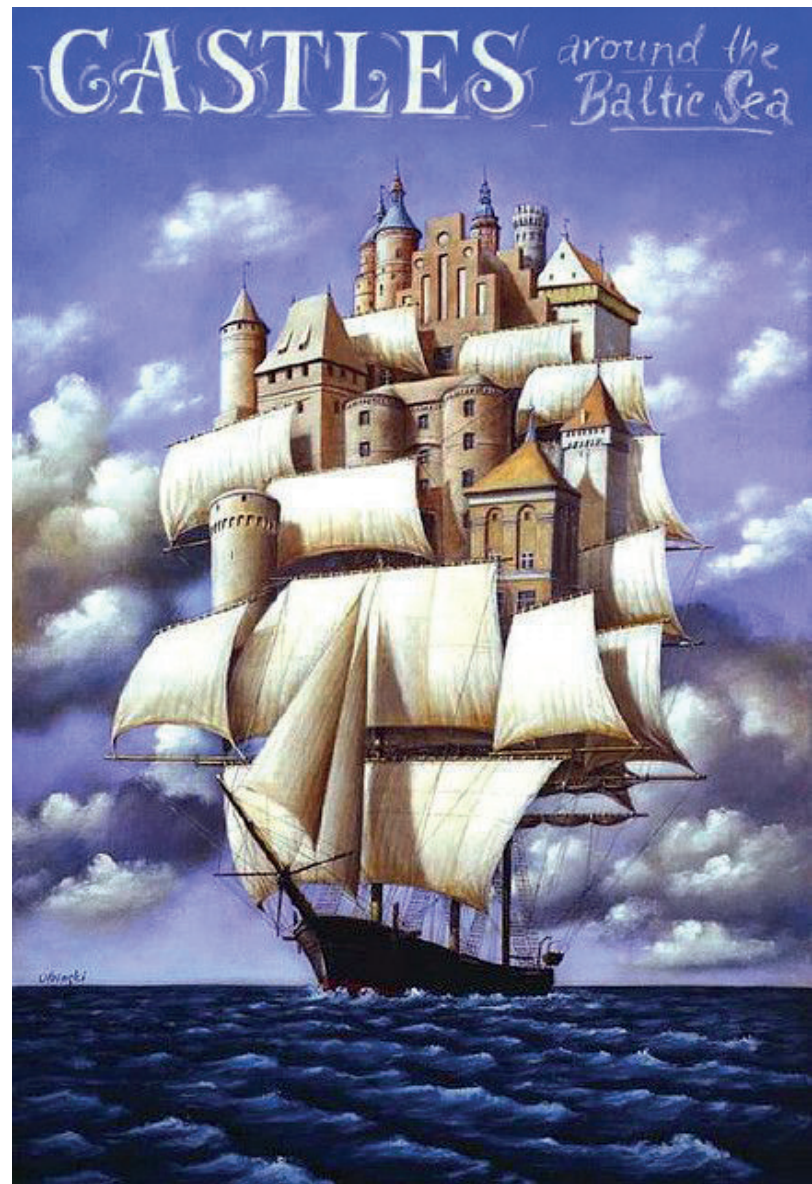
todos; escalaste las paredes más altas logrando que todos te vieran, pero ahora, sembrando en ellos un deseo insaciable, creando una necesidad inexistente, que solo teniendo en sus manos el objeto que les mostrabas o yendo al lugar que sugerías o comiendo y bebiendo los excesos que sutilmente les susurrabas a las dilatadas pupilas, los satisfacían al grado del éxtasis; jugando el juego de la moneda, inmerso en el alza y baja de la poderosa palabra economía.



A.M. Cassandre  
Dubo-Dubonnet  
(1932)

Pero no todo fue el extrovertido muro de la publicidad, hubo otras columnas que sostenían la grandeza de las bellas artes, como la música, el teatro, la danza, el cine, etcétera, que despertaron en ti una curiosidad mayor.

*¿Cómo lograrías conquistar no solo las miradas y los bolsillos de los espectadores, sino también sus almas y sus corazones, provocando en ellos la sensación de escuchar una melodía en Do mayor?*



Rafal Olbinski  
Castles around the Baltic  
Sea

TENOR: ARMANDO MORA • SOPRANO: REGINA OROZCO • MEZZO SOPRANO: ANA CARIDAD ACOSTA • ORQUESTA: CAMERATA DE LA S.E.C. • DIRECTOR HUÉSPEDE: ENRIQUE CARRERON ROBLEDO  
SABADO 26 DE OCTUBRE • 21:00 HRS • SALÓN BAALBECK, VERACRUZ • DOMINGO 27 DE OCTUBRE • 18:00 HRS. TEATRO DEL ESTADO, XALAPA

Antonio Pérez "Ñiko"  
Gala de Opera



Eduardo Picazo  
Solo juntos podremos  
crear Paz

Tal vez imaginando cuál sería el final de la historia que tú comenzabas a contar, fue donde descubriste que en la historia misma estaba la respuesta, en los estilos y corrientes, en las diferentes e interminables maneras a las que agradecías tu existencia, pues, con la piedra, el agua y el aceite, así como las tintas y pigmentos que le daban los tonos a tu piel, los materiales que escultores, fotógrafos y pintores utilizados de maneras infinita te daban vida y hacían que

cada día fueras mejor y llegaras más alto, pues de la mano de las nuevas y mejoradas tecnologías, cada vez creciste más y te convertiste en un mensajero de la paz, algo completamente opuesto a lo que habías hecho antes; o quizá en un protestante de la Tierra suplicando al mundo detener los ataques desgarradores a la vida misma, convirtiéndote en un luchador más por la supervivencia de los seres que no son hombres o mujeres pero que también habitan su planeta.

Finalmente, y exhausto por haber hecho este largo recorrido por décadas, permaneces intacto; pero ahora interno en nuevos medios que te llevan de un lugar a otro en fracciones de segundo, siendo visto un número inimaginable de veces a través de artefactos modernos que facilitan tu reproducción y que te dan vida de nuevas e incluso algunas veces mejores formas, siendo motivo del asombro que pasa de generación en generación, en diferentes lenguas y con códigos que solo algunos podrían descifrar y en ocasiones perfecta y bellamente comprensible para toda persona que te mire -aunque sea de reojo- te has convertido en objeto de profundo y reclamante estudio, de análisis crítico de aceptación y rechazo, de suposiciones mal intencionadas y teorías meticulosas, de cuestionamientos burdos y enaltecidos reconocimientos por aquellos que te amamos y nos apasionamos por ti, por tu existencia, tu magnificencia, por cómo llegaste al mundo, lo que hiciste con nuestros ojos, nuestra mente y nuestro corazón; nos hiciste mejores personas, algunos vendedores, otros mejores artistas, algunos gobernantes, otros protectores de nuestros semejantes pero, en definitiva, mejores seres humanos.

Ahora te regocijamos en nuestro hogar y te brindamos el último de tus muros que con el soporte de ángulos como si fueran bastones y la ayuda de un cristal te damos sostén para seguir contemplando tu belleza, tu poder de persuasión, las letras con que nos hablas, los colores con que nos iluminas, pero, sobre todo, por el mágico mensaje que con todo tu ser hiciste que permaneciera y no se fuera jamás.



Alphonse Mucha  
Moët & Chandon (1899)

## ACERCA DE LOS AUTORES

### **Mtro. Germán Montalvo**

Inició su trayectoria en el diseño gráfico en 1973, trabajó con la gran fotógrafa Mariana Yampolsky quien lo alentó a seguir sus estudios en Milán, Italia, en la Scuola del Libro, en la cual se tituló en el año de 1977. A su regreso, de forma inmediata, comenzó a trabajar en Imprenta Madero al lado de Vicente Rojo durante diez años para las instituciones culturales más importantes. Su trabajo se ha presentado y premiado dentro y fuera de México. Ha sido miembro del Sistema Nacional de Creadores y profesor universitario. Es autor de los libros *Al son de la letra*, *Las buenas formas* (SM Ediciones), *Popo Pop*, *Imágenes de la urbe volcánica*, *Guía para detallistas*, *Centro histórico de la ciudad de Puebla* (Secretaría de Cultura Puebla), *El cartel va a la conquista del espacio* (Contornos), *Guía para detallistas*, *centro histórico de la ciudad de San Luis Potosí* (Dirección de Cultura, Ayuntamiento de San Luis Potosí). El diseño editorial es parte esencial de su desarrollo en el ambiente del diseño gráfico. Es profesor de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

### **Dr. José Manuel Morelos**

Es licenciado en Artes Plásticas con especialidad en diseño gráfico (Universidad Veracruzana), maestro en Publicidad (CADEC), Comunicación Política (CADEC) y Diseño Tipográfico (Centro de Estudios Gestalt para el Diseño), y doctor en Diseño y Creación por la Universidad de Caldas, Colombia. Director e Investigador del Instituto de Artes Plásticas, académico de la Maestría en Diseño de Cartel y docente de la Facultad de Artes Plásticas, todo ello en la Universidad Veracruzana.

### **Mtro. Paco Gálvez**

Diseñador gráfico, artista plástico y Maestro en Mercadotecnia y Publicidad. Director creativo del Grupo Markísima. Primer lugar en el concurso de cartel de la 29 Muestra Internacional de Cine, 1er lugar en el concurso de cartel de la 30 Muestra Internacional de Cine, 1er lugar en el concurso de cartel de la Comisión de Derechos Humanos en Puebla, 1er lugar en el concurso nacional de cartel "Imágenes contra la Violencia" en 2003. Ha participado en diferentes exposiciones colectivas dentro y fuera del país, tiene más 12 exposiciones individuales en México, tanto de pintura como de cartel.

### **Dra. Elena Méndez**

Licenciada en Diseño Gráfico, Maestra en Mercadotecnia y Publicidad, Maestra en Artes Plásticas; Doctora en Administración y Dirección Estratégica. Directora General de la Red Internacional de Creadores Visuales A.C. Profesora definitiva tiempo completo de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, en la que labora desde hace 23 años. Embajadora global de artes por parte de DAPO asociación civil de Pakistán; Jurado internacional de Diseño para la Feria del libro usado y antiguo. Participante en el comité de curaduría de Worldwide Graphic Designers en National Design Legends en Indonesia. Fue docente fundadora de la Escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales de la BUAP, adscrita actualmente a la Facultad de Arquitectura en el Colegio de Diseño Gráfico.

### **Dr. José Luis Hernández Díaz**

Especialidad en comunicación audiovisual, maestría en Comunicación política; es doctor en Dirección estratégica, dentro de su quehacer propositivo ha desarrollado, diseño de marca, campañas publicitarias, sociales, culturales y políticas. Fue ganador del premio Internacional a! Diseño y ganador del primer lugar en el concurso internacional "Año Internacional de los voluntarios" convocado por la ONU y Trama Visual. Los países a los que ha viajado su obra, ha sido expuesta y publicada son: Argentina, Francia, España, Bulgaria, Corea del Sur, Japón, Bolivia, Varsovia, Irán, Slovenia, Rusia, China, Sudáfrica y México, Finlandia, Chipre, entre otros. Su serie "Amor y respeto a la vida animal" forma parte de la colección permanente del Museo de la Publicidad en París Francia. Es fundador de la Red Internacional de Creadores Visuales A.C. es profesor investigador en la Facultad de Artes Plásticas y Audiovisuales BUAP.

**Mtra. Valeria Guerrero Garduño**

Maestra en Estética y Arte, docente en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla desde 2019. Licenciada en Diseño Gráfico (2005) y Maestra en Estética y Arte (2017) ambas graduadas con honores por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Estudió el Posgrado Diseño Editorial en Dirección de Arte de Publicaciones Periódicas (2007) en Bau, Escuela de Diseño, en Barcelona, España y actualmente cursa el Doctorado en Arte y Humanidades.

**Dra. Mabel Arellano Luna**

Doctora en Crítica de la Cultura y la Creación Artística, licenciada en Artista visual egresada del Instituto de Artes Visuales, Maestra en Estudios de Arte de la Universidad Iberoamericana. Doctora en Crítica para la Cultura y Creación Artística, por la Universidad Autónoma del Estado de México, participación en coloquios y congresos, en México y el extranjero. Es candidata al Sistema Nacional de Investigadores, Conacyt.

**Mtro. Jesús Barrientos Mora**

Profesor Investigador Asociado C de Tiempo Completo definitivo en el Colegio de Diseño Gráfico de la BUAP, licenciado en Diseño Gráfico por la BUAP, Maestro en diseño tipográfico por el CE Gestalt y Certificado en Typeface Design por la University of Reading (Reino Unido, 2018), ha impartido talleres y dictado conferencias en distintas instituciones de México, Nicaragua, Colombia, España, Irlanda, Polonia, Inglaterra, Francia, Chipre y Dinamarca.

Desde 2014 es investigador invitado (research fellow) en el Scaliger Instituut de la Universidad de Leiden (Países Bajos), su línea de investigación «Tecnologías para la Comunicación Escrita» ha dado como resultado artículos en diversas revistas académicas de México, Alemania y Estados Unidos, así el libro Legado de los Elzevir (BUAP, 2017) y capítulos de libro, siendo el más reciente Script, Print and Letterforms in Global Contexts publicado por Peter Lang (Oxford, 2025). Es delegado de México ante la Asociación Tipográfica Internacional.

**Dra. Mara Edna Serrano Acuña**

Profesora Investigadora en BUAP, Miembro de la Red Internacional en Ciencias Sociales Interdisciplinarias, de la Red de Investigadores en Diseño de la Universidad de Palermo, Argentina y del cuerpo académico Investigación Científica, Desarrollo Tecnológico y Vinculación Social. Premio al Desarrollo Docente por el diseño de un ambiente transmedia, presentado en Granada, España y Ganadora del financiamiento CONACyT de posgrados de calidad con mención honorífica a nivel doctorado por la investigación sobre metáforas visuales

.Con formación en Crown Point Press, California, impartió talleres en Filadelfia, U.S.A. y Argentina, ha realizado estancias de investigación en la Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia y en el Instituto de Investigaciones sobre Universidad y Educación de la UNAM. Actualmente, miembro del Consejo de Docencia de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

**Mtro. Sebastián Eduardo Condado Picazo**

Candidato a Doctorado en Diseño por TECH International Institute, Maestro en Mercadotecnia en la Universidad Interamericana para el Desarrollo Campus Cancún, licenciado en diseño gráfico por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, la especialización en diseño de cartel emitido por CONACULTA en Amarillo, Centro de Estudios Especializado en Diseño en Xalapa, Veracruz, Diplomado en Marketing Cultural en la Escuela de Estudios de Posgrado en la Ciudad de Puebla, especialidad en Diseño Editorial en la Universidad Gestalt de Diseño en Xalapa, Veracruz, diplomado en Formación Docente en la Universidad Anáhuac Cancún y especialista en diseño de Cartel por el Instituto de Artes Plásticas de la Universidad Veracruzana.

