

MEMORIAS del evento



SEMANA DE ARTE Y EMPRESA

DEL 21 AL 24 DE NOVIEMBRE 2017 INSTALACIONES DE LA DICIS

Compilación y Edición Natalia Gurieva



UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO
DR. LUIS FELIPE GUERRERO AGRIPINO
Rector General

DR. HÉCTOR EFRAÍN RODRÍGUEZ DE LA ROSA
Secretario General

DR. RAÚL ARIAS LOVILLO
Secretario Académico

DR. JORGE ALBERTO ROMERO HIDALGO
Secretario de Gestión y Desarrollo

CAMPUS IRAPUATO-SALAMANCA
DR. ARMANDO GALLEGOS MUÑOZ
Rector del Campus

DR. VÍCTOR AYALA RAMÍREZ
Director de División de Ingenierías

DR. VÍCTOR HUGO JIMÉNEZ ARREDONDO
Director del Departamento de Arte y Empresa

Memoria de 1ra semana de Arte y Empresa
©Universidad de Guanajuato Primera Edición, 2017

Departamento de Arte y Empresa
División de Ingenierías
Carretera Salamanca - Valle de Santiago Km. 3,5 + 1.8;
Comunidad de Palo Blanco; Salamanca, Gto.

Ilustración de Portada: Claudia Medina Ávila
Diseño gráfico y maquetación: Natalia Gurieva
Imagen de la semana de Arte y Empresa: Brenda Villagómez
Corrección de estilo: Alfredo Zárate Flores

Esta publicación fue realizada con apoyo del
Departamento de Arte y Empresa, DICIS, UG.

Ejemplar digital: hecho en México



SEMANA DE ARTE Y EMPRESA
DEL 21 AL 24 DE NOVIEMBRE 2017 • INSTALACIONES DE LA DICIS



UNIVERSIDAD DE
GUANAJUATO



Campus Irapuato-Salamanca

División de Ingenierías
Departamento de
Arte y Empresa



Presentación

El motivo que nos reúne no es menor, significa, sobre todo, la posibilidad de unir destinos que aparecen con frecuencia ajenos pero que se rozan permanentemente. La celebración de la Primera Semana de Arte y Empresa representa, para quienes formamos parte de este Departamento, la oportunidad de hermanar los itinerarios de las licenciaturas en Artes Digitales y Gestión Empresarial.

Durante cuatro días, el arte y el emprendimiento tomarán, casi por asalto, las actividades de la División de Ingenierías y permitirán incentivar el desarrollo artístico y la producción de ejercicios empresariales con los que queremos alcanzar el pleno desarrollo de nuestros alumnos y la producción de nuevas empresas vinculadas a la creación artística y a la formulación de nuevas actividades de emprendedurismo que, sabemos están latentes entre quienes formamos parte de esta comunidad.

Nos reúne además la celebración de los primeros diez años de la Licenciatura en Gestión Empresarial y la intención de fortalecer este programa que, con el esfuerzo de todos los involucrados, estamos seguros, rebasará todos los límites que le aparezcan en el horizonte de su crecimiento.

Queremos también, invitar a todos a vivir estos días tal como lo dice el poeta, "sin temor y en el delirio" a hacer, como lo hace el verdadero artista, del destino sin meta un viaje cuya condición más significativa sea ser expresión de lo inasible.

A través de una serie de conferencias, cursos, talleres y exposiciones queremos poner frente a los demás lo heterogéneo de nuestra expresión, la confluencia de discursos en principio tan disímiles entre sí pero que, ubicados en un diálogo interdisciplinario permanente, se vuelven motivo de celebración y convivencia.

Bienvenidos a la Primera Semana de Arte y Empresa, bienvenidos a este espacio que es el de todos y en el que, estamos seguros, todos los destinos se hacen uno.

Dr. Alfredo Zárate Flores

Índice

TELEVISIÓN Y MEDIOS DIGITALES: MENSAJES Y USUARIOS	
<i>Cynthia Villagómez Oviedo</i>	8
POSVERDAD DE HOMOVIDENS A HOMODIGITALIS	
<i>J Jesús Ríos Alanís</i>	12
TV. ENTRE LA ALIENACIÓN Y EL ARTE	
<i>Juan Carlos Saldaña Hernández</i>	16
HOMO DIGITALIS: LAS RELACIONES EN EL MUNDO TECNOLÓGICO	
<i>Claudia Alejandra Medina Avila, Juan Manuel Martínez Juárez,</i> <i>Gabriel Octavio Silva Normandía</i>	22
TRAVESÍA EXPRESIVA, DE LA PALABRA A LA IMAGEN, UN ACERCAMIENTO A LA RELACIÓN ENTRE LA LITERATURA Y LAS ARTES VISUALES	
<i>Alfredo Zárate Flores</i>	26
IMAGEN CONSTRUIDA Y FOTOGRAFÍA CONTEMPORÁNEA	
<i>Natalia Gurieva</i>	30
FRONTERAS LIQUIDAS,DE LAS FRONTERAS INVISIBLES A LAS FRONTERAS DE LA VISUALIDAD	
<i>Víctor Manuel Reyes Espino</i>	34
LA TIPOGRAFÍA: ¿FRONTERA O PUNTO DE UNIÓN ENTRE EL ARTE Y EL DISEÑO?	
<i>Víctor H. Jiménez Arredondo</i>	38
HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS APLICADAS AL ARTE	
<i>Jonathan Cepeda-Negrete</i>	42
LÍMITE Y PROTECCIÓN DEL ARTE DE LOS NUEVOS MEDIOS	
<i>José A. Pérez Crespo</i>	46
EXPOSICIONES: TRAVELLING SOMEWHERE BEYOND DICIS. CRADLE	
<i>Tirtha Prasad Mukhopadhyay</i>	50
IDEAS EN ACIIÓN	
<i>Judith Banda Guzmán</i>	56

JORNADAS DIGITALES:
rompiendo fronteras



JORNADAS DIGITALES

ROMPIENDO FRONTERAS

PROGRAMA

Martes 21

12:00 hrs INAUGURACIÓN

Inauguración por las Autoridades Universitarias
Presentación SINTOPIA: Territorio Digital
Brindis
Auditorio 101 de la DICIS

13:00 hrs EXPOSICIONES

Fotografía, Ilustración, Tipografía y 3D
Pasillos Y cristales de la DICIS

Exposición recorridos virtuales 3D/minijuegos 2D
Profesor: LAD. Luis Jesús Aguilar Jaramillo

Exposición proyectos de Geometría computacional
Profesor: Dr. Jonathan Cepeda Negrete.

Proyecciones
Auditorio 101 de la DICIS

14:00 hrs CONFERENCIA MAGISTRAL

Literatura y Cine
Ponente: Dr. Daniel Ayala Bertoglio
Presentador: Dr. Alfredo Zarate Flores
Auditorio 101 de la DICIS

Miércoles 22

09:00 hrs PLÁTICA

Presentación de Documentales
Erick Noj Mercadólogo Cultural.
Aula 201 de la DICIS

10:00 hrs PRESENTACIÓN

Presentación del libro "DISEÑO E INVESTIGACIÓN:
Diálogos Interdisciplinarios."
por parte de Cuerpo Académico
Representación y Procesos en el Arte y el Diseño.
Departamento de Diseño Universidad de Guanajuato
Aula 201

10:30 hrs MESA REDONDA

Mesa redonda. Del Homo videns al homo digitalis
Moderador: Dra. Natalia Gurieva
Ponencias:
Televisión y medios digitales: mensajes y usuarios
Dra. Cynthia Villagómez Oviedo
Postverdad de homovidens a homodigitales
M.D.G. J. Jesús Ríos Alanís.
La TV: entre alienación y el arte.
M.A.V.I. Juan Carlos Saldaña Hernández

Homo digitalis: las relaciones en el mundo tecnológico.
Claudia Alejandra Medina Avila,
Juan Manuel Martínez Juárez, Gabriel Silva Normandía

12:00 hrs TALLERES

Ilustración Digital
impartido por Paredes Velázquez Andrea Daniela.
Previa inscripción

Técnicas de Aplicación de Tinta China
impartido por Gutiérrez Cisneros Eria
Previa inscripción

Jueves 23

10 :00 hrs

CONFERENCIA MAGISTRAL

Ponente: Alex Kong
Presentador: Dr. Víctor Hugo Jiménez Arredondo
Auditorio 101 de la DICIS

Concurso de 3D

Profesor: LAD. Jesús Gerardo Regalado Villalobos
Previa Inscripción

Taller de fotografía

Tallerista: Natalia Gurieva
Sala de capacitación de la biblioteca
Previa inscripción.

12:00 hrs TALLER

¿Cómo hacer carrera y conseguir trabajo en la
animación y en los medios creativos en México?
Tallerista: Alex Kong
Previa inscripción.
Laboratorio de computo

GIFF: proyección de documentales

Ponente: Equipo EXODO
Presentador: Dr. Armando Pérez Crespo
Auditorio 101 de la DICIS

14:00 hrs PROYECCIONES

Auditorio 101 de la DICIS

Viernes 24

10:00 hrs CONFERENCIA MAGISTRAL

The Walking Dead, un análisis sociológico sobre la
animalidad del hombre.
Ponente: Dr Pascual Alarcón Sánchez
Presentador: Mtro. Francisco Garcilita.
Auditorio 102 de la DICIS

Concurso Programación

Profesor: Dr. Jonathan Cepeda Negrete.
Previa Inscripción.

12:00 hrs FORO

Fronteras artísticas y digitales: diálogos
interdisciplinarios en la época de la información.
Cine y fronteras. Mtro. Víctor Manuel Reyes Espino.
Visualidad y Literatura. Dr. Alfredo Zarate Flores
*Límites y protección en el arte de los nuevos
medios* Dr. Armando Pérez Crespo
Imagen construida y fotografía contemporánea.
Dra. Natalia Gurieva
*La tipografía: ¿Frontera o punto de unión entre
el arte y el diseño?*
Dr. Víctor Hugo Jiménez Arredondo
Herramientas tecnológicas aplicadas al arte
Dr. Jonathan Cepeda Negrete
Moderador: LDG. Brenda Gómez Villanueva
Auditorio 102 de la DICIS

14:00 hrs CLAUSURA

Entrega reconocimientos.
Auditorio 102 de la DICIS.

“TELEVISIÓN Y MEDIOS DIGITALES: MENSAJES Y USUARIOS”

Dra. Cynthia Villagómez Oviedo

En la era del posmodernismo ya se había preconizado la “muerte del autor” por el filósofo y semiólogo francés Roland Barthes, que hacía referencia a la participación del lector de una obra escrita, donde palabras más palabras menos Barthes decía que el lector al leer la obra la terminaba, por tanto, se convierte en “autor” del texto, es decir, lo concluye relacionando los contenidos con su propia experiencia de vida y contexto. Salvando las distancias pertinentes al caso ¿Lo mismo se podría pensar de la televisión? ¿Acaso la televisión en el siglo XXI está en su etapa postrimera y se encuentra dando paso al antes espectador, ahora participante del ciberespacio?

Dadas las circunstancias actuales con la irrupción del Internet, podríamos aventurar que sí, ya Giovanni Sartori en su texto *Homovidens* en 1997 adelantaba si bien no la muerte de este medio de comunicación, sí el paso entre del *Homovidens* al *Homodigitalis*, ambas involuciones del ser humano que están interactuando constantemente con medios virtuales en tiempo real con pares humanos y cibernéticos por todo el orbe.

Televisión y sociedad

Dando contexto a lo anterior, tenemos que hace cuarenta años, los hijos de la Generación X (sesentas a ochentas) todavía fueron educados por la televisión, es decir, los hijos se quedaban “viendo la tele” mientras los padres de familia trabajaban. Por lo que la cultura del consumo excesivo se incentivó en muy buena medida por la difusión de emociones, deseos y formas de realización que las transmisiones de aquel, aparentemente “insignificante” aparato difundía. En el caso mexicano, baste recordar programas como el de “En familia con Chabelo”, el cual se transmitió todos los domingos de 1967 a 2015, donde buena parte del programa eran comerciales de golosinas y juguetes, casi cincuenta años de exposición mediática a comida chatarra con alto valor calórico y cero aportes nutricionales, así como un espacio para el consumismo: los juguetes de la temporada eran vistos primero en ese programa, lo mismo que las golosinas nuevas; “vender, vender, vender” debió

de haber sido el título más apropiado para el programa. Lo más criticable de "En familia con Chabelo" además de lo anterior, fue la nula sensibilidad ante las condiciones de pobreza extrema del país ¿Cómo exhibes un programa de golosinas y juguetes a las seis de la mañana a una audiencia que en su mayoría no podrá adquirirlos? Sin embargo, los productores de Televisa (empresa emisora del programa) estaban muy conscientes de la situación, pues de todos los programas de televisa -con excepción de las noticias-, era el único que mostraba niños de fenotipo mexicano; tal vez fue esa la razón de la larga duración del programa: el público se veía identificado, los niños sin recursos jugando podían ganarse todo aquello que deseaban.

En relación con lo anterior, por más de cinco décadas las telenovelas han dictado en México el comportamiento moral de las personas (en términos llanos, lo que está bien y lo que está mal), por ejemplo, un alto índice de peleas callejeras afuera de los centros escolares -como primarias y secundarias- por parte de los alumnos, son apenas una pequeña muestra de la influencia televisiva en la resolución de los conflictos cotidianos. Las comedias o telenovelas intervienen también en el reforzamiento de los roles masculinos y femeninos, donde éstas últimas (en las telenovelas) esperan a su príncipe azul quien las liberará de la pobreza y la indefensión, por tanto, se infiere que también de su incompetencia.

Pero ¿Realmente la televisión tiene o tuvo el poder de dirigir voluntades? Sartori comenta que los factores y procesos que forman al ser humano y que contribuyen a transformar el niño en adulto son varios, sin embargo, son determinantes: los padres, los coetáneos (otros niños de la misma edad), la escuela y los medios (Ibíd. 166). Ante tal escenario, ahora nos podemos explicar, en parte, del porqué de la situación actual en México enmarcada por la preminencia de los valores monetarios por encima de valores tales como: la educación, el respeto por la vida y la honestidad, entre muchos otros; valores que, cabe decir, sufren una grave crisis en el México del siglo XXI.

Este marco contextual es parte de lo que Sartori llama La era del Postpensamiento, donde como resultado de la sobreexposición a éste y otros medios, donde el ser humano pierde la capacidad de abstracción necesaria para desarrollar la capacidad de pensamiento: El ojo cree en lo que ve y lo que se ve no se analiza, solo se acepta. No obstante, hay que recordar que las imágenes se pueden editar para convencernos prácticamente de cualquier cosa. Por lo que, la forma de revertir este efecto es "defender a ultranza la lectura, el libro, en una palabra, la cultura escrita", señala Sartori (Sartori,

1997: 159), debido principalmente a que "La cultura audiovisual es 'inculta' y, por tanto, no es cultura". (Ibíd, 160). Lo anterior contribuye a que estemos "perdiendo el lenguaje abstracto y la capacidad de abstracción sobre la cual se fundan nuestro conocimiento y nuestro entendimiento". (Ibíd, 167).

Concluyendo este apartado, se hace la muy necesaria reflexión sobre los medios y su capacidad para contribuir al avance de la sociedad que habitamos. En el caso mexicano existen numerosos programas televisivos de alto contenido social y cultural concentrados en canal 11 y 22 (ambos canales culturales), sin embargo, con muy poco apoyo financiero para sus producciones, por lo que la mayoría son programas visualmente poco interesantes para audiencias acostumbradas a la programas televisivos frenéticos, con contenidos vacíos pero muy bien armados para que no se despegue el ojo del televisor y, por supuesto, de los avisos comerciales de los anunciantes. Si se hiciera una seria reflexión de la repercusión positiva de la difusión en medios, por ejemplo, de la ciencia aplicada a la cotidianeidad, de la importancia de la lectura, de la prevención de enfermedades pandémicas o de la difusión del quehacer artístico, con seguridad seríamos otro país, otro México. Pero ¿A quiénes les interesa que la sociedad esté atemorizada y/o desmoralizada, más preocupada en la diaria sobrevivencia, condiciones a las que en buena medida han contribuido los medios de comunicación masiva y actualmente el Internet? No se necesita ir muy lejos para percatarse que el gobierno tiene una clara injerencia en lo que los mexicanos absorbemos en los medios; una sociedad atemorizada y desmoralizada es más manejable, porque la integran individuos que ante la emergencia solo esperan instrucciones a seguir (Moore, 2007).

El individuo y los medios

La transformación de los individuos debida a la irrupción del Internet en los años noventa y los ordenadores a mediados de los ochenta, está en constante estudio, los cambios tecnológicos han sido tan drásticos y veloces que resulta difícil encontrar estudios concluyentes sobre cómo han cambiado los hábitos y las costumbres de los seres humanos en la actualidad. Lo que es seguro es que ambas tecnologías no solo han venido a transformar los hábitos y las costumbres, sino también han tenido injerencia en la forma en cómo aprendemos, verbigracia, ahora los usuarios leen extractos de información, comunicaciones cortas, cada vez es más difícil conocer lectores de libros completos, principalmente debido a la forma en que es presentada la información para su lectura en las redes sociales e Internet.

Aunado a lo anterior está el hecho de la ilusión de "acompañamiento" virtual que proporciona el Internet, lo que produce que cada vez más personas se queden en casa a trabajar y "convivir" virtualmente con familiares, amigos y hasta desconocidos, en lugar de establecer vínculos sociales reales con personas de su entorno. Ejemplo de lo anterior son los múltiples juegos que operan bajo el principio de asumir personalidades a través de avatares en ciudades virtuales, en las cuales se puede tener una vida paralela a la vida real... donde se anticipa que hasta el propio término "real" está siendo cuestionado.

Al respecto Giovanni Sartori menciona: "es cierto que estar frente a la pantalla nos lleva a encerrarnos, a aislarnos en casa. La televisión crea una 'multitud solitaria' incluso entre las paredes domésticas. Lo que nos espera es una soledad electrónica: el televisor que reduce al mínimo las interacciones domésticas, y luego Internet que las transfiere y transforma en interacciones entre personas lejanas, por medio de la máquina." (Sartori, 1997: 137).

Conclusiones

Finalmente, las presentes reflexiones se circunscriben –considero– entre la doxa y la episteme, aunque por supuesto, los puntos de vista vertidos aquí son con la intención de generar discusión en torno al tema. Es por todos conocido el dicho de "A río revuelto, ganancia de pescadores", luego entonces, entender los mecanismos de las tecnologías, concretamente de los medios de comunicación, contribuirá a que como ciudadanos y cibernautas estemos al tanto de los riesgos y vicisitudes a los cuales como sociedad debemos de enfrentarnos para evitar ser víctimas, primero de nosotros mismos si perdemos el control en el uso de la tecnología y de la manipulación de la sociedad que sin escrúpulos ejercen las altas esferas del poder.

Referencias:

1. Sartori, Giovanni (1997) *Homovidens* (9ª Ed.). México: Punto de lectura, p.p. 213.
2. Moore, Michael (2007) *Sicko*. Estados Unidos, vídeo Dur.: 2:04:00. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=WVRRu4cpVYs&list=PLpb-Ki1Mzd1x8N0tJqGJ2h60pF5fJPgsIn&index=38>

"POSVERDAD DE HOMOVIDENS A HOMODIGITALIS"

J Jesús Ríos Alanís

La naturaleza en el hombre ha privilegiado el ver por encima de otros sentidos tan solo vasta con apreciar lo maravilloso que es el prodigio evolutivo del ojo y comparar el gasto metabólico que comprende el sentido de la vista respecto a los demás sentidos y entenderemos lo relevante que ha resultado esto en la lucha por la supervivencia pues " la historia de la vida, los rasgos o las funciones ascienden o decaen según cómo contribuyan al éxito de los organismos vivos." Damasio 2010

Es quizá junto con las manos el sentido de la vista que más prótesis -a la manera de McLuhan- se le han inventado, es decir, que muchos de los inventos que han generado cambio de paradigmas se han hecho para ver, lo más pequeño, lo más distante o incluso a través de los objetos, hoy se dice que somos una cultura visual pero realmente siempre lo hemos sido, lo que pasa que ahora lo visual ha sido en muchas medidas mediatizado.

La presente reflexión versa sobre las realidades que se construyen a través de la mediatización sobre todo aquellas que se les ha dado por nombrar como globales y que van en el sentido de lo visible porque quizá el primer medio que se masifico y que de alguna manera se metió hasta nuestros hogares fue la radio y que en lo posterior sería sustituido por la televisión.

Hace ya veinte años en que la televisión era el medio hegemónico y que Geovanni Sartori lo denunciara como el responsable de la corrosión del homo sapiens, pues lo considera un medio que acabaría con la capacidad del hombre para generar conceptos y que de alguna manera nos regresará a ser una horda no pensante.

Este tipo de discurso ya se ha visto a lo largo de la historia baste citar a Sócrates en el Fedro "El descubrimiento del alfabeto creará el olvido en el espíritu de los que lo aprenden, porque no usarán su memoria; confiarán en los caracteres escritos externos y no se acordarán de sí mismos...No les dais

a vuestros discípulos la verdad, sino sólo la apariencia de la verdad; serán héroes de muchas cosas y no habrán aprendido nada; parecerán omniscientes y generalmente no sabrán nada." Esto lo cita McLuhan mucho antes que Sartori se declarará contra la televisión y más recientemente nos invita Quian Quiroga en su fascinante libro sobre la memoria a sustituir en la cita la palabra alfabeto por la de internet y se actualizaría perfectamente para lo que se dice ahora del internet y sus productos como redes sociales.

Como vemos esto no es nuevo y es aquí donde abordaremos la posverdad que a pesar de ser en el 2016 la palabra del año por el diccionario Oxford tampoco es nuevo pero que ahora tiene una relación muy poderosa con los medios y sus discursos sobre todo en el ámbito de lo político y que si ponemos bien atención las mentiras siempre han sido las mismas. La posverdad se entiende como lo relativo a las circunstancias en las que los hechos objetivos influyen menos a la hora de modelar la opinión pública que los llamamientos a la emoción y a la creencia personal, pero ¿cuándo se ha dicho la verdad? Esto se puso de moda cuando diversos fenómenos sociales dejaron ver que los argumentos o la tan relativizada verdad quedo en entredicho cuando predominó en la toma de decisiones más el estado emocional que los argumentos.

Las neurociencias han dado luz a muchos de los mecanismos que subyacen a la conducta consciente de los individuos y dan cuenta que los argumentos son poco válidos a la hora de querer persuadir en los medios, que la razón queda obnubilada y que las emociones adquieren tal relevancia que poco se puede hacer cuando las masas confieren sentido a través de estas y siguen siendo presas vulnerables que no son capaces de articular respuesta ante el discurso que apela más a la emoción que a la razón.

"la fascinación es la única garantía contra los dos grandes enemigos de los comunicadores: ser ignorado y ser olvidado" I Prats 2014

la posverdad hace bien uso de los recursos de las emociones, insuflando todo aquello que exaltara las emociones y consigue una adhesión más eficaz del auditorio que con argumentos bien estructurados y razonados.

"más que de su carácter propio, las opiniones de un hombre dependen de su medio social, de su entorno, de la gente con la que trata, con la que vive" Perenlan & Olbrechts (2000) con esta cita se introduce otra variable que

muy recientemente también a salido a la luz pero que no era desconocida sobre todo por los que hacen cine, con el descubrimiento de las neuronas espejo se puso en evidencia muchos de los mecanismos de la empatía que también tiene su efecto en la construcción de las opiniones de las masas pues esta estrechamente ligada a los sistemas de creencias de ciertos grupos o sociedades.

Sartori tenía razón en cierta medida, pues al hacer una afirmación tipo sinécdoque, de una parte por el todo y cuestiona en general a la televisión cuando los responsables de no crear conceptos son solo ciertos formatos televisivos y no todo lo que comprende la televisión pues hay muchos casos de éxito en que ésta ha sido una herramienta eficaz en la educación. Quiroga (2016) nos invita a hacer una comparación entre un video musical de MTV y una escena de Andréi Tarkovski en donde el primero no tiene mucho que decir y lo que interesa es solo jugar con el impacto de las imágenes sin que podamos tomarnos el tiempo necesario para procesar lo que vemos y tendemos a remplazar los procesos de comprensión por lo de una lectura superficial, que si vemos es muy parecido este proceso con los mecanismos que usamos para navegar en internet, en cambio las escenas de una película de Tarkovski tienen una cadencia lenta disparando la imaginación, nos deja pensar y dan el tiempo necesario para asimilar un mensaje más profundo.

Nuestras vidas están pasando de un estado de cosas que tenían más que ver con las escenas de las películas de Tarkovski a lo que son los videos de MTV, los dispositivos omnipresentes, la inquietante necesidad a estar conectados con su consiguiente dependencia a la aceptación por los demás vía likes´ y el tan habitual estado multitasking que en definitiva están cambiando nuestra estructura cognitiva, aún no se sabe exactamente cuales serán las consecuencias pero ya algunos expertos apuntan a que el costo será pasado a la capacidad de atención, ésta apreciada habilidad de la consciencia que nos permite atender algo determinado de nuestra realidad circundante o de la memoria y que gracias a ella es que podemos crear relaciones y consolidar conceptos será la primera que cambien y ya lo comenzamos a ver en las nuevas generaciones que se exponen sin ningún control a los dispositivos digitales.

Lo anterior es solo una aproximación muy sumaria de las opiniones que muchos hacen al respecto de los medios, de sus efectos en pro o en contra pero que al fin y al cabo están formando parte de nuestro devenir evolutivo.

Referencias:

1. Damacio A. (2010). Y el cerebro creó al hombre. Barcelona, España: Destino
2. Ferrés i P. J. (2014). Las pantallas y el cerebro emocional. Barcelona, España: Gedisa.
3. Sartori G. (2010). Homo Videns la sociedad telerdirigida. Argentina: Santillana S. A.
4. Perelman Ch. (2000). Tratado de la argumentación. Madrid, España: Gra-
dos
5. Quian Q. R. (2016). Que es la memoria. México: Paidós

“TV. Entre la alienación y el arte”

MAVI. Juan Carlos Saldaña Hernández

La TV es la consecución de las investigaciones que realizaron acerca del envío de imagen y voz a distancia entre los que se encuentra el telégrafo y el teléfono que a pesar de que su invención (1926) está próxima a cumplir los 100 años y aún no cuenta con sus propias teorías ni con una epísteme lo suficientemente desarrollada, en resumidas cuentas teóricamente carece de especificidad. La televisión es uno de esos artilugios que no pueden pasar inadvertidos por nadie que haya vivido su experiencia y su consumo, particularmente antes de que los medios digitales hicieran su aparición y que paulatinamente la desplazaran de su dominio reemplazándola por otros medios y contenidos tal como ahora. La ponencia analiza los pormenores y el uso pernicioso de este medio y lo confronta en extremo con el uso artístico del medio.

Las particularidades de la televisión.

La televisión no debe, ni puede ser ignorada por ninguna de las generaciones que dedicó algún tiempo frente a su pantalla, tampoco puede decirse que no guardamos recuerdo alguno de su contenido y que hasta podemos recurrir a la memoria tal y como si fuese un carrito de película-vida, recorrer la temporalidad paralela entre nuestra propia vida y desarrollo de sus contenidos. La televisión históricamente ha recibido muchos apelativos y calificativos, en referencia con el cinematógrafo ha recibido el calificativo de “la pantalla chica” se le ha denostado diciendo que la televisión es el hijo menor y pobre del cine (Godard) ya en 1930 en Alemania se le llamó Fernkino que significa cine a distancia, otra mas es la televisión es esencialmente, películas con radio, a demás de cine en casa o cine doméstico, lo que evidencia que en algún momento la convivencia entre las películas cinematográficas y la TV representó rivalidad y hostilidad e incluso se decía que la televisión no duraría mucho en el mercado.

Sin embargo otros apelativos dirigen su atención hacia su poder de atracción para captar la atención de individuos en todas las épocas, de todas las

edades y de todas las clases sociales. La televisión ha sido héroe y villano al mismo tiempo, su encanto estuvo en la comunicación unidireccional y contenidos digeridos que entronizaron el olvido en la mente de los televidentes, favoreciendo el esparcimiento y la distracción y no el pensamiento que desarrolla el intelecto. El caricaturista Abel Quezada, en su libro "El mejor de los mundos imposibles" (QUEZADA, 1963) editado en México en el año de 1963 dedica una caricatura a la tv que titula "el espectador solitario" que se inicia con el siguiente texto: En dos o tres generaciones más, la humanidad será muy feliz gracias a la televisión. Aunque habrá algunos pequeños cambios; mire usted. Dibuja una historia en tres partes la primera en donde un individuo de complexión delgada pasa algún tiempo frente al televisor y en la escena siguiente el mismo individuo frente al televisor pero ahora con un físico de gran envergadura, en la siguiente caricatura se presenta un personaje que en el interior de su cabeza puede observarse que su cerebro está compuesto por múltiples piezas y engranajes similares al de una potente máquina, de tal manera que cuando el personaje culmina su estancia frente al cinescopio, los engranajes han sido reemplazados por una urdimbre de tela de araña; y en la última escena un niño de espalda frente al televisor y al lado el mismo niño adulto, pero con un atuendo de cavernícola. Esta serie de caricaturas es un ademán de crítica y percepción representa la preocupación en el uso y el abuso del medio en la cultura popular de aquella época.

Para nadie es un secreto que el medio televisivo siempre ha estado del lado de los poderosos, de los gobernantes, no solo en nuestro país, existe un caso un caso ampliamente documentado el del presidente italiano Silvio Berlusconi quien resultó ser el dueño de un emporio televisivo, teniendo el control desde el gobierno de varios canales de la Radio y Televisión Italiana, todos ligados al poder. En México durante muchos años la inserción de la televisión estuvo al margen de las masas debido a la condición rural de la mayoría del país y a las limitantes tales como la falta de electricidad en pueblos comunidades apartados de las grandes ciudades, esta condición de (sub) desarrollo evitó en cierta medida su expansión y moderó la penetración ideológica del medio hasta ese momento en muchas comunidades indígenas que pudieron mantener sus usos y costumbres al margen de la tv, a diferencia de otros grupos sociales.

En México el monopolio llamado Televisa ha sido por antonomasia el modelo y la referencia por décadas en contenidos televisivos que incluía los noticieros, las telenovelas, los programas infantiles, películas en "pantalla chica", series norteamericanas, etcétera, etcétera, así que una acepción

más es aquel de "La televisión, el nuevo opio de los pueblos", escribió Juan Carlos Ruíz en el periódico La Jornada (Ruíz. 2015) quien se expresa su preocupación sobre "el tiempo de la desatención" donde pasamos por todo sin detenernos en nada, lugar en donde la sobre información es desinformación y el saber se deteriora, herramienta para la dominación y lucro por la sociedad del espectáculo. El escritor Tomás Mojarro durante años en su programa dominical en Radio UNAM Domingo 6 y posteriormente en su página web www.valedor.org ha sido uno de los más asertivos e importantes críticos de la televisión como instrumento de poder y dominación que más allá del concepto del video niño de Giovanni Sartori, artilugio que provoca el aletargamiento de la conciencia social de las masas con la intención de distraer al individuo de los verdaderos problemas socio políticos en especial de la sociedad mexicana, es el caldo de cultivo para el tele-vivir, el subdesarrollo mental y los héroes por delegación. El adagio "pobre de México, tan lejos de Dios y, tan cerca de Estados Unidos" refleja las profundas diferencias entre países vecinos, y la televisión ha desempeñado un papel fundamental en esta relación entre el primer y el tercer mundo. El mexicano no solo aspira a vivir el Sueño Americano, las aspiraciones se reflejan socialmente provocadas por una transculturización promovida por y desde la televisión de los valores de una cultura dominante, esto sucede principalmente entre las clases medias y bajas "un ideal nunca confesado de ser gringos de segunda y eso es terrible" dice el maestro Mojarro a través de una fábula de la mitología grecorromana, el maestro ilustra lo que ha sucedido en México a través de la lucha entre el gigante Anteo, hijo de Neptuno-Poseidón y de Gea, la madre tierra, contra el gigante Hércules quien no podía doblegar a Anteo por más que quisiese: Anteo, como hijo de su madre Gea, cuando amacizaba los dos pies en la tierra recibía la fuerza de ella y era invencible. Pensó Hércules lo que tenía que hacer: toma a Anteo, lo levanta y en el aire lo estrangula; allá arriba, cuando Anteo no tenía la fuerza de la Madre Tierra. Estados Unidos por medio de la televisión, de la cultura en general, sus modas, su cine, su dieta alimenticia, todo, al Anteo mexicano lo está levantando de su tierra. Mientras Anteo tiene los dos pies afincados en sus tradiciones, su forma de ser, sus costum-bres, su habla -eso no quiere decir que no esté abierto a la cultura que lo enriquece-, en lo que se refiere a su mexicanidad, estará recibiendo fuerzas. Nosotros con los dos pies puestos en nuestra madre Gea, abiertos a la cultura que enriquece, pero no a la que desnaturaliza. (Mojarro. 1998)

¿Apagar la televisión?

La pregunta es ¿debemos apagar la tv? Bajo las condiciones generales anteriormente mencionadas, no hay duda que es lo primero que deberíamos

hacer, sin embargo existen algunas excepciones, Andrea Di Castro quien fuera director del Centro Nacional de las Artes en la Ciudad de México expone algunas de las más importantes: por ejemplo en la forma de televisión educativa y cultural uno de los proyectos educativos más importantes en nuestro país ha sido el de la telesecundaria que involucra la experiencia de la televisión como medio formativo en la educación formal cuyo alcance social ha sido positivo en la promoción eficiente impactando favorablemente en el rezago educativo en comunidades alejadas, este proyecto se inició desde el año de 1968 con la creación de tele aulas equipadas con un televisor en donde los alumnos recibían los contenidos educativos bajo la supervisión de profesores capacitados en este modelo de enseñanza que en la actualidad cuenta con la señal del satélite EDUSAT que también envía la señal del Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa o ILCE que es otra institución de gran relevancia en el país, la Red EDUSAT posibilitó desde 1995, comunicar las experiencias que estábamos teniendo en el Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes a otros centros educativos del país, dice Di Castro (Di Castro. 2011).

Otras opciones de televisión cultural son el canal 22 "El canal cultural de México" cuya programación está dedicada a aspectos educativos y culturales, el canal 11 del IPN inaugurado en 1959 es también un oasis de programación no alienada en el desierto de la televisión comercial. TV UNAM también produce material educativo y cultural.

Por lo tanto, apagar la televisión no es la única opción aunque algunas personas ya han tomado esa decisión, el problema radica no solo en que comparativamente a las opciones comerciales, las opciones culturales y educativas son insignificantes y restringidas debido al alcance de su señal abierta pero disponibles en las versiones de televisión de paga ya sea por cable o vía satelital, lo que para muchos mexicanos siguen siendo canales restringidos.

De la televisión al video y del video a los artistas.

Los costos de producción en tiempo en televisión siempre han sido elevados y restringidos solo con acceso a los técnicos y especialistas, estos fueron algunos de los principales obstáculos para que la tecnología del televisor se convirtiera en un medio popular para la experimentación artística que no fue impedimento para Wolf Vostel y Nam June Paik quienes se destacaron por experimentar con esta tecnología con técnicas de perturbación de las imágenes televisivas tales como: la interferencia, la distorsión y el ruido,

por multiplicación y aceleración del flujo electrónico o por el choque de las imágenes sin embargo la experimentación se popularizó hasta la aparición del video portátil que a diferencia de la televisión, era de relativamente bajo costo lo que permitió que artistas tuvieran el control total de sus producciones, en los años setenta surge una generación de videoastas que son los pioneros del videoarte y de la videoocreación, la experimentación audiovisual no era nueva, a la fecha ya existían numerosos artistas quienes antes del video, exploraron las posibilidades y las libertades no narrativas que ofrecía el cinematógrafo, al respecto González Zarandona (Zarandona. 2005) considera que dentro de los clásicos del cine experimental están las dos primeras películas de Luis Buñuel, *Un perro andaluz* (1929) y *La edad de oro* (1930), dentro de estas, también cuenta Chelsea Girls de Andy Warhol, quien posteriormente también experimentaría con el video.

En numerosos casos la formación artística de los videoastas incluía a la pintura, la escultura, el dibujo, la música y la literatura que apropiándose del video que en la búsqueda de otras fuentes expresivas produjeron un nuevo lenguaje, mas en la escala de difusión, si la televisión fue masiva y popular, el videoarte fue selectivo, gregario y marginal. En México se destaca una figura exponente del videoarte y tras su trágica muerte, quizá la más importante: Pola Weiss "Para mí el cine sería la épica, la televisión la novela y el videoarte la poesía" mientras Ana Sedeño identifica los orígenes de la videoocreación en México: El contexto del nacimiento de creación videoartística en México se desarrolla en un primer momento tomando como referente el trabajo en cine experimental, caracterizado por la hibridación de técnicas, consecuencia de la búsqueda que conlleva la mezcla con otros lenguajes, (Sedeño. 2009) y en la actualidad los medios impresos publican: La TV impone una estética que no da tiempo a la reflexión, de la pantalla grande a la pantalla chica la estética y dinámica es similar, enorme cantidad de escenas, sucesos, emociones, etcétera "en donde todo pasa a mil por hora".

Conclusión

En el artículo titulado "Lo visual y la cultura de lo visual" (Saldaña. 2015) escribo: Ya seamos capaces de ver un objeto o ver el mundo a nuestro alrededor, nos lleva indudablemente a interrogarnos sobre las situaciones que se relacionan para poder llevar a cabo esta función. Sabemos que la visión es un sentido por el cual nos orientamos, también sabemos que nos determina que ciertas cosas se encuentran en su lugar, o no. Y concluyo con una cita: el filósofo Walter Benjamín dice que "La vista llega antes que las palabras. El niño mira y ve antes de hablar" a fin de cuentas en la era de la comunicación y la información, todo acaba siendo visualizado, habitamos en la era de la

imagen, la videósfera empodera la imagen tele-técnica que emerge y ha emergido históricamente desde las múltiples pantallas, sin embargo si aún existe la duda respecto apagar o no las pantallas, incluyendo al televisor, la respuesta a esta interrogante es sin duda de carácter individual y profundamente personal.

Referencias:

1. Bonet, Eugeni. (1993) Desmontaje. Film, video/apropiación, reciclaje. IVAM Centre Julio González: Institut Valencià d'Art Modern.
2. Cruz Bárcenas, Arturo. (2014) La Jornada en línea. La TV impone una estética que no da tiempo a la reflexión. Publicado en línea el 13 de abril de 2014.
3. Di Castro, Andrea. (2011) La ventana al mundo se hace más grande. Televisión. Coloquio internacional sobre TV. Buenos Aires. La Ferla, Jorge (compilador) Fundación Telefónica.
4. González Zarandona, José Antonio. (2005). Historia del cine experimental. Tesis profesional. Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. UDLA, 1, 19. 12/05/2016, De Coleccion de tesis digitales.UDLA Base de datos.
5. González Zarandona, José Antonio.(2005)La historia del cine experimental. Tesis profesional, Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Departamento de Ciencias de la Comunicación. Escuela de Ciencias Sociales, Universidad de las Américas Puebla. Colección de tesis digitale, Universidad de las Américas, Puebla. Documento en línea en: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/gonzalez_z_ja/
6. Quezada, Abel. (1963). El mejor de los mundos imposibles. México: Grijalbo.
7. Mojarro, Tomás. (1988) Mis valedores al poder popular.México: Grijalbo
8. Ruiz Guadalajara, Juan Carlos (2015). Televisión. El nuevo opio de los pueblos. 15/10/2017, de La jornada on line Sitio web: <http://www.jornada.unam.mx/2015/03/15/opinion/018a1pol>
9. Saldaña Hernández, Juan Carlos. (2008) Lo visual y la cultura de lo visual. Revista Electrónica Interiorgráfico. Publicado en: <https://www.interiorgrafico.com/edicion/sexta-edicion-noviembre-2008/lo-visual-y-la-cultura-de-lo-visual#sdfootnote1sym>
10. Sedeño, Ana. (2009) Revisión general sobre la videocreación en México. Razón y palabra, col.14, núm. 69, julio-agosto 2009. Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey. Documento en línea en: <http://docplayer.es/16592512-Revision-general-sobre-la-videocreacion-en-mexico-ana-sedeno-1.html>

Mesa redonda: Del Homo Videns al Homo Digitalis

“Homo digitalis:

las relaciones en el mundo tecnológico.”

Claudia Alejandra Medina Avila,

Juan Manuel Martínez Juárez, Gabriel Octavio Silva Normandía

Eternamente joven

¿Transformarías tu cuerpo hasta convertirte en un ciborg con tal de alargar tu vida?

¿Piensa en que eres tú, donde empiezas y donde terminas, que parte de tu identidad es tu cuerpo, que parte tu mente, quien está encerrado en ese cuerpo, eres tú? Es tal vez tu subconsciente, tu alma, o quizá una serie de pulsiones nómadas que avanzan ciegas a un lugar desconocido, con el avance digital estas preguntas se hacen cada vez más latentes, supongamos que te implantan nuevos brazos, nuevas piernas, nuevo sistema de respiración regidos todos por implantes cibernéticos, ¿Qué parte queda de ti, dónde empiezas tú y donde termina la maquina? Te has convertido en ciborg te has convertido en un ente transhumano, la definición de lo que nos hace humanos día con día se tambalea a los pies de la técnica, cada nuevo descubrimiento digital nos transforma nos lleva a convertirnos en una nueva especie.

La tecnología maravilloso camino de progreso, la forma de mejorar a la humanidad para que logre el dominio sobre la naturaleza para alargar su vida y hacerla más cómoda y segura, esta evolución hacia un ámbito digital comenzó muchos años atrás cuando los utopistas de la tecnología comenzaron a surgir después del inicio de la revolución industrial, cuando los luditas perdieron la batalla y se resignaron a ser arrojados al vientre de la maquina el optimismo tecnológico acabo por imprimirse en el espíritu de la época; La tecnología como método para emancipar a la humanidad de su propia barbarie era uno de los fundamentos de la ideología de Karl Marx,

Oscar Wild en su libro "El alma del hombre bajo el socialismo" fabula la posibilidad de un futuro en donde todo el trabajo manual haya quedado en manos de autómatas, mientras la humanidad se dedica únicamente a quehaceres elevados, en una sociedad donde el trabajo ha sido automatizado y las clases abolidas, es una lástima que entrando el siglo veinte gracias a las guerras la evolución tecnológica dejó paso al escepticismo y la crítica, las bombas y desarrollo tecnológico de la época se convirtió y fue referente de lado tenebroso de la ciencia, oscureciendo nuestra visión del futuro tecnológico pero esto no nos impidió seguir revolucionando esta área hasta la época actual donde podríamos ver esta evolución del hombre en una nueva especie como una proyección distópica de la realidad, una reacción a la era de la información y las redes, es una interacción entre la alta tecnología y la vida miserable en sociedades distópicas en el que el día a día está totalmente mediado por la tecnología, donde hay una esfera de información computarizada y una modificación invasiva del cuerpo humano.

Esta evolución nos hace preguntarnos acerca de nuestra relación con la tecnología, pero también nos hace ser conscientes de que también existe una dimensión introspectiva en la que analizar nuestra propia identidad solitaria en una multitud cada vez más abstraída de la realidad; A medida que la sociedad postmoderna da paso a una sociedad tecnológica y permanentemente conectada nuestra propia identidad y humanidad se diluyen en la red, a medida que tratamos de formarnos una idea de que somos y a donde vamos, porque ahora miramos al cielo y ya no vemos nubes grises si no televisiones en frecuencia muerta.

Orgasmo Digital

El mundo digital ha revolucionado al ser humano, en su tiempo lo que se consideraba algo desconocido y misterioso como poder hablar a través de una máquina con otra persona, hoy en día es casi tan cotidiano como parpadear; tan rápido ha evolucionado la tecnología que las relaciones "reales" cambiaron la interacción física por la virtual de tal manera que hasta el libido se ha visto afectado por la relación humano-tecnología.

La preferencia por una interacción sexual cibernética en vez de una relación con personas reales va en aumento conforme pasa el tiempo. Europa y Japón son países que han demostrado tener un descenso considerable de encuentros sexuales entre los jóvenes de 18 y 30 años, lo cual demuestra que la satisfacción del placer sexual se encuentra ya a nuestra disposición, control y gusto personal gracias al mundo digital, saltándose las compli-

caciones que tienen las interacciones reales entre humanos, redefiniendo la vida sexual como por ejemplo la pornografía virtual, aplicaciones que son simuladores virtuales con imágenes reales de mujeres en vivo. Lo que nos lleva a una peligrosa crisis de empatía alimentada por la creación de robots sexuales que precisamente ahondan en nuestro desarrollo y dañan la capacidad humana para entender a otros humanos. La inteligencia artificial es una manera real y visible de abordar esta crisis de empatía, gracias a su personalización y aprendizaje de nuestros propios gustos la convertiría en la pareja sexual perfecta, una máquina que tendría acceso a tu sistema nervioso y fuese capaz de darte la mayor experiencia sexual sustituiría fácilmente a cualquier ser humano.

Las relaciones humanas han cambiado y seguirán cambiando conforme el humano se vea cada vez más y más inmerso en la tecnología, la primera revolución sexual tuvo lugar a mediados del siglo XX, quizá para mediados del siglo XXI se lleve acabo otra revolución sexual, solo que esta vez la batalla tendrá lugar entre cables, chips y clics.

Amistad Perfecta

¿Sustituirías la amistad por una inteligencia artificial? Las relaciones interpersonales se vuelven cada vez más artificiales, las distancias se acortan y la verdadera interacción con las personas con las que nos vinculamos se vuelve cada vez más lejana a la llegada de las redes sociales; a la vez que éstas se vuelven más "inteligentes" conocer a tus amigos se ha vuelto más sencillo ahora que todo está en la red. Por esa razón la idea de tener una inteligencia artificial que esté diseñada para tener una amistad contigo no es muy descabellada porque la intención misma siempre ha sido replicar a la humanidad aunque estemos muy lejos de eso aún.

Hablar de sustituir a un humano por un robot ya no es una idea fatalista, en Japón no. La sociedad japonesa ha desarrollado y aceptado rápidamente la tecnología a niveles donde ya es posible tener una relación amorosa con un simulador virtual e incluso han llegado a contraer matrimonio con la IA. Al parecer el contacto humano se va desvaneciendo poco a poco conforme la identidad se va formando a través de una pantalla, donde hablar con alguien supone menos tiempo, esfuerzo, empatía y miedo o ¿nos estamos subestimando como especie al creer que un simulador virtual sin defectos, que aprende a la perfección nuestros gustos podrá estar a la par de la consciencia humana y su complejidad?

El concepto de la evolución Darwiniana donde la adaptación es crucial para cualquier especie cada vez es más lejana a nuestra realidad, ya no solo nos adaptamos al entorno sino que ahora lo adaptamos para nuestra propia convenciencia, modificamos la tecnología al mismo tiempo que se modifica nuestra manera de interactuar con nuestra propia especie.

Referencias:

1. Video "Eternamente joven". Disponible en: <https://www.arte.tv/es/videos/072427-004-A/eternamente-joven/>
2. Video "El orgasmo digital". Disponible en: <https://www.arte.tv/es/videos/072427-003-A/el-orgasmo-digital/>
3. Video "La amiga perfecta". Disponible en: <https://www.arte.tv/es/videos/072427-001-A/la-amiga-perfecta/>

Foro: Fronteras artísticas y digitales: Diálogos
interdisciplinarios en la época de la información.

“Travesía expresiva, de la palabra a la imagen, un acercamiento a la
relación entre la literatura y las artes visuales”

Dr. Alfredo Zárate Flores

La relación entre la literatura y las artes visuales no es nueva y supone para nosotros la instalación de un espacio de intertextualidad cultural. La imbricación entre manifestaciones expresivas de modalidades y configuraciones distintas ha acompañado la historia del arte y es un motivo recurrente en la expresión artística sobre todo en las nacientes artes digitales que, con frecuencia han recurrido a la literatura para hacer suyos sus motivos. La industria cinematográfica es, sin duda la que con mayor recurrencia ha explotado esta condición.

La configuración discursiva de la poesía y la pintura, la producción permanente de imágenes que desde la literatura devienen producciones visuales, sobre todo, pictóricas o cinematográficas, no sólo es creciente sino que supone hoy día la existencia de un diálogo interartístico en el que, como lo hace notar Antonio Monegal, es necesario reformular dicha relación desde una perspectiva de la “imbricación entre palabra e imagen, y abordar las dimensiones institucionales de la delimitación en el marco general de la cultura, tanto de las artes como de los discursos disciplinares sobre las mismas”. (Monegal, 2000, págs. 17-18).

En *The Paiting Literature Analogy*, Wendy Steiner alude a las dificultades históricas existentes en la justificación de la relación entre pintura y literatura y se decanta por un análisis de las modalidades de significación que cada una desarrolla. Estas modalidades se pueden entender desde la función de diversos discursos semilógicos, icnológicos o semióticos. En este sentido, cuando Steiner retoma la frase que Plutarco atribuye a Simónides de Ceos según la cual “la pintura es «poesía muda» y la poesía una «pintura hablante»” nos enfrentamos a un problema de significación de lo que en la lógica Charles Sanders Peirce es un ícono. (Steiner, 2000, págs. 31-32). Para nosotros, la producción de imágenes visuales o productos visuales desde los soportes literarios, narrativos o poéticos es, como lo señala John Dewey un agenciamiento, o en términos de Roland Barthes puede identificarse con

la construcción de un mito. Todo esto nos permite pensar que la relación entre las artes visuales y la literatura se manifiesta desde la creación de un vínculo de carácter existencial entre el vehículo y el referente; entre el plano de la expresión y el plano del contenido, entre la imbricación de una señal, un ícono o un símbolo, etc.

Creemos, además, como lo hace notar Jean Luade en "Sobre el análisis de poemas y cuadros", que es posible "enlazar la poesía con la pintura [y que esta acción] implica en especial efectuar una elección entre los elementos a considerar. Hic jacet lepus". (Laude, 2000, pág. 105).

A partir de estas reflexiones queremos postular que, al ser expresiones resultantes de la representación, "palabra e imagen –según lo sostiene Áaron Kibédi–, pueden aparecer simultánea o consecutivamente" (Kibédi Varga, 2000, pág. 112). Literatura y pintura, literatura y cine, poesía e imagen, imagen y pensamiento se imbrican permanentemente y por eso, podemos decir que la producción que se desarrolla en una desde otras es parte de una configuración intercultural y dialógica.

Ahora bien, en el caso de la pintura, la ilustración o el grabado, cuando el texto precede a la imagen estamos frente a una ilustración como es posible verlo en los grabados que Gustave Doré hace en relación con la representación Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha, las Fábulas de La Fontaine, los cuentos de Edgar Allan Poe y las imágenes que genera en torno a diversos episodios bíblicos. En cambio, si la imagen precede al texto estamos frente a lo que se conoce como una écfrasis y consiste en una descripción precisa, detallada y animada de un objeto como el que se encuentra en el Canto XVIII de La Iliada donde se describen los relieves que Hefesto labró en el escudo de Aquiles.

Respecto de este tipo de relaciones Mario Praz advierte, en *Mnemosyne*, El paralelismo entre la literatura y las artes visuales (1970), que gracias al *Ut pictura poesis* horaciana y a la condición que señalamos anteriormente de Simónides de Ceos, los pintores se basaron en los textos literarios (sobre todo poéticos), para realizar sus cotmposiciones, eso nos hace pensar que lo que está en juego en la relación entre el arte de las palabras y el arte de las imágenes es la metáfora, tal como lo hace notar Wendy Steiner (Steiner, 2000, págs. 26-27).

Visto todo esto, podemos decir que, "la poesía y la pintura constituyen series que, cada una por separado, están ligadas no entre sí, sino con una secuencia idéntica de un territorio cultural común (Laude, 2000, pág. 104). Ello nos permite decir que lo que existe entre una manifestación literaria y la expresión visual de la misma se orienta desde la perspectiva de una travesía textual o desde una travesía intertextual donde imagen y texto se refieren una al otro como un intertexto cultural. Es decir, una implicación, una intercomunicación planetaria que transporta referentes y reconocimientos de distintas características.

Si asumimos que la noción de texto puede extenderse indefinidamente a diversos soportes discursivos, tal como lo ha expresado la semiología de la mano de Roland Barthes, es posible afirmar, como lo hace Jesús Camarero, que "una obra es la síntesis global de significaciones alojadas en el interior del texto T (macrotexto) y relacionadas entre sí en virtud de un ser capaz de concatenar sus componentes textuales t (microtextos), entonces, la intertextualidad podría ser conceptuada como la presencia de microtextos tn en un macrotexto" (Camarero, 2008, pág. 42).

Para nosotros, el acercamiento al fenómeno de la inspiración artística deviene de las formas de expresión que se utilizan en cada discurso y que nos permiten elaborar, a partir de un contenido simbólico, la asociación con nuevos horizontes de interpretación o bien, la aparición de esas expresiones que encontramos en el fenómeno literario con soportes diversos. Es decir, sacamos de un texto literario una expresión para colocarla en otro espacio simbólico y desarrollar, por medio de un soporte distinto, aquello que en el lenguaje cotidiano llamamos, para el caso de las artes visuales, una metáfora de la imagen.

Referencias:

1. Camarero, J. (2008). Intertextualidad, redes de textos y literaturas transversales en dinámica cultural. Barcelona: Anthropos.
2. Kibédi Varga, Á. (2000). Criterios para describir las relaciones entre palabra e imagen". En A. Monegal, Literatura y Pintura. Madrid: ARCO/LIBRO.
3. Laude, J. (2000). Sobre el análisis de poemas y cuadros. En A. M. (1972), Literatura y pintura (págs. 89-108). Madrid: ARCO/LIBROS.
4. Monegal, A. (2000). Diálogo y comparación entre las artes. En A. Monegal, & A. Monegal (Ed.), Literatura y pintura (págs. 9-21). Madrid: ARCO/LIBROS.
5. Steiner, W. (2000). "La analogía entre la Pintura y la literatura". En A. Monegal, & A. Monegal (Ed.), Literatura y pintura (págs. 25-49). Madrid: Arco/Libros.

Foro: Fronteras artísticas y digitales: Diálogos interdisciplinarios en la época de la información.

“Imagen construida y fotografía contemporánea”

Dra. Guriva Natalia

En el siglo XX, la rápida expansión de fotografía gracias a la reproducción masiva conduce a la formación de un hábito social de percibir la realidad y mas tarde construir la realidad a través de una imagen fotográfica. El investigador alemán F. Kittler señala que: “La posibilidad de reproducción ilimitada se convirtió a la fotografía en los medios masivos” [1].

Un rasgo característico de la sociedad moderna consiste en el hecho de que las construcciones verbales están siendo reemplazadas por las imágenes y mensajes visuales. Así, el libro y la lectura en general dan paso al consumo de imágenes visuales (cualquier tipo de publicidad, carteles, series de televisión). El capitalismo de las mercancías ha sido sustituido por un capitalismo de imágenes. No son fluctuaciones temporales en el mercado de los productos culturales, se cambió el vector de desarrollo de la cultura como tal.

En la ultima década del siglo XX todos los procesos de intercambio de información pasan al formato digital y la sociedad esta entusiasmada por la llegada de realidad virtual. El proceso de toma de decisiones se intensifica, el procedimiento de selección se multiplica. Habitamos una sociedad marcada por el consumo, el exceso y la urgencia.

“La necesidad de confirmar la realidad y mejorar la experiencia mediante fotografías es un consumismo estético al que hoy todos son adictos” esta afirmando Susan Sontag en su texto Sobre la fotografía [2]. La autora afirma que la cámara atomiza, controla y opaca la realidad.

En la era del consumo global Internet y redes sociales son los principales medios de comunicación desempeñan un papel cultural clave, ayudando al espectador a hacer una elección en el espacio de los valores ofrecidos por los medios. La realidad que se representan se distorsiona cada vez más

y mas. El mundo de la pantalla moderna es una nueva realidad aislada, "construida" de acuerdo con las leyes de las necesidades humanas de los "consumidores". Los medios desde la censura y la búsqueda de la libertad de expresión, prosiguen buscando "ranking" o likes, desde el trabajo estandarizado del operador hacia el uso de noticias y registros de información "amateur", desde la estricta edición hacia espontanea. Esta caótico el mundo construido por los medios.

La elección es el acto decisivo que subyace a la fotografía. Este acto no tiene una naturaleza fotográfica única, su particularidad radica en el hecho de que ocurre a nivel visual. Exactamente cuando del entorno se extraen los objetos que tienen un valor en su forma estática. La herramienta clave en la practica fotográfica es el punto de vista del fotógrafo. Recompilando elementos seleccionados de acuerdo a su propio concepto. Buscando encuadre, luz, composición, congela los objetos y así los hace significativos retirando del mundo real y el mundo, contexto se pasa al segundo plano – insignificante, indistinguible. La tecnología a lo largo de la historia de la fotografía está cambiando, pero el punto clave – decisión del fotógrafo no cambia. La elección en sí misma siempre estuvo mediada por la tecnología. Ahora la técnica se vuelve obediente al hombre más que a su propio cuerpo.

En el espacio visual de la cultura de masas, predominan las imágenes ideales, a cuales una persona tiende a parecerse. El sujeto adolece de la imposibilidad de tal semejanza en la realidad, sin embargo, en la fotografía tal similitud se puede lograr recurriendo a una serie de técnicas de composición, trabajo con la luz y retoque en la computadora, dejándose atravesar por la "línea de transformaciones" [3]. Por lo tanto, una persona obtiene la libertad de construir su propia identidad. Pero es importante para uno porque estas imágenes construidas estarán publicadas en las redes sociales donde esperarán la evaluación por parte de su entorno. Entonces, la función comunicativa de la fotografía resulta activa en algún espacio ideal, donde los sujetos protegidos por las personalidades construidas por ellos mismos tienen la oportunidad de comunicarse en condiciones cómodas y "seguras". "Los mundos fotográficos y visuales son áreas seguras de anestesia" [4], en palabras de M. McLuhan.

Las personas en fotografías antiguas, especialmente en daguerrotipos, se congelan ante la lente de la cámara. Y toda la vida interior se concentra en la estática de la espera, esperanza, expectativa. Se ve el alma a través de una apariencia visual. Pero desde algún momento gracias a desarrollo de la tecnología, cualquier objeto puede ser capturado en fracciones de

segundo, como si cayera a través de su propio movimiento, cayendo fuera de la continuidad de la vida. El mundo ahora no tiene estática, plasticidad y textura como antes. Lo que parece ser así, es solo el sorprendente efecto de la dinámica inmovilizada, donde cualquier objeto pierde su significado habitual. Incluso la fotografía contemporánea donde cualquier acción esta planeada especialmente para la cámara no cambia nada. En ella, lo visual se parece a invención formal y de ninguna manera a una realidad. Tiempo de obturación es solo un punto técnico, pero demuestra claramente la desaparición del fenómeno de la antigua expectativa de vida-contemplación.

Solo ahora, cuando se adquiere el hábito de manejar las imágenes digitales, queda claro cuánto se acercaba el proceso fotográfico analógico a la creatividad visual de los pintores, a su naturaleza mimética. En la imagen digital, el mundo abandona sus cualidades, la imagen ya no lo repite, lo modela. Representar y dar forma se transforman en un factor tecnológico, se especifican como parámetros de imagen y sujetos de la manipulación, cuya libertad se manifiesta precisamente en su manipulación. Por lo tanto, no podemos hablar en la era de la fotografía electrónica sobre su veracidad. El valor documental deja de ser obligatorio, se convierte en una forma de expresión personal o grupal.

De lo anterior, se puede concluir que fotografía contemporánea pasa por el proceso de construcción de la imagen, influencia del arte conceptual, por la abstracción de objetos, hasta volver a la propiedad concreta de las superficies tocadas por la luz.

Referencias:

1. Kittler F. (2009) Optical Media. Conferencias de Berlín en 1992. M.: Logos, p. 147
2. Susan Sontang (2014) Sobre la fotografía. Debolsillo. Mexico, 208p.
3. Levashov V. (2000). Fotografía antes del cine. Revista: Cine de arte, Moscú N°1-7, pp.9-11 [http://www.kinoart.ru/file/theory/00-11-29/ consulta 1.11.2017].
4. McLuhan Marshall (1994). Understanding media: the extensions of man. MIT Press edition p.229.

Foro: Fronteras artísticas y digitales: Diálogos interdisciplinarios en la época de la información.

“Fronteras líquidas.

De las fronteras invisibles a las fronteras de la visualidad.”

Víctor Manuel Reyes Espino

Las fronteras son esencialmente simbólicas, es decir no se puede concebir la frontera sino como un símbolo por tanto toda lectura habría que realizarse desde ahí, desde los universos o sistemas en el cual éste puede generar o detonar sentido. Entonces un elemento importante a considerar en nuestra reflexión sobre las fronteras es el cuestionamiento sobre los sentidos que éstas detonan en la sociedad y la cultura contemporánea.

Por lo que vale echar una mirada a lo que en este momento histórico va determinando las características de una nueva época, caótica pero privilegiada. Evidentemente podemos calificarla como época de crisis, cambios y transiciones paradigmáticas. Sin embargo, a diferencia de otras épocas dichos cambios son vertiginosos, profundos y cuyas transformaciones estructurales van modificando radicalmente nuestra forma de relacionarnos con el mundo, con los demás y con nosotros mismos de tal forma como no había acontecido hace mucho tiempo en la historia de la humanidad. Evidentemente estas transiciones vertiginosas han obligado procesos de resignificación y apropiación de la realidad determinada y caracterizada sobre todo por la transversalidad, el dinamismo y la liquidez.

Ahora, este mundo cambiante en definitiva abre posibilidades, oportunidades, y expectativas; sobre todo en que las estructuras resultantes de este proceso puedan determinar sistemas sociales que favorezcan el bienestar humano caracterizado por la plenitud y autonomía de sus habitantes, la justicia y la equidad de sus economías, y la administración regenerativa y sustentable de sus recursos.

Sin embargo, sin perder de vista el tipo de sociedad que anhelamos, es necesario reconocer que, como históricamente ha acontecido en la humanidad ante los grandes cambios de paradigmas, nos enfrentamos nuevamente a una situación de incertidumbre, donde las respuestas obtenidas a los grandes

problemas del hombre no nos son suficientes y nos hundan en procesos de temor y atrincheramiento existencial. Nos enfrentamos a un mundo en el que las fronteras han mutado de sentido, y los territorios parecen ser cortos. Los referentes de sentido se disuelven y el orden se restringe a una posibilidad subjetiva enmarcados en lo que hoy se denomina como el imperio de la post-verdad. Aquí el miedo es la realidad más evidente y el aislamiento la mejor solución, el individualismo florece y propone como único anclaje de realidad al individuo mismo, sujeto que en pos de la diversión, último aliento de sentido, es capaz de despojarse de sí mismo, de sus creencias, su historia, su personalización, para lanzarse al mundo desagradable vaho de soledad, donde “la vida solitaria (...) puede ser alegre y es probable que sea muy ajetreada, pero está destinada a ser arriesgada y temerosa. En un mundo como éste no hay muchas rocas sólidas en las que los individuos con dificultades puedan basar sus esperanzas de salvación y en las que confiar en caso de fracaso personal” (Bauman, 2008).

Y es en esta realidad dinámica, líquida, transversales y temerosa donde contextualizamos nuestra reflexión, para desde la consistencia que da la cotidianidad dado que es el lugar desde donde podemos ser interpelados, proponer lecturas que abonen al estado del arte prevaleciente en torno a los universos de intercambio simbólico y sus correlatos mediacionales que van determinado la construcción social en el siglo XXI

Y las fronteras...

Ahora, regresando al tema que nos concierne: Las fronteras. Este término comienza a acuñarse sobre todo haciendo referencia a una territorialidad física, la emergencia de la apropiación de espacios territoriales implicó la elaboración de un término que refiriera a los límites de ese territorio, el punto donde algo dejaba de ser de uno para ser del otro. La emergencia del otro definió a la frontera como punto de encuentro entre el que es y el otro que es pero distinto.

La territorialidad implicó apropiación de espacios y lugares, así como el desarrollo de un sistema simbólico de significación que connotara el sentido de propiedad, de poder y de control; al mutar dichos sistemas el sentido atribuido originalmente a la territorialidad y a las fronteras se reconfigura, reconociendo como lo plantea Castells la importancia del carácter comunicacional en las determinaciones culturales de sentido. En esta dirección Castells propone que “La integración potencial del texto, las imágenes y sonido en el mismo sistema, interactuando desde puntos múltiples, en un

tiempo elegido (real o demorado) a lo largo de una red global, con un acceso abierto y asequible, cambia de forma fundamental el carácter de la comunicación. Y ésta determina decisivamente la cultura (...) nuestros sistemas de creencias y códigos producidos a lo largo de la historia son profundamente transformadas" (Castells 2004)

Cuando la globalización tecnológica impacta en la transformación de los sistemas de significación, se redefinen los sentidos especialmente los otorgados a la territorialidad, al espacio y al tiempo en consecuente reescritura de los diversos sistemas simbólicos, partiendo de lo que constituye la apropiación más íntima y vinculante con nuestro ser en el mundo: la identidad.

Esta identidad configurada por mucho en una relación directa con la territorialidad, la tierra, la frontera; ahora parece sumergirse en el caos y, la búsqueda de sí mismo, se convierte en un oxímoron, en una contradicción metafórica de sí que va tejiendo imaginarios culturales que a su vez cuestionan las formas de estructuración social tradicional, dejando a su paso altos costos sociales que se tiene que pagar como cuota de transición.

Algunos ejemplos: la movilidad humana que como nunca en la historia está definiendo cambios sin precedentes en las políticas nacionales de migración e interculturalidad; la noción de migrante, nacional, desplazado, sin tierra; constituye el argot cotidiano, acompañado de fuertes dosis de miedo y temor explotado con éxito por políticos que toman como banderas, por ejemplo, la construcción de muros. Otro ejemplo, la construcción de un nuevo sujeto social cuya corporeidad y sus formas de relación con el otro van marcando pauta en las formas de convivencia social reticular, virtualizada y deformada con funciones de alto impacto definidas por el avatar y su correlato de inclusión social objetivado y medido como like.

Sin duda, citando a Bauman "Con el paso del tiempo, van haciéndose visibles sucesivas capas de realidades emergentes; cada una de ellas obliga una revisión aun más radical de las creencias establecidas (...) Aún no hemos llegado "al fondo de las cosas"; pero aunque lo alcanzáramos, no seríamos capaces de determinar con certeza que ya lo hemos hecho" (2008). Sin embargo, mirarnos ya es un comienzo.

Referencias:

1. Bauman, Z. (2008) *Tiempos líquidos: vivir en una época de incertidumbre*. México: Tusquets Editores.
2. Bauman, Z. (2008) *Archipiélago de excepciones*. Madrid: Kats Editores.
3. Castells, M. (2004) *La era de la información economía sociedad y cultura. La sociedad Red Vol. II*. España: Siglo Veintiuno Editores

Foro: Fronteras artísticas y digitales: Diálogos interdisciplinarios en la época de la información.

“La Tipografía: ¿frontera o punto de unión entre el arte y el diseño?”

Dr. Víctor H. Jiménez Arredondo

Cuando pensamos en tipografía lo más común es situarla dentro del campo del diseño gráfico, esto sucede por su naturaleza visual y plástica. Sin embargo, el uso de la tipografía en el arte no es algo nuevo. Esto se puede constatar desde las primeras expresiones artísticas del hombre, que siempre estuvieron acompañadas de trazos, símbolos y elementos que a la postre, se convertirían en lo que hoy conocemos como tipografía o formas tipográficas.

En este sentido, habrá que señalar que la tipografía como expresión creativa del hombre, ha evolucionado a la par de las corrientes artísticas y ha reclamado su espacio dentro de estas. Y es que, si bien se ha utilizado en varios episodios de la historia del arte, es a partir de los movimientos de vanguardia que se comenzó a usar como elemento estético de forma consciente y del cual surgió una nueva forma artística y estética de ver a la tipografía, ya que el Futurismo, el Dadaísmo, el Constructivismo y la Bauhaus, son las corrientes que desarrollaron los recursos tipográficos que conocemos y utilizamos en la actualidad.

Todos estos recursos, están marcados por la época en que se generaron estas corrientes artísticas, como los descubrimientos científicos y tecnológicos, la industria, la modernidad y el comercio; lo cual convirtió a la tipografía en un elemento visual más remarcable. De esta forma, podríamos decir que cada manifestación tipográfica está ligada al contexto sociocultural donde se desarrolla.

Ahora bien y regresando al campo del diseño gráfico, se debe de considerar desde esta perspectiva que es tal el potencial visual de las formas tipográficas, que para el diseño gráfico la creación y utilización de estas se ha convertido en un área de especialización, pudiendo decir también, que para muchos el diseño u uso de la tipografía en si es un arte, y es por esta

concepción, que ha sido estudiada y explotada e incluso en algún momento equiparada con la imagen.

Todo este potencial plástico visual de las formas tipográficas, ha propiciado en el ámbito del diseño, la sistematización en la utilización de la misma, debido en mayor medida al incontable número de problemas de diseño que se pretende resuelva. La búsqueda y la explotación de los atributos plásticos, además de la legibilidad, funcionalidad y utilitarismo de la tipografía suponen para el diseñador la posibilidad de exponenciar el entendimiento de su trabajo, pues este apoyo en muchos casos ayuda a descubrir el código retórico de la imagen por el simple hecho de que la tipografía, al formar parte del lenguaje, el cual no acusa enmascaramientos, nos dará una mejor y más clara idea del mensaje y su intención.

Habrá que decir también en este sentido, que ha sido tal la explotación y manipulación de la tipografía desde la disciplina del diseño gráfico, que en muchos proyectos se desvirtúa su capacidad de comunicar de manera formal, deteriorando su plasticidad, forma y función.

Ahora bien, es innegable que la facilidad que ofrece la tecnología debido a la democratización por la sistematización de su uso, en la creación y utilización de nuevas fuentes, ha modificado de cierta forma el manejo de la misma, sin embargo, para los diseñadores sigue siendo una herramienta indispensable que se suma a los fundamentos del diseño, buscando en conjunto, atribuir a la tipografía el poder de imagen.

Recapitulando, habrá que decir entonces que ciertamente la letra ha migrado a otras disciplinas, que han atestiguado sus cualidades respecto a su forma y plasticidad, incluso exaltando y llevando la expresividad formal frente al código inherente del lenguaje al que pertenece. Y es precisamente en el campo del arte donde algunos artistas han mantenido cierta coherencia en la utilización de la tipografía, respetando su forma y plasticidad, incluso como ya se mencionó, llevando su expresividad formal a otro nivel que subyace al código del lenguaje para la cual fue creada en principio.

Luego entonces, aquellos artistas quienes han sabido aprovechar las bondades que la tipografía les ofrece, han tomado también del campo del diseño sus fundamentos, hecho que sin ser explícito es innegable. Y es que, de alguna manera, los artistas al echar mano de estos recursos también

han facilitado el entendimiento de sus obras, sobre todo en aquellas que pertenecen a las últimas tendencias del arte, y que se sustentan en las ideas y los conceptos. De esta manera y como se había mencionado el código escrito al no tener enmascaramientos apoya al artista a comunicarse con el espectador en un lenguaje común.

Por esto y ya desde esta perspectiva, se puede entender por qué los artistas han aprovechado el carácter utilitario del diseño gráfico, pues resultó ser una excelente vía de desarrollo teórico e inmejorable campo para su práctica en los terrenos del arte, generando en sus obras, la significación del grafismo a partir de evidenciar la plasticidad de sus elementos, incluidos los signícos.

Por otra parte, si se piensa que la tipografía no es más que una estandarización, supeditada al desarrollo y reproducción industrial, habrá que decir que los diversos estilos que han surgido como formas revolucionarias de la escritura, estuvieron supeditados a un problema técnico, pues como se mencionó anteriormente, los recursos tipográficos que hoy utilizamos fueron desarrollados por artistas de vanguardia y estos, al intentar romper la estructura tipográfica de la página, se enfrentaban al dilema de crear una nueva para su posible reproducción. Hecho que plantea si estos artistas rompieron realmente con la estructura tipográfica y con el poder que seguía teniendo la palabra, o simplemente fueron fases que son parte de la evolución formal de la escritura.

Por lo tanto, al observar todas las atenuantes que rodean a la tipografía y sin pretender dar respuesta a la interrogante que nos planteamos, si provocar el debate desde su análisis para enfrentar el dilema que supone, por una parte, la frontera entre el arte y el diseño y el vínculo que la tipografía ofrece como un puente entre ambas disciplinas.

Referencias:

1. Acaso M. (2006), El lenguaje visual. Barcelona, España: Paidós.
2. Barthes R. (2009), El placer del texto y lección Inaugural. México: Siglo XXI.
3. Beuchot, M. (2009), Semántica de las imágenes, Figuración, Fantasía E Iconicidad, México: Siglo XXI.
4. Costa J. (2003), Diseñar para los ojos. Bolivia: Grupo Editorial Desing.
5. De Micheli, M. (1992), Las vanguardias artísticas del siglo XX. 9a. Ed. Madrid, España: Alianza.
6. Frutiger A. (2007), El libro de la tipografía, Barcelona, España: Gustavo Gili.
7. Rodríguez J. (2009), La palabra como signo creativo, México: Coedi Mex.
8. Satué E. (2007), Arte en la tipografía y tipografía en el arte. Madrid, España: Ediciones Siruela.
9. Sesma M. (2004), Tipografismo, Barcelona, España: Paidós.

Foro: Fronteras artísticas y digitales: Diálogos interdisciplinarios en la época de la información.

“Herramientas tecnológicas aplicadas al arte”

Dr. Jonathan Cepeda-Negrete

El arte y la tecnología son dos rostros de la creatividad humana, dos rostros que además se encuentran estrechamente relacionados, a pesar de las diferencias que en apariencia tienen entre sí. Aquello que hace el arte en muchas ocasiones se ha logrado gracias a un desarrollo técnico específico, una tecnología cuya existencia permite al artista hacer o dejar de hacer determinada obra. Sí lo condiciona, pero posiblemente también lo incita a trascender esas limitaciones. Igualmente, no son pocos los casos en que los desarrolladores de tecnología se inspiran en el arte para generar nuevos artefactos que faciliten o mejoren nuestra vida cotidiana.

Cuando pensamos en la palabra arte, quizás lo primero que se viene a la mente será Picasso, Van Gogh o Da Vinci. Ahora pensemos en tecnología, y probablemente nos imaginaremos un teléfono inteligente o una computadora. A lo largo de nuestra existencia, la tecnología ha ofrecido nuevas herramientas de expresión a los artistas. Actualmente estas dos disciplinas, y aunque aparentemente distintas, están más relacionadas que nunca, siendo la tecnología un motor fundamental en el desarrollo y evolución del arte. En todo el mundo, hay personas diseñando nuestro futuro. Internet, la fabricación digital, la nano y biotecnología, agricultura de precisión, la realidad aumentada o virtual, robótica, inteligencia artificial... lo que sea, todo esto está alterando nuestras vidas y nuestra visión del mundo y de nosotros mismos.

Los científicos, programadores de software informático, inventores, emprendedores y también músicos, artistas visuales, directores de cine y diseñadores se dan a la tarea de crear nuevas experiencias humanas. Gracias a todos y cada uno de ellos, no sólo se está haciendo un arte original en el mundo, sino que formas de arte completamente nuevas también están evolucionando. Cada vez más artistas extienden los límites del arte, mirando más allá de lo que se considera “tradicional” para incorporar otros aspectos en su trabajo.

El arte se está haciendo cada vez menos estático, adoptando muchas formas diferentes, desde la impresión de esculturas creadas digitalmente en tres dimensiones hasta flashmobs, pasando por fotógrafos que retratan a cientos de voluntarios desnudos en la playa.

Y las reglas del juego también están cambiando. Las formas modernas en que se está creando, produciendo, distribuyendo, comercializando, preservando y apoyando el arte también han cambiado, como reacción directa a la transición a una sociedad digital conectada: la era de internet. Tradicionalmente, los artistas acudían a las galerías con sus obras y la galería decidía si el material era lo suficientemente bueno para ser expuesto. Actualmente, dependen del internet para exhibir y vender su trabajo. Con nuevos servicios como el fenómeno del crowdfunding (financiamiento colectivo), por primera vez los artistas son capaces de recaudar dinero en la web para realizar sus ideas. También, los artistas usan las redes sociales como una poderosa herramienta para alterar la relación entre los coleccionistas y el público, identificando con éxito a personas que buscan piezas de arte específicas. Puede ser posible que, el mercado tradicional del arte (coleccionistas, propietarios de galerías, críticos, curadores e incluso otros artistas) puede cuestionar que el artista que utiliza internet para la promoción de su trabajo sea un verdadero profesional.

Sin embargo, cualquiera que sea la reacción, el cambio ya está ocurriendo y es demasiado importante. El mercado del arte lo asumirá y se acostumbrará a ello, como siempre sucede.

A lo largo de la historia y hasta hace poco tiempo, era una élite la que participaba sobre todo en el desarrollo y creación del arte, mientras que el resto de la sociedad simplemente disfrutaba de las obras maestras. El público era simplemente un mero observador pasivo. Hoy en día, en nuestro mundo conectado, casi toda la gente crea. Con internet y las nuevas tecnologías de fabricación, mezcla, edición, manipulación y distribución, se facilita crear cosas y compartirlas con el mundo. Lo que está cambiando, y podría considerarse para mal, es que ahora es más fácil crear "arte" y vemos una gran cantidad de arte "malo" que se crea y se expone. Una gran preocupación es que, como resultado de tantas herramientas y técnicas nuevas, podamos perder el sentido y la habilidad para evaluar qué es arte de buena calidad.

En arte, lo que se hace popular no es necesariamente bueno y viceversa. Muchas ideas y trabajos artísticos nuevos fueron difíciles de asimilar cuando aparecieron por primera vez. Los artistas tienen ante sí el desafío de estar

más abiertos a las nuevas tecnologías que conducen a nuevas formas de expresión y mantenerse verdaderamente creativos e imaginativos. Pero aun así no hay límites, y conforme la tecnología, especialmente la informática, continúe avanzando, siempre habrá personas dispuestas a experimentar, intentando superar el límite de lo que se ha hecho previamente y que serán excelentes en ello.

Algunos ejemplos de arte apoyada por herramientas tecnológicas modernas podrían ser las proyecciones digitales, el desarrollo del sonido de alta fidelidad, el videomapping, el uso de apps que complementan una exposición o una obra, la transformación del cine gracias a tecnologías como el 3D, la influencia de las redes sociales y su particular forma de comunicación en la literatura y la poesía, tomando el lugar de los óleos de antaño y en muchos casos generando nuevas formas de aprehender fragmentos de la realidad desde la perspectiva estética.

Por tanto, ¿en qué necesitan pensar los artistas centrados en crear arte utilizando tecnología? Un ingeniero de software gráfico, Rama Hoetzlein, dice que los artistas "de los nuevos medios" actuales tienen que pensar no solamente en las herramientas del presente, también deben establecer un diálogo con los artistas del pasado, que a la vez nos persiguen y nos desafían para que ascendamos sobre lo mundano. Cualquier artista moderno necesita acordarse de impulsar el arte hacia delante, inventar, definir nuevos paradigmas de expresión con poderosos significados. Se trata de la experiencia que el artista le proporciona al público, ya sea con provocación o para cambiar la forma en que el espectador piensa, siente y percibe el mundo. Esto es lo que realmente cuenta y no tiene nada que ver con las técnicas que el artista elige. Por tanto, el objetivo de un artista contemporáneo que se dedique a crear arte con las nuevas tecnologías no tiene que ser "extraer" significado de la plataforma tecnológica sino emplearla como base para su nuevo y audaz rumbo. Por último, el arte que sobrepasa los límites y define nuevos significados es el que transformará la manera en como pensamos y sentimos, en la actualidad y en el futuro.

Referencias:

1. Arte y tecnología. Disponible en: http://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/10/121004_tecnologia_artes_y_avances_tecnicos_bd

Foro: Fronteras artísticas y digitales: Diálogos
interdisciplinarios en la época de la información.

“LÍMITE Y PROTECCIÓN DEL ARTE DE LOS NUEVOS MEDIOS”

Dr. José A. Pérez Crespo

Hace prácticamente una década que se formalizó la Licenciatura en Artes Digitales en nuestra División de Ingenierías; poco después cuando un servidor ingresa al claustro docente me llama la atención el nombre del Departamento referido, Arte y Empresa, lo primero que se me viene a mi juicio es que en algún momento el arte y la empresa se adhieren para generar recursos humanos formados en una disciplina híbrida, posteriormente me di cuenta que era para fines administrativos y operativos; no obstante de ello, quedaron muy arraigados los conceptos que en primera instancia definen al arte digital; y luego los conceptos que se experimentan y conducen al quehacer profesional con éxito en este mundo competitivo empresarial.

Del arte digital queda claro que es una variante más del arte universal, producto del manejo de los recursos tecnológicos cambiantes, propiamente de los que tienen que ver con los códigos binarios; la actividad del artista genio y solitario se convierte en actividad multidisciplinaria y colectiva, cambios en la conexión del arte con sus receptores, desplazamiento de museos y galerías a espacios y geografías virtuales y a distancia; el arte tiene dentro de sus atributos el de dotar de una funcionalidad que se emite con teorías estéticas de lo bello y lo sublime, de las ciencias modernas como la sociología y la psicología, encaminadas en lo general a cubrir ciertas necesidades del particular o de una sociedad determinada, inclusive del activismo; el artista y su arte poseían en cierta medida su aura, su condición de originalidad y unicidad; hoy día emerge el artista digital de igual manera que el artista tradicional cubriendo necesidades que van de lo recreativo –video juegos-, científicos –recreaciones y simulaciones educativas- registro y tratamiento de la historia con medios y técnicas camarográficas –documentales y animaciones-, diseño de interfaces, uso de redes y cosas del internet, entre otros ejemplos, ; más sin embargo va implícita la reproductibilidad de estas manifestaciones artísticas; y es ahí donde surge un límite, una frontera; toda frontera declara una posibilidad de un contexto promisorio, aunque por instinto se detecta también una posible vulnerabilidad que puede conducir

a una apropiación de un producto artístico por parte de entes o entidades ajenas a sus creadores; de ello se retoma el siguiente fragmento de Brian Mckern, con relación al uso de los nuevos medios y al reclamo de paternidades: "...me llama la atención cómo, en cuanto al net.art, todo el mundo se está adueñando de algo que no tendría dueño, ¿No?... internet es Mail art,... vienen los Situacionistas y, por supuesto todo es Situacionismo, vienen los Dadaístas y ven una relación del net.art con el ready-made, el collage..." si se habla de legitimidad, entonces se está en el derecho de reclamar una autoría sobre un producto que bien puede dotar al artista creador de un potencial empresarial, que le conduzca a formar parte de un sector económico emergente y dinámico propio de nuestro siglo XXI. Es aquí, en donde convergen de manera fortuita las dos áreas que al inicio he mencionado; el arte y la empresa; es así que el artista hoy día es empresario también, invierte recursos materiales para su proyección y difusión, y en el hecho de que el arte digital se caracteriza por ser reproducible, el artista digital debe tomar en cuenta consideraciones en aspectos legales de propiedad intelectual y creatividad humana, ante una depredación globalizante; ¿Qué se puede tomar en cuenta para el cruce de estas fronteras promisorias? Hablemos primeramente sobre la virtud del ente o entidad creadora, el arte transforma el pensamiento, se expresa con habilidad y maestría para producir sensibilidad en los receptores o dar cumplimiento a una funcionalidad innovadora intelectual. Históricamente una primera acción de protección intelectual se origina con el emperador Napoleón al pasar por Lyon luego de su victoria en Austerlitz, donde los fabricantes reconocidos mundialmente por sus telas con diseños sofisticados se quejaron de los males de su industria, a lo que Napoleón emite la célebre Ley del 18 de marzo de 1806 para la protección de los dibujos industriales de tela.

De acuerdo a la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (O.M.P.I.) con sede en Suiza, define los derechos de los creadores sobre sus obras, las cuales pueden abarcar desde libros, música, pinturas, escultura y películas hasta programas informáticos, bases de datos, anuncios, mapas y diseños técnicos. La misma organización recomienda que si los creadores desean ceder sus licencias se adhieran a un organismo de gestión colectiva (O.G.C.) tal como la ofrecida por la OMPI con el programa informático WIPOCOS con posibilidad de descarga gratuita, las prestaciones que ofrece el software es contar con un sistema eficaz y actualizado de las OGC con aplicaciones sobre Autores y artistas intérpretes y ejecutantes, obras, editores y productores, grabaciones y sesiones sonoras, y producciones audiovisuales.

En México con fundamento a la Ley Federal de Derechos de Autor y con fundamento a los artículos 17, 53, 54 y 229 de la misma en el documento titulado "México y la propiedad intelectual" cuyo colaborador Leonides Ortiz Sánchez, hace mención a una clasificación de la propiedad intelectual en dos categorías: Derechos de autor en donde se incluye a los creadores de literatura y obras artísticas; los derechos patrimoniales en donde para cada autor le corresponde una retribución relacionada con dinero con el uso de la obra con fines lucrativos; los derechos morales que servirán para que el autor se oponga a la modificación de sus creaciones; los derechos de propiedad industrial que abarcan inclusive marcas y nombres comerciales; Patente donde el Estado hace constar el derecho exclusivo temporal para explotar algún invento; Marca, todo signo, símbolo para distinguir un producto o servicio; y otras que se incluyen en lo mixto; estas disposiciones legales se apoyan en lo que establece el Instituto Mexicano de Propiedad Intelectual siguiendo de manera paralela acuerdos convenciones y protocolos internacionales. Algunas recomendaciones útiles son la firma de las obras, registro duplicado de las mismas, incorporación del símbolo ©.

Se puede concluir entonces, con relación a los límites y protección del arte de los nuevos medios, la aceptación de una realidad en la nueva cultura artística que requiere libertad y protección a la vez, pareciera que el papel y las acciones de las universidades de arte y tecnología son indispensables para generar ambientes confiables y rentables para la difusión y aplicación de las obras y de sus autores, en lo corto se requiere además una organización de los profesionistas egresados para lograr su sustentabilidad y competencia internacional, en el caso de México vale la pena revisar las políticas de la Estrategia Digital Nacional y México conectado publicadas en 2013, donde podemos dar pertinencia y solvencia legal a los proyectos donde interviene el arte digital conjuntamente con la empresa.

Referencias:

1. Baigorri, L. & Cilleruelo, L. (2005). NET.ART: Prácticas estéticas y políticas en la red. España: Brumaria. En dirección URL: http://www.academia.edu/9917780/NET.ART._Pr%C3%A1cticas_est%C3%A9ticas_y_pol%C3%ADticas_en_la_Red
2. OMPI. Organización mundial de la propiedad intelectual. Derecho de autor. Web en dirección URL: <http://www.wipo.int/portal/es/>
3. Ortiz, L. (2006). México y la propiedad intelectual. México: Convergencia Partido Político Nacional.
4. Rodríguez, J. (2001). El derecho de autor en la sociedad de la información. Vol. 14(1). Communication & Society. España: Universidad de Navarra. Facultad de Comunicación. En dirección URL: https://www.unav.es/fcom/communication-society/es/articulo.php?art_id=115
5. Schmidt, L. (1993). Propiedad intelectual y sus fronteras: Protección de arte e industria. IDEA: The journal of law and technology. En dirección URL: <http://www.olivares.com.mx/En/Knowledge/Articles/CopyrightArticles/PropiedadIntelectualysusfronterasProteccindeArteelIndustria>

“Exposiciones: Travelling Somewhere Beyond DICIS. Cradle”

Dr. Tirtha Prasad Mukhopadhyay

This year's students' exhibitions in the Fotografías, Ilustración, Tipografía 3D in the Passages and Glass of the walls in DICIS, marks yet another year of students' efforts at presentation of some of their best work. The turn of the year exhibitions is always anticipated with enthusiasm, but especially students' interest and curiosity in each other's works. The thematic of this year's photo exhibitions focused on Rompiendo fronteras, or 'Breaking Frontiers', which as Prof. Natalia Gurieva explains, is about breaking all kinds of territorial, intellectual and technological borders that exist in contemporary life and media. That this was evident to an extent in the works of student participants, there is no doubt. And some of the work as always seemed to hold promise of a bright future.

The photographs, illustrations and digital calligraphy were all exhibited around a single round of the walls on the first floor of the campus yet the atmosphere for the week of the Jornadas is always charged up, as the arts always change the character of the space they invade.



Figure 1. A photo of the corridors

It may not be presumptive to expect absolutely impactful or matured statements in their artworks, but any critical viewer has to acknowledge the promise that is shown. Perhaps, some, if not all of the photographs bear evidence of great talent and ingenuity. The young mind is always restless and impatient about the distant future but as some of the photographs and illustrations demonstrate, there are sparks of innovation which are ready to fly for the near future, and for the time that passes instantly. Indeed, some of the artistic angles in the photographs are astonishingly evocative and deserve to be compared to anything we have seen in recent years.

Consider that second photograph in the line on the right corridor, the *Dueños de Cielo*, a picture of the 'Voladores de Papantla' which at once grabs and lifts the vision to the sky in formations which then defy what we see. Why do I say 'defy'? Because you look at them instantly and they appear like a cross pitched against a serene blue sky but as you start to look intently you get to see the beauty and pageantry of the ritual, and the felicity and passion that lift the 'voladores' into a formation. You are introduced to another dimension of visuals. And speaking of the instant I am reminded of another stunningly pretty idea, in *Instante*, the digital photograph of a yellow leaf drifting and falling against a blurred backdrop. Wish the backdrop had not been so blurred but the idea is caught in its lightning speed. Innovativeness abounds in *Luz Complementaria* in its desired combination of images from generic perspectives, and in *Rodas Aislantes*, especially in the third segment whose subject content alone could have been more focally and dramatically used, without individual segments.



Figure 2. Corridor on left wing of main edifice

The photographs selected for the 'Concurso' were perhaps less impressive in their breadth of ideas. Colors could have been humanized in the photograph on the collection of indigenous fabrics. These are suggestions and no way exhaustive criticism. We were constantly fascinated by the bold steps taken by these aspiring artists.

Mention must be made of illustrations. Some of the portraits were very attractive, very successful in evocation of visual accents and corresponding individual traits. But perhaps a stroke of genius was outlying in the somber compositing techniques of themes in Cempatzcóatl. In this last illustration, an opportunity was given to viewers to contemplate endlessly on the imagery and color schemes for a creation which should be appraised far away from its cradle in DICIS, and as a directive for traditionally enriching illustration art in this country. Some of the more avant-garde elements in illustrations needed greater clarity of message, I think. The typographic art also had its high points in the reflexion on 'amor' or love, a sober piece but very promising in design layout.

In almost all photographs much work seemed to be wanting. Perfection in exploitation of techniques, color combinations and perspectives have to be honed in with more practice and should please the eye before the judgement can ring a bell. Perhaps the rules of art are already laid down in an increasing competitive market. Students would perhaps need to take more care with their light, and exposure times, and above all the 'angle of vision' which defines and makes photography an art form. But there is no dearth of street-smart ideas in the photographs we saw in this year's exhibition, that count a lot in the age of popular culture.

IDEAS EN ACCIÓN

X ANIVERSARIO LICENCIATURA EN GESTIÓN EMPRESARIAL**SEMANA DE IDEAS EN ACCIÓN**

Horario	Fecha	Actividad	Lugar
Martes 22 de noviembre			
9:30-11:30	21-nov-2017	Panel de Egresados	Auditorio 102
Miércoles 23 de noviembre			
10:00-2:00	22-nov-2017	Taller de Valuación de proyectos	Aula 210
2:00-3:00	22-nov-2017	Presentación del Libro "Bailarinas de Guanajuato"	Aula 210
14:00- 18:00	22-nov-2017	Actividades Deportivas	Canchas DICIS
19:00-19:30	22-nov-2017	Taller de Pitch	Aula 205
Jueves 24 de noviembre			
9:00-9:15	23-nov-2017	Inauguración del 4º Concurso de Ideas en Acción	Explanada DICIS
9:15-10:00	23-nov-2017	Conferencia "Dale Rumbo"	Explanada DICIS
10:00-12:00	23-nov-2017	Conferencia "Vende tus ideas. Véndete a ti mismo"	Explanada DICIS
12:00-14:30	23-nov-2017	Evaluación de proyectos	Espacio ubicado entre biblioteca y Edificio de Ingenierías
12:00-14:30	23-nov-2017	Muestra Fotográfica: " <i>La Imagen sí importa</i> "	Espacio ubicado entre biblioteca y Edificio de Ingenierías
16:00-17:30	23-nov-2017	Premiación Ganadores 4º. Concurso Ideas en Acción y Clausura de la Semana de Arte y Empresa	Auditorio 101
21:00 -	23-nov-2017	Evento Social. X Aniversario Licenciatura en Gestión Empresarial.	

Martes 21 de Noviembre Panel de Egresados

El día martes 21 de noviembre se inauguró la semana de Ideas en Acción, dentro del marco de la Semana de Arte y Empresa y el 10 Aniversario de la Licenciatura de Gestión Empresarial de la División de Ingenierías del Campus Irapuato-Salamanca, el cual tiene la finalidad que los alumnos estén a la vanguardia en temas referentes al campo laboral, y se encuentren mejor preparados para cuando egresen de su licenciatura.

En el auditorio 101 del Campus Irapuato - Salamanca, se dieron cita nueve egresados de la Licenciatura en Gestión Empresarial: Estefanía Longoria, Humberto Carmona, César Partida, Estefanía del Carmen Diosdado, Guillermo Hernández, Ana Conejo, Antonio Freyre, Cynthia Alejandra Moreno y para platicarles a los estudiantes el ámbito laboral donde se han desenvuelto, los retos que se han enfrentado al posicionarse en el mundo laboral laborar en el exterior, los problemas que se enfrentan los jóvenes en la actualidad a la hora de ir a pedir trabajo y algunos temas de emprendimiento. Los egresados en Gestión Empresarial, han desempeñado puestos importantes desde alguna Gerencia, responsables de proyectos de base tecnológica, emprendedores y áreas de recursos humanos.

En el acto inaugural, el Dr. Martín Picón Nuñez dio apertura y moderó al panel de egresados iniciando con la pregunta "Cómo competir con los conocimientos adquiridos en la universidad."

Los licenciados comentaron que la Universidad si bien da herramientas muy importantes para la vida laboral, con el tiempo estos conceptos se vuelven obsoletos a la hora de trabajar en la industria o la práctica, menciona como fortaleza que todas las asignaturas de la Licenciatura en Gestión Empresarial te da una excelente visión general de la empresa, el Licenciado Cesar Partida comentó "uno debe ser paciente e irse actualizando día con día pues el conocimiento va a avanzando y las nuevas generaciones necesitan negocios más innovadores"; otros comentaron sobre sus logros en la universidad como los intercambios que pudieron realizar dentro de la institución y el apoyo que tuvieron de sus profesores en todo momento y les ayudaron a salir de sus adversidades, "aprovechen lo que tienen ahora como talleres, conferencias, estos paneles, entre otros. Antes nosotros no teníamos esto comentó Estefanía Logoria, que actualmente se desempeña en la Industria en la ciudad de Guadalajara.

En el caso de los licenciados que emprendieron comentaron que es difícil pero que uno debe aprender a sobrellevar los obstáculos, les reiteraron "nosotros tenemos la capacidad de ser el complemento perfecto de cualquier proyecto, pues nuestra visión es más amplia y sabemos que viene atrás de cada proyecto" dando respuesta a los alumnos que preguntaban a que área debían mandar sus C.V a la hora de solicitar trabajo. Les recordaron que existe un campo laboral enorme para los Licenciados en Gestión Empresarial, y que con todo ese conocimiento que adquirieron son capaces de mejorar, emprender y lograr abrir su empresa.

Dicho evento duro dos hora, después de que cada egresado explicara brevemente sobre su historia laboral, hubo unos minutos para preguntas de los alumnos hacia los Licenciados egresados sobre temas como emprendimiento y campo laboral, en seguida se les dio un reconocimiento a los profesionistas participantes.



Panel de Egresados

Miércoles 22 de noviembre

10:00 a 14:00 Taller de Valuación de Proyectos Ramiro Javier Atristain Carrión

El exponente Ramiro Atristain comenzó el taller resaltando un punto importante: "hacer dinero no es difícil" e hizo énfasis en que debía entenderse y concientizarse. Destacó además la diferencia entre un inversionista y un socio, el primero con una visión puramente financiera y el segundo como un colaborador, incluso a veces sin capital.

En el taller, se comentaron las dos principales cosas necesarias para emprender. La primera de ellas son las capacidades y conocimientos al armar un equipo de trabajo, que eventualmente permitirán el acceso a la segunda, el capital. Los recursos financieros otorgados tendrán fundamento en las capacidades del equipo.

Antes de presentar los criterios y métodos de valuación de proyectos, Ramiro explicó que existen factores y datos a tomar en cuenta al emprender como son: la gestión de operación, el mercado, las fases de financiamiento, el ciclo de vida de la empresa y sus cambios de necesidades, así como la industria a la que se pertenece.

Comentó que existen dos criterios en los métodos de valuación: los financieros y los no financieros. Dentro de la parte financiera se encuentra el balance general, el estado de rendimiento, el flujo de caja, el valor de liquidación y el valor sustancial. En el método no financiero se encuentran los intangibles como la marca.

En el análisis de la cuenta de resultados, se puede calcular múltiples beneficios para predecir la tendencia, aunque los fundamentos para definir dichos múltiplos deben de estar soportados con información del cliente, sus necesidades y preferencias. Además, es imprescindible mantener comunicación con el cliente, establecer una marca y asociarlo con valores y conceptos acordes al producto y/o servicio. Agregó que el 60% del valor de las grandes empresas es intangible, desde la marca hasta el significado con el que se le asocia de manera pública.

Menciono que el flujo de caja, como el dato favorito de inversionistas, que tienen una perspectiva financiera y están especialmente interesados en como una empresa crea y mantiene a sus clientes. El balance general y el beneficio neto funcionan como un ciclo, debido a que, al hacer movimiento en alguno de los dos provoca un cambio en el otro. El beneficio neto es ligeramente más importante al emprender al corto plazo, pues la prioridad es mantener ingresos y reducir gastos. Posteriormente dentro del balance general al mediano y largo plazo, es importante contar con una buena cantidad en capital pues este es el que podría salvar a la empresa en casos imprevistos.

Los riesgos al invertir y los tipos de personalidades al asumir dichos riesgos, desde personas conservadoras hasta artistas. Una persona con temor al riesgo prefiere tomar un empleo de horario y salario fijo. Al ser un socio y colaborar en el capital de una empresa, los inversores reciben dividendos e intereses, el riesgo consiste en que estas retribuciones varían en cantidad y tiempo de recuperación. Destaco que tener como prioridad "hacer dinero" cuando colaboras en una empresa, puede resultar difícil, pues la determinación está en cuanto puedes aportar y cuanto provecho puedes obtener, desde ganancias monetarias hasta intrínsecas.

Concluyo que no hay un método único para determinar el valor real de una idea de negocio, pues los métodos son más bien, distintas perspectivas que ofrecen referencias desde las cuales pueden ser observados distintos aspectos de la empresa. Reitero la importancia de contar con un buen equipo, para tener credibilidad y poder acceder a fondos, atraer socios y/o inversionistas. Para hacerlo posible, es importante definir aquello con lo que aportará cada miembro del equipo de trabajo y también de aquello que recibirán a cambio. En el caso del autor de la idea, será quien debiera obtener más utilidades tanto por la idea en sí misma como por el tiempo que ha invertido en ella.

Por último, agrego un ejemplo de un videojuego en el que se reunieron las personas adecuadas, desde asesores, inversores, ingenieros, diseñadores entre otros y crearon una empresa de gran valor. Recomendó a los estudiantes que al graduarse cuenten con una lista de contactos que pudieran ser útiles al salir al campo laboral.



14:00 a 14:30 Presentación del Libro "Bailarinas de Guanajuato" Por Ramiro Javier Atristain Carrión

Ramiro Atristain presenta esta obra concebida como una muestra del aspecto cultural de Guanajuato. A través de bailarinas de Ballet Clásico en sus calles como muestra palpable de su aspecto cultural.

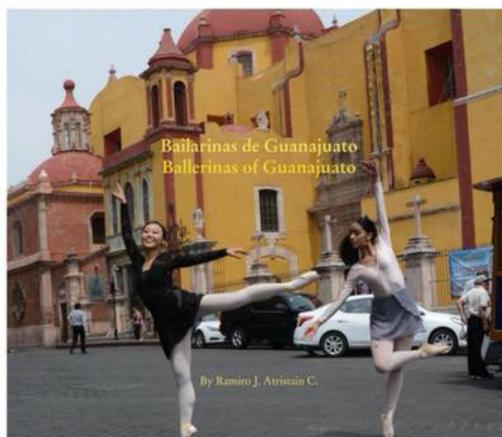
Ramiro a través de ir fotografiando a las bailarinas de ballet se da cuenta de cómo el arte cuenta su propia historia sin tener que traducirla al lenguaje. Ellas han puesto años de disciplina y muestran un ejemplo de pasión.

Nos invita Ramiro a que cada uno de nosotros realicemos nuestro trabajo en el aula o de manera personal, con la misma pasión y constancia como estas bailarinas.



ACERCA DEL LIBRO

En la ciudad de Guanajuato uno puede sentir cómo las artes escénicas son parte de la vida cotidiana. Bailarinas, bailarines, músicos, Trova y Tunas, abundan. Andrea Leon y Momo Kobayashi, dos bailarinas nos muestran la hermosa ciudad mientras flotan a raves de sus calles desafiando a la gravedad.



PRESENTACIÓN

Miércoles 22
de Nov.

1:30 p.m

Aula 210
DICIS
(Horas de
Formación
Cultural)



Presentación del Libro

17:00-19:30 Taller de Pitch

En este taller de Pitch estuvieron presentes Enrique Flores experto en oratoria y Ramiro Atristain como asesor financiero, quienes fueron el complemento perfecto, donde Enrique les enseña cómo vender su idea en menos de cinco minutos y Ramiro cual contenido deben mostrar al momento de vender su idea.

Al inicio del taller se pidió voluntarios para exponer su idea y se les retroalimentó, para posteriormente enseñarles las técnicas de presentación.

Enrique les enseña cómo manejar su energía y respiración antes de cualquier presentación, la importancia de la postura y la entonación al momento de presentar su idea. Les recomendó dividir su presentación en tres partes: Introducción, donde resaltarán el problema a resolver con su idea; cuerpo o contenido y cierre.

Ramiro por su parte, hace énfasis en el contenido de su presentación: La ventaja competitiva o el valor agregado, el tamaño de su mercado, su rentabilidad y retorno de inversión (ROI).

Al finalizar el taller, hubo otros tres voluntarios para presentar su idea, donde tuvieron la oportunidad de mejorar su presentación aplicando las técnicas y poder ser retroalimentados por sus compañeros, Enrique por la parte técnica de presentación y Ramiro por su contenido.



14:00-16:00 Actividades Deportivas

El martes 22 de noviembre se realizó un torneo relámpago mixto de estudiantes y profesores relámpago de handball y basketball en las instalaciones de la División de Ingenierías, donde hubo la participación de 50 alumnos de los diferentes programas educativos y cinco profesores de la misma institución. En la categoría de handball se registraron cuatro equipos: Lucky Shits, Justicieros, Alfa Buena Maravilla y Waperrimos. Los equipos registrados en basketball fueron: Lakers UG, Red Bulls, Lucky Shits y Bee-Squet. El equipo ganador en la categoría de handball fue Waperrimos y en la de basketball fue Bee-Squet.



Torneo Mixto

TORNEO HAND BALL BASKETBALL FÚTBOL

BASES:
AL MENOS DOS
PROFESORES
EN CADA EQUIPO

CONTACTOS:
MARTIN VARGAS
COORDINACIÓN DE
GESTIÓN EMPRESARIAL

MIÉRCOLES
NOV 22
Partidos desde las 2pm

En marco al:
10^o Aniversario
**GESTIÓN
EMPRESARIAL**

Jueves 23 de Noviembre

9:00 - 9:10 am Inauguración

Estudiantes y profesores del Campus Irapuato-Salamanca de la Universidad de Guanajuato de los diferentes planes de estudio estuvieron presentes en la inauguración del 4º Concurso de Ideas en Acción "Crea, Ingenia y Em- prende" con 29 planes de negocio en las dos categorías de productos y servicios.

Participaron en la inauguración el Coordinador de la Licenciatura en Gestión Empresarial el Dr. Ernesto Rocha Ibarra, la Dra. Mercedes León Sánchez Coordinadora General Administrativa del Campus Irapuato-Salamanca y los profesores Dra. Judith Banda Guzmán, Mtro. Víctor Manuel Espinoza Rodríguez, Mtro. Israel Posada Bravo y el Mtro. Francisco Macías López, asimismo se resaltó que en esta 4º edición del concurso se celebra el 10º Aniversario de la Licenciatura en Gestión Empresarial con una mayor participación de los diferentes programas educativos, haciendo una fusión de talentos entre ingenieros, artes digitales y gestores, confirmando la de ser de la Licenciatura de Gestión Empresarial en una División de Ingenierías.



Inauguración

9:10-10:00 am Conferencia "Dale Rumbo" por Jorge Romero Director del Instituto de la Juventud de Guanajuato.

Jorge Romero joven entusiasta Director del Instituto Estatal de la Juventud Guanajuatense, ofreció la conferencia "Dale rumbo" con el objetivo de

generar un espacio de formación e información para que las y los jóvenes participen y se activen en la construcción y consolidación de su proyecto de vida, desarrollo de madurez emocional y profesionalización de actitudes.

A través de su mensaje busca que los jóvenes hagan conciencia de la Ubicación geográfica, estrategia, profesional y económica, como factor en la búsqueda de oportunidades; potencializar el desarrollo de la creatividad y tomar conciencia de lo importante que es diversificar sus proyectos personales y profesionales, así como tomar conciencia de lo importante que es diversificar sus proyectos personales y profesionales.



Guanajoven

10:00 a 12:00 Conferencia "Vende tus ideas. Véndete a ti mismo" por Enrique Flores Conferencista Internacional

Enrique hace énfasis en estudios recientes donde en México hay 3.1 millones de jóvenes con título universitario, pero no todos tienen empleo (cifras de la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo). La realidad lacerante es que dos de cada cinco universitarios están desempleados. 41% de los profesionales universitarios menores de 30 años no tienen trabajo o han ingresado a la zona de la informalidad, que en este país se acerca al 60% de los trabajadores. Es frecuente encontrar a un universitario que se gana la vida como taxista, taquero o vendedor de cualquier cosa. La inversión hecha en la formación de capital humano no está funcionando de manera eficiente.

Si a esto se añaden aquellos que sí tienen un empleo, la remuneración es infame al considerar el grado de estudios: 6 mil 870 pesos mensuales, en promedio. Unas juventudes preparadas académicamente tienen en pocas palabras, un futuro incierto.

Lo anterior demuestra también que no hay correspondencia entre el mercado laboral y el capital humano que se genera en las aulas universitarias. "Mientras las universidades no empiecen a enseñar Autoestima, Ventas y Finanzas Personales, seguirán produciendo dos cosas: Pobres y desempleados." Enrique afirma que las Universidades nos dan increíbles herramientas para prepararnos académicamente para el mundo laboral, sin embargo, éste cada día se vuelve más duro y competitivo, y es imperante que se enseñen herramientas básicas en el mundo de los negocios como VENDER, NEGOCIAR y sobre todo COMO VENDERNOS A NOSOTROS MISMOS A UN CLIENTE O UN FUTURO EMPLEADOR.

En esta conferencia Enrique Flores toca puntos fundamentales para elevar la moral de los futuros graduados y enseñarles claves básicas para poder VENDERSE A SI MISMOS en un mundo laboral tan competido hoy en día: tú eres tú producto, despierta el interés, aprende a negociar, ley de probabilidades en las ventas, presentación personal y de ventas.



Enrique Flores

12:00 a 14:30 Evaluación de Proyectos

De los 29 proyectos inscritos, 12 fueron seleccionados para la segunda fase, los cuales fueron evaluados por 12 jurados, resultando ganadores en la categoría de servicios: Mecatrónica LATAM (primer lugar), Inspiria (segundo lu-

gar) y Hexoma (tercer lugar) y para la categoría de productos: el primer lugar fue para Happixel, segundo lugar para Energio y tercer lugar para Hexoma. Los ganadores tuvieron que pasar por dos filtros: primero presentaron su plan de negocios y en la segunda fase expusieron sus proyectos en un pitch de 5 minutos para vender su idea al jurado sobre la viabilidad del proyecto.

Categoría Producto:

1er. Lugar Happixel

El objetivo de Happixel es desarrollar videojuegos de calidad en entornos 2D y 3D para dispositivos móviles fomentando el aprendizaje por medio del juego. Buscamos que el juego y el aprendizaje vayan de la mano como un ejercicio de retroalimentación, donde el propio conocimiento que se genere



2do. Lugar Energio

Energio busca diseñar una barra nutricional natural comestible a base de chapulines que proporcione la energía y proteína en situaciones de estrés intenso y emergencias cuando el consumidor este agotado o tenga pereza de continuar con sus actividades físicas o mentales diarias.



3ro. Hexoma

Hexoma surge como respuesta a la necesidad de aplicación de nuevas tecnologías e innovación que existen en torno a los perfiles genéticos en México, ya sea para conocer el grado de predisposición a distintas enfermedades, herencia y características genéticas o bien para determinar el parentesco entre individuos.



Categoría Servicio

1er. Lugar Mecatrónica LATAM

Latam motiva a las personas a desarrollar proyectos desde lo más simple a lo más complejo, así como dar a conocer experimentos en desarrollo y nuevas tecnologías. Se da a conocer a la sociedad las mejores alternativas para motivar a crecer y desarrollarse en varias áreas de estudios enfocados a la ingeniería.



2do. Lugar Inspiria

INSPIRIA es una empresa dedicada a promover actividades que inciten a la introspección, al descubrimiento del Guanajuato auténtico. A diferencia de las empresas que ofrecen tours (comerciales). INSPIRIA se dedica a ofrecer experiencias únicas ofrecidas por personas oriundas de la región (expertos en la actividad que ofrecen). Por ejemplo se tiene la categoría de gastronomía, donde Juanita se registró como un local que ofrecerá una experiencia gastronómica del mole artesanal, mostrará al viajero interesado en el proceso de hacer mole de forma tradicional desde usar el metate hasta cocinarlo a fuego lento en leña, ofrecerá degustaciones de una forma única y tradicional.

INSPIRIA dará a conocer tradiciones, naturaleza, degustaciones, conocimiento, experiencias, etc. múltiples actividades que detonaran cada sentido del ser humano. Por otro lado ayudará a los expertos locales a ofrecer su conocimiento y habilidades de lo que tanto les gusta y son hábiles, obteniendo un beneficio monetario.



3er. Lugar Martinita

La Martinita es un camión de comida mejor conocido como "food truck", que consiste en llevar calidad, sabores, rapidez y experiencias a cada uno de nuestros clientes, este restaurante rodante recorrerá las principales avenidas de la ciudad de Salamanca cubriendo a la población principalmente estudiantes y oficinistas, ofreciéndoles un diverso menú saludable y accesible.

La Martinita es una empresa que se preocupa por la innovación y comodidad de sus clientes por lo cual pone a su disposición una app para sistemas operativos iOS y Android, en la cual el usuario va a poder consultar el menú, costos, ubicación, ordenar y pagar desde la misma, esto con el fin de facilitarle la compra y disminuir los tiempos de espera.

16:00 a 17:00 Clausura

Autoridades universitarias como el Rector de Campus el Dr. Armando Gallegos Muñoz, el Director de la División de Ingenierías el Dr. Víctor Aya-la Ramírez, la Secretaría Académica la Dra. Rocio A. Lizárraga Morales, el Director del Departamento de Arte y Empresa el Dr. Víctor Hugo Jiménez Ingenierías, la Dra. Maria Mercedes León Sánchez Coordinadora General Administrativa acompañadas por el maestro René Jaime Rivas, realizaron la premiación de los mejores proyectos, en el marco de la Semana de Arte y Empresa y el X aniversario del programa de Gestión Empresarial.



Durante la ceremonia de premiación, se destacó que la División de Ingenierías a 10 años de la creación del programa de Gestión Empresarial han logrado transformar a la comunidad universitaria al fusionar los talentos entre los ingenieros, artistas digitales y gestores empresariales.

María Mercedes León Sánchez, precursora del programa educativo de Gestión Empresarial, reconoció las bondades del trabajo multi e interdisciplinario entre la comunidad estudiantil de los programas de Artes Digitales, Gestión Empresarial y las diferentes Ingenierías que por tradición se enseñan en la sede Salamanca de la UG. Durante la premiación y clausura de la Semana de Arte y Empresa, el Rector del Campus Irapuato-Salamanca, Armando Gallegos Muñoz, hizo un reconocimiento al primer Rector del Campus, Mtro. René Jaime Rivas, actual director Ejecutivo de Guanajuato Tecno Parque, por la visión que tuvo al crear nuevos programas para complementar y enriquecer el quehacer de las ingenierías.



A su vez, el Director del Departamento de Arte y Empresa, Víctor Hugo Jiménez Arredondo reconoció a la comunidad de la DICIS por hacer mancuerna con alumnos de los diferentes programas, recalcando que han ganado identidad y orgullo de pertenecer a una misma alma mater.

Reseña escrita por Dra. Judith Banda Guzmán

Memoria de 1ra semana de Arte y Empresa

©Universidad de Guanajuato

Primera Edición, 2017