

Dr. Francisco Javier Soria López,
Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

ASOCIACIÓN MEXICANA DE GRABADORES DE INVESTIGACIÓN PLÁSTICA

PERIODO: 15 DE JULIO DE 2002 AL 15 DE JULIO DE 2003

PROYECTO: "DIFUSIÓN DE LAS ARTES Y DISEÑO"

CLAVE: XCAD000739

RESPONSABLE DEL PROYECTO: MTRO. ALVARADO CARREÑO

ASESOR INTERNO: MTRO. ROBERTO ANTONIO PADILLA SOBRADO

DAVID RODRIGO JUÁREZ GONZÁLEZ

MATRICULA: 98242590

LICENCIATURA: DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO

TEL. 77 76 81 04 06

CEL: 55 45 28 05 61

CORREO ELECTRÓNICO: david_jg08@hotmail.com

Primera Parte

A manera de breve **introducción**: La Asociación Mexicana de Grabadores de Investigación Plástica, A.C. tiene como objetivo pugnar por la expansión de las artes plásticas mexicanas en todo el mundo, promover el intercambio cultural de artistas plásticos, editar catálogos conteniendo información especializada en artes plásticas, realizar actividades encaminadas a la difusión de las artes plásticas y gráficas, entre otros.

Mi decisión de prestar servicio social en esta Asociación Civil se funda en la necesidad de conocer, en forma directa, las estrategias en la producción de imágenes de los artistas plásticos mexicanos y extranjeros, y confrontar aquellas con las propias como diseñador de comunicación gráfica.

El **objetivo** es apoyar las tareas concernientes al diseño gráfico, presentación y difusión de las actividades de las Asoc. **particularmente** poner en práctica los conocimientos adquiridos durante la carrera y aplicarlos mediante programas de computación al diseño de publicaciones, catálogos, carteles y presentaciones multimedia para difundir la obra y las actividades de los miembros de la Asoc.

La **metodología utilizada**, de primera intención, teóricamente hablando, tratando de poner en práctica los conocimientos adquiridos hasta el momento, consistía en:

- reconocimiento de las necesidades de comunicación
- reconocimiento del público al que se dirige la comunicación
- análisis del contexto de los medios de comunicación gráfica
- posibles medios de expresión
- factor económico
- proyectación, maquetación, producción y si fuera posible difusión de los medios de comunicación gráfica

Como parte de los **objetivos y metas alcanzados** se proyectaron al menos 4 catálogos para la difusión de la obra de algún miembro de la Asoc., se llevó a cabo un curso de grabado mural en la UAM-X, se diseñó y produjo una agenda para la difusión de la obra de un miembro de la Asoc., se montó una exposición de ex-libris en la Escuela Nacional de Música, se diseñó un volante para la promoción de un curso de

dibujo, se creó un cuento con el trazo de 20 ilustraciones y una muestra de color para un concurso en el Fondo de Cultura Económica, 30 pinturas en formato pequeño, un storyboard para el comercial proyectado en salas de cine de la fundación Vamos México, impresión de xilografías y grabados al aguafuerte, encuadernación de proyectos enviados a concursos del Fondo para la Cultura y las Artes.

Segunda Parte

Resultados y conclusiones obtenidos en el proyecto

- Estrategias en la producción de imágenes artísticas
- Concepto de la imagen
- Interacción con la comunidad artística
- Contexto sociocultural
- Factores teóricos y expresivos
- Técnicas de reproducción
- Especificidad del Diseño gráfico en la realidad social
- Perspectiva crítica, creativa y de interdisciplinariedad
- Diferencias entre el arte y el diseño
- La cultura y la comunicación como dimensiones de la organización social e ideológica
- Relación entre los factores morfológicos sociales y culturales de la comunicación gráfica
- Metodologías, lenguajes y medios de expresión en la soc. contemporánea
- La imagen como forma de interacción del sujeto con su entorno social
- Métodos y técnicas de producción de la com. graf.
- Relaciones entre los procesos técnicos, la materialización de diseño gráfico y el desarrollo científico y tecnológico nacional e internacional.
- Innovaciones tecnológicas
- Dibujo

El diseño no es arte, el diseño es un arte aplicado, el diseñador no necesita saber dibujar, a ilustración solo entran los que tienen una habilidad psicomotriz, ilustración debería desaparecer, estas y otras aseveraciones son la prueba de la aversión y repudio de mis compañeros y profesores por el arte. Pero también los artistas repudian y menosprecian a los diseñadores. Dicen: terminó haciendo diseño.

Los productos que generan una profesión y la otra aunque en principio estén destinados a "fines distintos" se apoyan para su producción en metodologías similares.

Las estrategias de producción de imágenes, me refiero a la materialización, son escasas en los estudiantes de diseño por lo menos en la maestría que adquiere un

artista en las diferentes técnicas, el dibujo, el grabado, el modelado, la pintura, la fotografía, la experimentación, ensayo y error, composición, armonía del color, etc.

El estudio y conocimiento de los factores morfológicos, sociales y culturales de la imagen, de esta como una dimensión de la organización social e ideológica y como forma de interacción del sujeto con su entorno social parece ser mucho más claro en el diseñador. Si se quiere hacer un buen trabajo se debe pormenorizar en los detalles de estos conocimientos.

En este sentido pudiera darse la interdisciplinariedad y lograr un enriquecimiento mutuo con la finalidad de fortalecer nuestro quehacer. Hablo desde la perspectiva como ilustrador.

Entrar como diseñador a un medio donde también se producen imágenes y que por tradición histórica son los expertos en esa materia, fue muy difícil. Para empezar ellos no te ven como un profesional en la producción de imágenes, si acaso en el "diseño" de medios de comunicación visual, publicidad, y de todos esos proyectos panfletarios que carecen de valor trascendental, aportación cultural, contenido intelectual, disciplina creativa, valor estético, efectos sociales revolucionarios y que en el mejor de los casos se prostituye al poner sus habilidades artísticas al servicio de otros. Fue necesario intercambiar mucha información para cambiar el prejuicio que de nuestra profesión tienen. Pero este no es un problema que surja tan solo con la sociedad artística, en México se considera que el diseñador es un artesano, un simple dibujante o un operador de la cajita mágica con programas piratas en un rincón de su habitación. Por eso es que está en nuestras manos elevar el nivel de competencia de nuestra profesión, "educar" a nuestros clientes. Hacerles ver que nuestro trabajo se basa en una serie de conocimientos y experiencia en el desarrollo de estrategias bien fundadas y cimentadas. Que somos profesionistas serios, empresarios con una ética profesional y una formación compleja y especializada enfocada a obtener los mayores beneficios para ambos.

En cuanto a las metodologías aplicables en el proceso de diseño hubo un acercamiento profundo con los principios de autoorganización, complejidad, orden y desorden, acumulación, principio del caos, lógicas deconstructivas, lógica fractal y lógica virtual, obra abierta, hermenéutica, metáfora.

Esto obliga al diseñador a permanecer en un proceso creativo con una actitud crítica y de interdisciplinariedad con los fenómenos, que conlleva una responsabilidad social que lo dignifica y valida.

Es importante desmitificar al arte, ubicarlo en su realidad social y cultural, enfrentarlo como diseñadores, fomentar la conciliación para enriquecer nuestras disciplinas, contribuir a la difusión del diseño, insistir en nuestro quehacer, resistir.

El diseño como una actividad desarrollada por profesionales, de principio se inserta bajo los estándares de la cultura hegemónica local, que controla y usufructa las artes, ciencias y tecnologías, dependientes de sus homologas en la cultura hegemónica internacional, dominada por los países más fuertes. Los usos y costumbres de la hegemónica son sumisos al proceso de internacionalización; de ahí que la cultura estética hegemónica muestre, en nuestros países latinoamericanos, las mismas características que las de los países desarrollados.

Cito esto en ocasión de exponer la importancia de los medios de expresión de que dispone el diseñador, sus fuentes de alimentación visual, cultural, histórica, estética, ideológica, etc. la importancia del conocimiento y buen discernimiento de estos valores determinan el quehacer y las aportaciones del diseñador al fortalecimiento de una cultura competitiva en el ámbito internacional.

Aunque las nuevas técnicas de reproducción de imágenes no condicionan a la expresión y mucho menos en los medios virtuales, la materia del medio sí produce un efecto en la comunicación y en la percepción, para el artista esto es muy importante por eso propuse la utilización de sus medios y materiales en la producción de sus comunicaciones y surgió la posibilidad de ampliar los medios de expresión, porque no siempre se requieren tirajes o publicaciones a nivel industrial y esto también puede aplicarse en cualquier ámbito sociocultural.

De todo esto concluyo que experimentar contactos con diferentes ámbitos culturales enriquece nuestro quehacer y nos proporciona elementos para fortalecer lo nuestro de nuestro diseño junto con lo internacional del mismo.

Recomendaciones

Mi primera recomendación va encaminada a la enseñanza del dibujo. El dibujo no solamente es la materialización visual de una idea hablando a grandes rasgos, conlleva el cultivo de una disciplina creativa, proyectual, de aprehensión del entorno, con propiedades históricas y hasta filosóficas, adentrarse en sus secretos es desmitificar su práctica y sus efectos y como productores de comunicaciones gráficas debemos tener un nivel que esté muy por encima de lo básico. y con esto apoyo el proyecto del profesor que me dió diseño en el 7o trimestre.

También sería bueno analizar con más detenimiento la situación actual del diseño en todos los sectores de la sociedad y pormenorizar en los costos de producción aunque la carrera dure más tiempo. Incentivar en los alumnos el orgullo por la institución y el compromiso de situarla en un nivel respetable a nivel nacional e internacional. Continuar con el sistema modular y revitalizarlo. equilibrar la docencia y la investigación para no clavarse en esta en detrimento de aquella solo por unos cuantos pesos más.

Ruego por que no desaparezca la especialidad en ilustración y porque no falten tanto los maestros.