

¿QUÉ NOS HACE
CREATIVOS?

pacial
Crossed Magazine

08/2023
Vol. 01 No. 02
Revista estudiantil de la carrera de Arquitectura

DERECHOS
PARA
TODXS

¿ENOS HACE? CREATIVOS

Vol. 1 Núm. 2 (2023)

Xpacial. Volumen 1, número 2, periodo **julio-diciembre 2023**, es una publicación semestral editada por la Universidad Autónoma de Aguascalientes, a través del Centro de Ciencias de Diseño y la Construcción. Av. Universidad No. 940, Ciudad Universitaria C.P. 20100, Aguascalientes, Ags. Tel. (449)9107400, ext. 54205. Página electrónica de la revista: <https://revistas.uaa.mx/index.php/xpacial/index> y dirección electrónica: revista.xpacial@edu.uaa.mx. Directores responsables: Arq. Ernesto Martínez Quezada y Dra. Rocío Ramírez Villalpando. Certificado de Reserva de Derechos al Uso Exclusivo del Título 04-2023-042712085100-102; e-ISSN: en trámite, ambos otorgados por el Instituto Nacional de Derechos de Autor. Responsable de la última actualización de este número: Luis Ariel Zuñiga Guerrero, Av. Universidad No. 940, Ciudad Universitaria C.P. 20100, Aguascalientes, Ags. Fecha de última modificación: 21 de agosto de 2023.

Crossed Magazine

Revista estudiantil de la carrera de Arquitectura

Volumen 1. Numero 2

Agosto 2023

DIRECTORIO INSTITUCIONAL

- Dra. en Admón. Sandra Yesenia Pinzón Castro. Rectora
- M. en Ing. Ma. Guadalupe Lira Peralta. Decana del Centro de Ciencias del Diseño y la Construcción
- Arq. Ernesto Martínez Quezada. Jefe del Departamento de Arquitectura
- Dr. en T. Ismael Manuel Rodríguez Herrera. Director general Difusión y Vinculación
- Mtra. en E. Martha Esparza Ramírez. Jefa del Departamento Editorial



CONTACTO

- Revistas UAA
- xpacial.uaa.mx
- revista.xpacial@edu.uaa.mx
- @revistaxpacial
- Revista Xpacial
- @RevistaXpacial



Imagen de portada:

Arq. Santos Giovanni Martínez Alvarado. 2023

DIRECCIÓN

- Arq. Martínez Quezada Ernesto. *Director administrativo*
- Dra. Arq. Ramírez Villalpando Rocío. *Directora académica*

EDITORES

- Zúñiga Guerrero Luis Ariel. *Editor en jefe*
- Sánchez Jasso Noemí Carolina. *Editora adjunta*

EQUIPO EDITORIAL ESTUDIANTIL

Universidad Autónoma de Aguascalientes

- Burgos Mancera Joshua Esteban
- Gutiérrez de la Torre Andrea
- Sánchez Jasso Noemí Carolina

CONSEJO EDITORIAL

- M. Arq. Martínez Velasco Gustavo. *Universidad Autónoma de Aguascalientes*
- Dr. Ríos Llamas Carlos. *Universidad Autónoma de Baja California*
- Dr. Oliva Abarca Jesús Eduardo. *Universidad Autónoma de Nuevo León*

EQUIPO DE DISEÑO EDITORIAL

- Martínez Alvarado Santos Giovanni. *Director de diseño editorial*
- López Jiménez Leslie Monserrat

EQUIPO DE COMUNICACIÓN Y MARKETING

- Burgos Mancera Joshua Esteban. *Director de marketing y webmaster*
- Ruiz Ramírez Diana Penélope

Xpacial es una publicación académica sin fines de lucro. Todos los artículos publicados, tanto textos como imágenes, son propiedad del autor o se atribuye la debida autoría. Las opiniones publicadas reflejan las posturas de los autores y no forzosamente las del equipo editorial.



INDICE

01. XPACIAL

Carta editorial.....	5
Collage editorial	6

02. XPLOCIÓN

Del papel creativo del espectador frente a la obra de arte. <i>Francisco Martínez Pérez.</i>	7
---	---

03. XPERIMENTAL

Viviendo el proceso. <i>Mónica García Saavedra.</i>	21
Más chismoso que creativo. <i>José Roberto Barretero Muñoz.</i>	28
El llamado de la inspiración. <i>Alan Quirván.</i>	36
Torre Ferrocarriles: Un hito de la arquitectura que une elementos y transforma ciudades. <i>José Ángel Méndez Navarrete y Víctor Hugo Rangel Medina.</i>	42
La creatividad es un proceso. <i>Naomi del Carmen Fukaya Martínez.</i>	58
Fiscalía Regional de Rincón de Romos. Proyecto terminal de la Licenciatura en Arquitectura UAA. <i>Reflex Arquitectos: Víctor Aranda de la Rosa, Julio Alberto Luna Pérez y Carlos Alexis Ortiz Hernández.</i>	70

04. XPEDIENTE

79

LA CREATIVIDAD REQUIERE CORAJE

HENRI MATISSE

A veces pienso que la adversidad es la ruta más corta hacia la creatividad. Cuando lanzamos el *dossier ¿Qué nos hace creativos?*, pensábamos en los típicos procesos de diseño de quienes se dedican al arte y al diseño. Sin embargo, con el paso de los meses aprendimos que la creatividad no está ligada exclusivamente a la creación artística. Comprendimos que hacer mucho con muy poco también exige pensar de manera divergente. Esa fue la esencia detrás del segundo número de Xpacial. Hoy con total satisfacción podemos decir que el resultado es un número atrevido y lleno de frescura. Bienvenidos a una explosión de creatividad.

La intención de este número fue reunir a mentes divergentes de todas las disciplinas posibles para conocer los métodos de creación más diversos y hacer coincidir expresiones creativas que aparentemente carecen de aspectos en común. Antes bien, debemos recordar que toda creación tiene un proceso que la antecede. No importa si el camino es estructurado o caótico. No importa si la arquitectura requiere de perfeccionamiento y el jazz de improvisación. Todo tiene una manera única de hacerse que le da autenticidad y fondo. Nuestra tarea fue reunir todas estas fórmulas para crear. Más vale ser *más chismosos que creativos*, ¿verdad?

A través de las páginas del segundo número de Xpacial, conocerás el proceso detrás de la creación de ilustraciones, *collages*, fotografías, diseño de moda, proyectos urbano-arquitectónicos y un apasionante ensayo sobre el olvidado papel del espectador en el arte. Más allá de la selección de trabajos que publicamos en esta entrega de la revista, podrás adentrarte en la dimensión humana de la persona que concibió cada obra, para comprender que el gran reto consiste en encontrar un camino personal hacia la creatividad. Esta es una invitación a ser creativos.

Por último, deseo enfatizar que la creatividad no es un “don” exclusivo de “los artistas” ni depende de “las musas” ni nada de eso. La creatividad es una característica humana que permite sobreponernos y encontrar soluciones. Ser creativo es una habilidad para sobrevivir. La mayoría de las personas en América Latina se levanta todos los días para improvisar y sobrevivir otro mes. Obreros, amas de casa, vendedores, todos ellos están siendo creativos sin saberlo. Por ello, este *dossier* está dedicado a la creatividad como cualidad humana que compartimos todos, artistas o no. Todo esto para que nunca dejemos de creer ni de crear.

Ahora es tu turno, lector.

Ariel Zúñiga
Editor en Jefe

COLLAGE EDITORIAL



Mis serpientes para ti, mi lector.

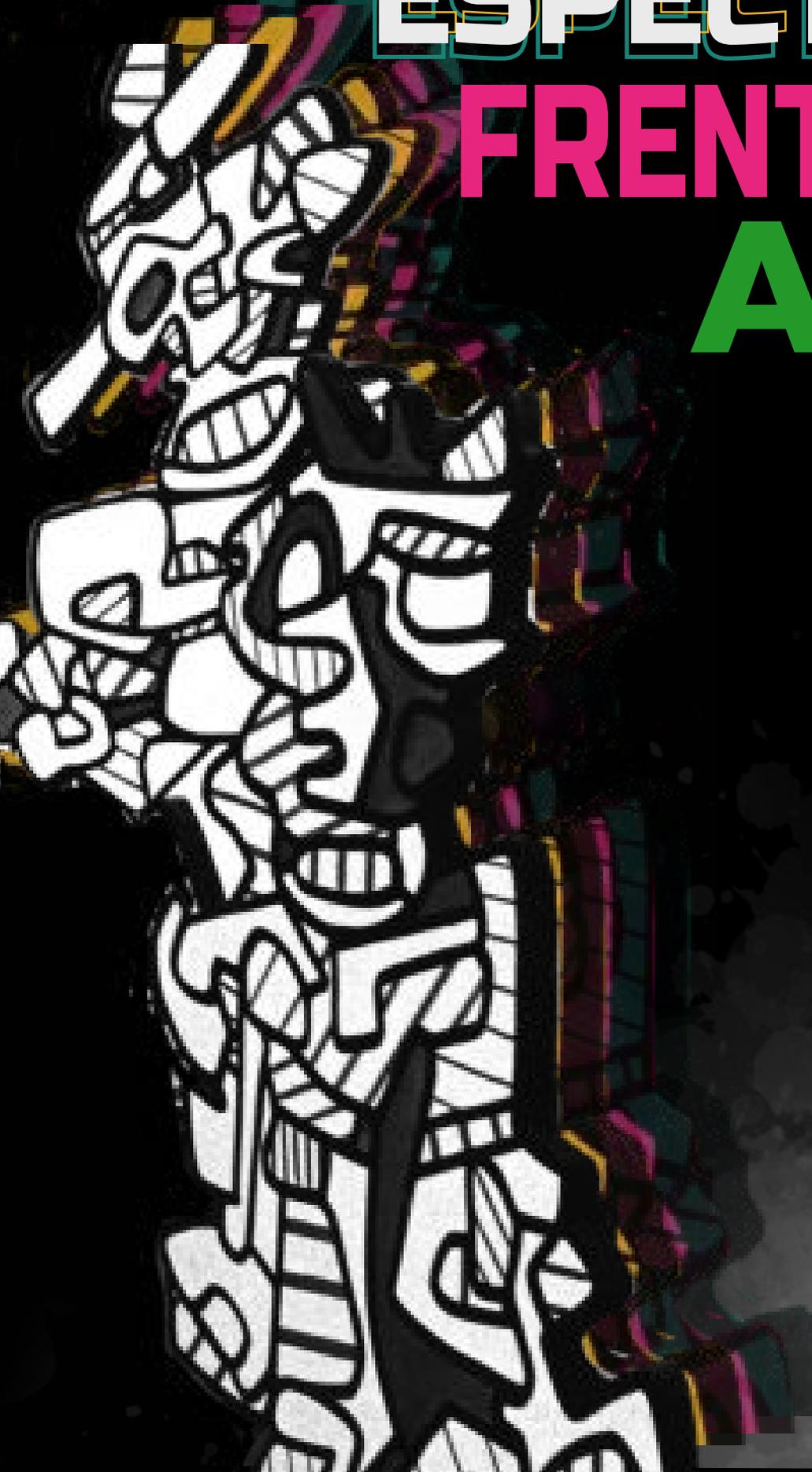
Arq. Santos Giovanni Martínez Alvarado, "Serpientes", Agosto, 2023.

(Collage a partir de las imágenes de los autores)



EL espectador
atribuye significado
a la obra.

DEL PAPEL **CREATIVO**
DEL **ESPECTADOR**
FRENTE A LA
OBRA DE
ARTE



En el presente trabajo escrito se aborda el papel creativo del espectador en el arte y cuestiona la visión tradicional del modelo emisor/mensaje/receptor. Históricamente, se ha considerado al artista como el único creador activo, mientras que el espectador ha sido relegado a un papel pasivo de mero consumidor. Sin embargo, se objeta que el espectador también desempeña un papel creativo y esencial en la experiencia artística.

El papel del espectador se considera activo y fundamental para dicha experiencia ya que este no solo consume pasivamente la obra de arte, sino que también interactúa con ella y la interpreta. A través de su experiencia personal, conocimientos previos y bagaje cultural, el espectador atribuye significado a la obra. Cada espectador puede tener interpretaciones únicas y subjetivas de una misma obra de arte.

Tanto el artista como el espectador contribuyen a la creación del significado y la construcción de la experiencia artística, además se encuentran influenciados por su contexto cultural, social e histórico.

Por último, se señalan cuatro razones por las cuales el proceso creativo del espectador ha sido minimizado en importancia.

EMISOR MENSAJE RECEPTOR



DEL MODELO EMISOR/ MENSAJE/ RECEPTOR

¿Cuál es el papel del espectador en el arte? ¿El espectador es creativo? Y si es así, ¿en qué se asemeja o diferencia del artista?

No es para nadie un secreto que el modelo tradicional de la comunicación, y ya desactualizado en lingüística, emisor/ mensaje/ receptor se ha extrapolado sin ninguna modificación al mundo de la estética, el arte y la creatividad, en donde esta última corresponde intrínsecamente al artista, y el espectador, por su parte, se encuentra casi desprovisto de ella.

Zogbaum, Wilfrid. 1949. Jackson Pollock y Lee Krasner. [Fotografía].

Aquí también encontramos la dicotomía actividad y pasividad. A lo largo de la historia y de la teoría del arte, e incluso en tiempos contemporáneos, el espectador juega un papel de pasmosa quietud. El artista es creador, el espectador no, por tanto, el espectador no es actuante, sino metafóricamente un receptáculo, un consumidor más.

DE LA CREATIVIDAD EN EL ARTE

La creatividad, según Goñi (2000) se expresa mediante el “proceso creativo”, que podría ser entendido como una secuencia de etapas utilizadas para resolver un problema, representar un cambio perceptual rápido, o la transformación que se dispone cuando se produce desde una nueva idea hasta la solución de un problema.

Lo que se encuentra estrechamente relacionado con la habilidad de generar ideas, conceptos o productos que sean novedosos, únicos y valiosos dentro del ámbito artístico. Esta capacidad cognitiva implica un proceso mental que involucra la producción de creaciones que sean originales y significativas en su expresión.



Wyss, Kurt. 1967. Jean Dubuffet entre "Los Practicables". Dubuffet preparando una exposición. [Fotografía].

EXPLORAR NUEVAS IDEAS Y FORMAS DE EXPRESIÓN



En el ámbito de la estética, la creatividad juega un papel fundamental en la creación y apreciación de las obras de arte, siendo considerada una cualidad esencial para los artistas. A través de ella, los creadores pueden manifestar su visión única del mundo, transmitir emociones y mensajes mediante sus obras.

De igual manera, en ella se implica la facultad de romper con convenciones establecidas y explorar nuevas ideas y formas de expresión. Es un proceso que permite a los artistas generar obras que representen una perspectiva fresca.

Sin embargo, es importante destacar que la creatividad no se limita únicamente al ámbito artístico, sino que también se puede manifestar en diversas disciplinas como la ciencia, la tecnología, la literatura, el diseño y la música, etc.

La teoría del arte y la estética reconoce que la creatividad es un proceso que está influenciado por el contexto cultural, social e histórico en el que se desarrolla. Las obras de arte y las expresiones creativas son producto de la interacción entre el artista, su entorno y las influencias que ha recibido. Estas influencias externas, junto con la visión única del artista, moldean el proceso creativo y dan lugar a creaciones que reflejan la interacción entre el individuo y su entorno.



Del papel creativo del espectador y del significado de la obra de arte

Dentro de la teoría del arte y de la estética, diversos teóricos han abordado el papel del espectador en relación con la obra de arte.

En el presente caso, entendemos al espectador como: el sujeto creativo que consume e interpreta la obra de arte; así mismo, como menciona Flores Figueroa (2014), estamos hablando de un sujeto que “interactúa con una obra o que asiste a un espectáculo ya sea público o privado y que contempla un producto creativo” (p. 138). Y como el mismo autor precisa: “si no se da una interacción, el espectador no se logra” (p. 140).

Teniendo esto en cuenta, el papel del espectador en el arte debería considerarse como activo y esencial para la experiencia artística gracias a que desempeña un rol en el que interactúa e interpreta a la obra de arte.

H. de Lee, Manuel . 2003. El pintor Antoni Tapies posando frente a uno de sus cuadros. [Fotografía].



La interpretación y comprensión de la obra involucran la intención del artista, así como la perspectiva y experiencia individual del espectador. Este último es considerado creativo en el proceso de interpretación de la obra de arte, esencialmente porque es a través de su experiencia personal, conocimientos previos y bagaje cultural, que cuenta con la capacidad de atribuir significado a la obra.

Cada espectador puede tener interpretaciones únicas y subjetivas de una misma obra de

arte, lo que demuestra la capacidad creativa del espectador en su interacción con la obra.

En cuanto a las semejanzas entre artista y espectador, se destaca que ambos son agentes activos en el proceso artístico. Participan en la creación de significado y la construcción de la experiencia artística, aportan sus perspectivas, emociones, conocimientos y experiencias personales al encuentro con la obra de arte.

EXPERIENCIA PERSONAL, CONOCIMIENTOS PREVIOS Y BAGAJE CULTURAL



Joubert, Luc. 1967. Jean Dubuffet en su estudio. [Fotografía].

ESPECTADOR: ¿POR QUÉ SU PROCESO CREATIVO SE MINIMIZA EN IMPORTANCIA?

Además, tanto el artista como el espectador están influenciados por su contexto cultural, social e histórico. Ambos se ven afectados por las normas, valores y discursos presentes en su entorno, lo que puede influir en su comprensión y apreciación de la obra de arte.

Flores Figueroa menciona que “la propuesta creativa se presta a infinidad de interpretaciones que dependen de la conceptualización del evaluador que la contempla” (p. 133), por tanto, como hemos mencionado, podemos hablar de tantas interpretaciones o procesos creativos de interpretación como de espectadores que consumen la obra de arte.

De esta forma, la obra de arte es potencialmente polisémica, creada en una sola ocasión para ser consumida e interpretada por múltiples individuos, en variadas ocasiones y en diversos contextos. He aquí la riqueza del proceso creativo en el espectador.



Podemos identificar cuatro razones principales por las que el proceso creativo del espectador y, por tanto, el espectador mismo, ha sido minimizado en su importancia:

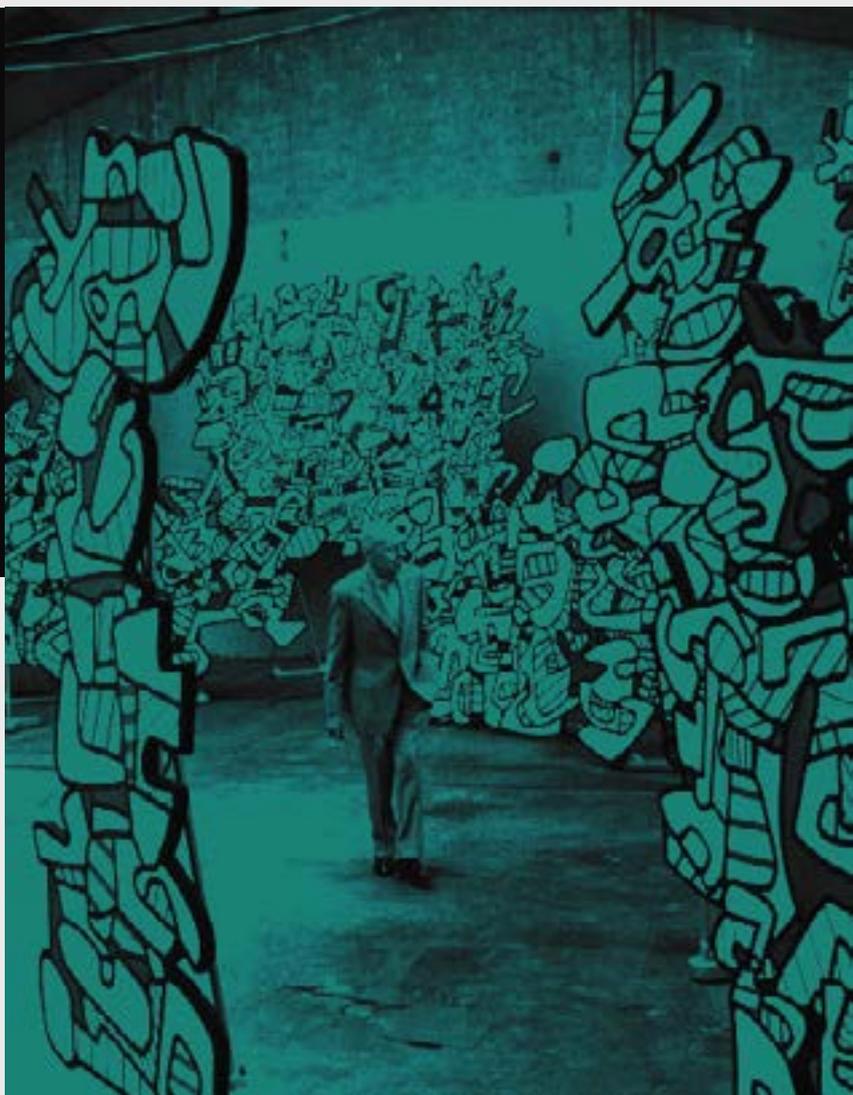
1. El artista es conocido, cuenta con un nombre, sobrenombre o firma; el espectador, en contraposición, es anónimo.
2. El artista con frecuencia es un individuo; el número de espectadores es potencialmente mayor.
3. El proceso creativo del artista se cristaliza en la obra de arte (no pocas veces tangible y apta para ser percibida materialmente) la cual es susceptible de ser experimentada por otros, reproducida y consumida en múltiples ocasiones. El proceso creativo del espectador permanece ligado a la interpretación en sí, siendo intangible. Asimismo, Flores Figueroa precisa que “se crea un fetichismo en torno al objeto que es alimentado por todas las acciones que lo rodean, las colecciones, el valor del objeto y su cotización, o la posesión de obras de firma” (p. 139).

De hecho, Durán (2014) sostiene que el artista es un sujeto socialmente capacitado para producir arte, se trata de una producción social de valor.

4. Históricamente, los objetos (más allá de la obra de arte) con mayor potencial de consumo son aquellos tangibles y/o con la capacidad de experimentarse en más de una ocasión.

Cada uno de estos cuatro puntos demuestra la escasa o nula importancia del espectador en el proceso creativo en relación con el arte, lo que resulta en la simple conclusión de: el espectador no es artista, sino consumidor.

CON CLU SIONES



El presente trabajo nos ha llevado a reflexionar sobre el papel del espectador en el arte y cuestionar su trascendencia en el proceso creativo. Como ya lo observamos, históricamente, el modelo tradicional de emisor/mensaje/receptor ha permeado en el ámbito artístico, relegando al espectador a un papel pasivo y despojándose de su capacidad creativa. Sin embargo, es necesario reconocer la importancia del espectador y revalorizar su participación activa en la experiencia artística.

La creatividad, después de todo lo comentado, es entendida como un proceso de generación de ideas novedosas y valiosas que también se manifiesta en el ámbito artístico. El espectador, a través de su interacción con la obra de arte, ejerce su capacidad creativa al interpretar (original y subjetivamente), comprender y atribuir significado a la misma, basándose en sus conocimientos y experiencias.

Tras ello comprendemos que tanto el artista como el espectador son agentes activos en el proceso artístico. Ambos aportan sus perspectivas, emociones, conocimientos y experiencias al encuentro con la obra de arte. Ambos están influenciados por su contexto cultural, social e histórico, lo que moldea su comprensión y apreciación de la obra.

No obstante, a pesar de la importancia del espectador, su proceso creativo ha sido minimizado en comparación con el del artista. El reconocimiento del artista como autor y la materialidad de la obra de arte han contribuido a esta situación. Además, la comercialización y fetichización de las obras de arte han generado un enfoque centrado en el objeto y han relegado al espectador a un papel de mero consumidor.

Es fundamental superar esta concepción limitada del espectador y reconocer su capacidad creativa en la interpretación y apreciación del arte, ya que es esta misma multiplicidad de interpretaciones y la riqueza de experiencias individuales las que enriquecen al proceso artístico y contribuyen a la polisemia de la obra.

En consecuencia, aterricemos finalmente tres puntos: la forma no es la condición primera y fundamental del arte, así como el "artista" no es el monopolizador de la actividad y del proceso creativo, al igual que el espectador no es sujeto pasivo desprovisto del proceso de creación.

PERSPECTIVAS
EMOCIONES
CONOCIMIENTOS Y
EXPERIENCIAS



- Durán, J. M (2014). Arte y capital. Releyendo el capítulo vi (inédito) de “El Capital”. Recuperado de <http://www.informecapital.net/>
- Flores, J., (2018). Definición, funciones y papel del espectador frente a la obra creativa. Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación, 17(33), pp. 129-151.
- Goñi, A., (2000). Desarrollo de la creatividad. San José. EUNED.



REFERENCIAS

TEXTUALES



Dentro del

Mundo gráfico ^{se}

puede **COMUNICAR**

Toda una idea

VIVIENDO

EL PROCESO



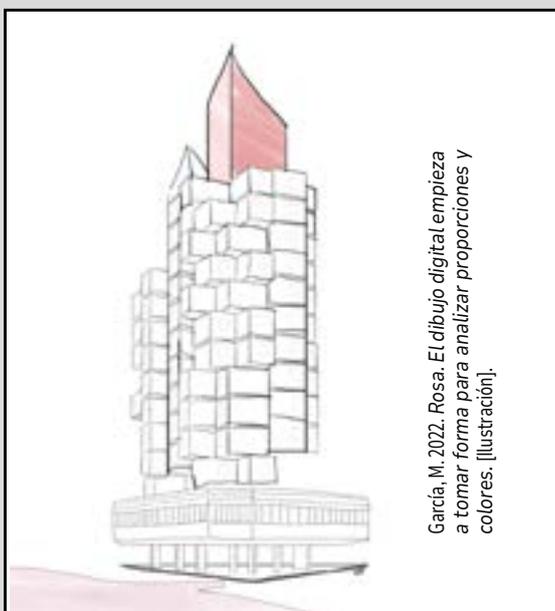
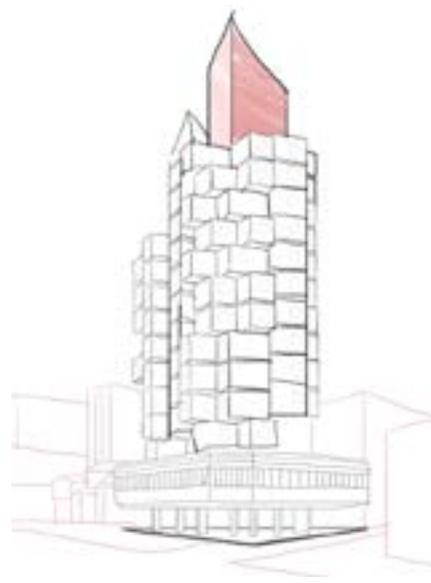
Autora: Mónica García Saavedra

PROTAGONISMO

Dibujar digitalmente no fue siempre fácil para mí... El proceso empieza cuando busco ideas y referencias de inspiración como libros o películas; incluso depende del estado de ánimo y del sentimiento que esté atravesando al momento de iniciar.

La manera más fácil que encuentro de aterrizar las ideas es esbozar los primeros trazos en un lienzo blanco, sin importar la presencia de la coherencia, de eso se trata.

García, M. 2022. Primeras líneas. Dibujo realizado para aterrizar ideas de la ilustración. [Ilustración].

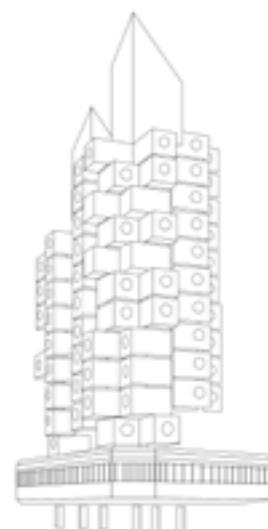


García, M. 2022. Rosa. El dibujo digital empieza a tomar forma para analizar proporciones y colores. [Ilustración].

Dentro del mundo gráfico se puede comunicar toda una idea, por ello es por lo que el foco principal aquí es a quién o a qué se le quiere dar el protagonismo. Partiendo de esta premisa, empiezo por dibujar a lápiz la idea general de mi ilustración, en la que le cedo el protagonismo al edificio, a la vegetación, o incluso a las personas mismas que habitan el espacio.

En seguida, limpio las formas, reordeno las ideas y fijo los trazos para tener la base asentada y, solo a partir de aquí, compongo mi paleta de colores, aunque siendo honesta, tanto los trazos como mi paleta de colores va evolucionando todo el tiempo mientras trabajo hasta obtener el resultado deseado.

García, M. 2022. Líneas ortogonales. Digitalización del dibujo en Illustrator. [Ilustración].



¡Menuda



García, M. 2022. Entorno. Proceso completo de los trazos finales en ILLUSTRATOR. [Ilustración].



García, M. 2022. Colores sólidos. Paleta de colores definida: rosa, blanco y negro. [Ilustración].

La saturación no es mi elemento favorito, por lo que trato de que las formas y los colores queden impecables, cohabitando con el orden y la limpieza.

García, M. 2022. Degradado. Aplicación de color así como luces y sombras. [Ilustración].

Es importante destacar que mientras dibujo me gusta reproducir películas y series para hacer aún más disfrutable el proceso de creación, incluyo alguna bebida y a mis gatos, que suelen acompañarme mientras me siento a dibujar. De esta manera el proceso no se siente pesado, podría parecer que ha pasado una hora cuando realmente han sido cuatro o inclusive más, ¡menuda realidad!

Quizá la parte más complicada es cuando juego con el color. Considero que armonizar visualmente es lo que más cuesta lograr, para ello, me ha funcionado hacer un equilibrio entre las formas que quiero destacar y ubicar aquellas que solo son de apoyo visual, como un fondo con colores neutrales; también funciona trabajar solo con 5 colores: 3 de acento y 2 neutrales, para evitar la contaminación visual.



Revalida!

García, M. 2022. Unidad. Aplicación de texturas para definir el estilo de la ilustración, inspirado en un estilo japonés. [Ilustración].

Una vez establecido lo anterior, procedo a detallar, agregando sombras y texturas. En un tiempo las texturas no resultaban ser de mi agrado porque me evocaban al impecable *render*; me hacía recordar mi época universitaria donde solo era aceptado recibir un *render*, más aún, francamente, jamás aprendí a hacer uno. Ahora entiendo que las texturas en realidad ayudan a dar profundidad y pueden darle un toque personal, consiguiéndolo a partir de indagar con diferentes texturas y tonos.

García, M. 2022. Similitud. Detalles del entorno que envuelve Capsule Tower. [Ilustración].

El resultado final es cuando creo que está terminado, por más que para algunos no lo parezca, a veces tengo la sensación de nunca acabar mis ilustraciones, pues el tiempo no se siente cuando te sientas a dibujar.

Para mí es una experiencia que disfruto mucho, aunque también entiendo que es un proceso que requiere de una entrega en cuerpo y alma, así que dedico horas y días especiales para hacerlo.





DERECHOS
PARA
TODXS

Idealmente debería
ser **posible** desarrollarse

creativamente
en un **campo** **indistinto**.

Más

CHISMOSO

que

Creativo



Autor: José Roberto Barretero Muñoz

Más **CHISMOSO** que **creativo**

Probablemente el punto de partida ideal para empezar a hablar acerca de mi relación con la creatividad no es desde una disputa personal, sin embargo, considero que, previo a discutir sobre las cosas que nos hacen creativos, es importante señalar que el término “creativo” ha sido estudiado desde hace muchísimo tiempo, probablemente más del que llevo estando vivo.

A lo largo de mi vida estuve rodeado por personas cuyo medio para mantenerse y sobrevivir estaba basado en empleos del sector industrial, los cuales tienden a eludir la asignación de valores distintivos a los trabajadores que no sean más allá de los numéricos o con fines de control.

Recuerdo que en mi niñez distinguí el valor de ser considerado como una persona “creativa”. En aquel momento, la gente se asumía como creativa tras adoptar la asociación colectiva de las artes gráficas en donde falsamente se cree que el saber dibujar es igual a ser creativo, sin embargo, también juzgaban que dicha cualidad se mantenía reservada únicamente para aquellas personas que contaban con el privilegio de cultivar talentos tales como la pintura, la escultura, la actuación, entre otros.

USA
¿QUIÉN
ESTE
ESPACIO?

31

¿QUÉ ACTIVIDADES LLEVAN A CABO?

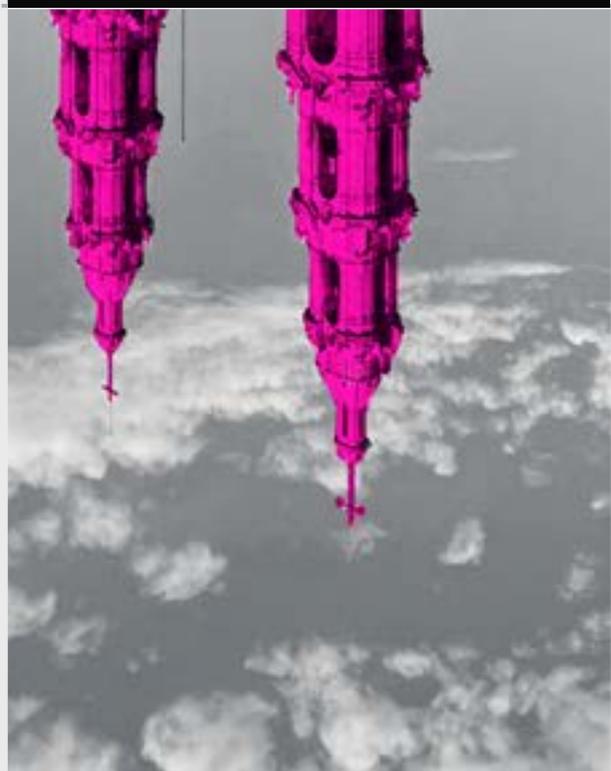
Puedo entender por qué este fenómeno sucede, no obstante, siempre he tenido problemas con esta idea ya que, en mi caso, cuando era niño tenía un rastro mínimo de habilidad para poder dibujar, en mí se deshabilitó la perspectiva de ser una persona “creativa”, incluso sin necesidad de asumirme como tal.

Al crecer y entrar en la escuela de Arquitectura me he percatado de que, si tomamos a la creatividad como una herramienta, podemos entender que en realidad esta cualidad se encuentra presente en cada individuo.

Detengámonos a pensarlo un poco: los humanos contamos con estos mecanismos basados en nuestros propios intereses, limitantes y experiencias para solventar distintas problemáticas o producir ideas, y aunque el contexto no se desenvuelva en disciplinas que desemboquen en galerías de arte o teatros, idealmente debería ser posible desarrollarse creativamente en un campo indistinto.

A partir de ello es en donde encuentro un gran valor en la motivación que da apertura al proceso creativo. Personalmente, mi detonante son las personas. Desde muy joven he prestado suma atención en todos aquellos que me rodean, las relaciones interpersonales y las dinámicas (individuales y grupales), y cómo cada uno de estos se convierten en el elemento central de nuestra identidad.

Sinceramente me considero una persona más chismosa que creativa, esto lo afirmo tras darme cuenta de que me la paso mejor cuando puedo pensar en colectividad. De aquí surge el título del presente texto.



Justo fue en los últimos proyectos académicos, específicamente en los que tenían que ver con el diseño urbano y a través de mi práctica arquitectónica en el sector público, que he podido advertir que el proceso de diseño se enriquece considerablemente cuando es nutrido de cosas que en verdad causan un interés genuino en el diseñador y he podido tomar como punto de partida la teoría del interaccionismo simbólico del sociólogo Erving Goffman para establecer como parte del proceso algunas de las siguientes preguntas:

¿EL ESPACIO
COMUNICA DE
MANERA EXPLÍCITA
LAS DINÁMICAS DE
PODER ENTRE LOS
ACTORES?

¿CÓMO ESTE
ESPACIO MOLDEA
LAS ACCIONES
DE QUIEN LO
HABITA?

¿QUÉ CARÁCTER
TIENE LA OBRA QUE ESTÁ
SUCEDIENDO?

¿LA
IDENTIDAD DE
LAS PERSONAS
ESTÁ PRESENTE
EN LOS
ESPACIOS?

¿QUÉ ROLES
EXISTEN EN
ESTOS
ESCENARIOS?

A partir de esta serie de preguntas, en mi proceso de diseño he entendido que lo que detona en mí una respuesta creativa es intentar entender a las personas y a los grupos que usan el espacio y, a través de ese entendimiento, poder derivar narrativas que tienen que ser comunicadas en el diseño de una manera sensible y digna.

Junto a esta reflexión incluyo la siguiente imagen que había desarrollado hace tiempo como ejercicio netamente hipotético y creativo entre colegas acerca de la ocupación de los espacios públicos por distintos grupos protestantes de derechos humanos; muestro este gráfico con el afán de darle cara a las inquietudes que tengo como ciudadano y diseñador.



Barretero, J. 2023. Plaza PaTodoxs: la Plaza Patria como foro de protestas para luchas sociales. [Collage].

En dicha imagen concibo el entendimiento sobre que las ciudades son escenarios que reflejan lo que se vive, sin embargo, no han funcionado como tal o no de manera democrática, ya que, idealmente, deberían de mostrar la verdadera realidad de las narrativas que están aconteciendo.

Se trata de un panorama distópico. Tener espacios pulcros que funcionan para una población a la que sus autoridades le han fallado sistemáticamente, considerando que estos

deberían brindar una plataforma de un modo u otro a los movimientos sociales que nacen como respuesta a la opresión. En definitiva, el espacio en sí debería comunicar estas disputas y ponerlas al frente.

Así pues, creo que a través de un espacio que es concordante y honesto con su pasado, presente y futuro se pueden incentivar las relaciones y discusiones que apunten hacia el progreso humano.





Una **idea** **historia**
el **registro** de un **lugar**.



EL LLAMADO A LA INSPIRACIÓN

Autor: Alan Quirván

Mi nombre es
ALAN QUIRVÁN y soy
generador de
contenido turístico.



Todos estamos inspirados por películas, series, libros, artículos, exposiciones e incluso la misma publicidad que nos llama la atención, así es como vamos formando nuestro estilo para generar contenido.



Quirván, A. 2022. Festival de Día de Muertos. El día 2 de noviembre se conmemora en México esta festividad y en Aguascalientes se lleva a cabo el Festival de Calaveras. [Fotografía].



Quirván, A. 2021. Templo de San Antonio. El templo más bello de la ciudad se ubica en su centro histórico. Una obra del reconocido arquitecto autodidacta Refugio Reyes. [Fotografía].



Quirván, A. 2020. Catedral de Aguascalientes. El principal edificio católico de la ciudad y uno de sus monumentos más emblemáticos. [Fotografía].



Quirván, A. 2021. Retrato 1. Zapotlanejo. Jalisco. [Fotografía].

Una vez leí en una exposición fotográfica una frase que me gusta muchísimo: “Nadie fotografía un tema que no esté dentro de sí”. La interpreto como a todo aquello que nos gusta, nos llama la atención y nos apasiona, es el motivo para encender nuestra cámara y producir una historia, ya sea estática (fotografía) o con movimiento (video).

● TODO aquello
que nos
GUSTA!
40

En mi propio proceso, constantemente busco darle respuesta a una serie de preguntas: cuándo, cómo y dónde. Hacerme estas interrogaciones me ayudan a resolver el contenido que produzco, desde una fotografía, una postal, un reel, un video largo, hasta una serie.

Uno de mis *hacks* más comunes es ponerme a pensar como espectador, como alguien que consume contenido a diario, también como alguien que busca constantemente aprender narrativas, discursos y métodos de generación de contenido. Es de esta manera como en conjunto con las preguntas que busco responder, comienzo a generar ideas que disipen estas dudas que van acompañadas de una narrativa.



Quirván, A. 2021. Autorretrato 1. Aguascalientes, Proceso creativo. Ags. [Fotografía].

NADIE que NUNCA es de si. un tema DENTRO de Fotografía



Quirván, A. 2022. Retrato 2. Vancouver. British Columbia, Canadá. [Fotografía].

Sin importar el municipio, el estado o el país, siempre me ha interesado comunicar una idea, una historia, el registro de un lugar, las anécdotas y, lo más importante, compartir la forma en cómo yo percibo ese lugar. Al tener más clara esa idea, analizo cuál sería la mejor forma de contarlo, una fotografía, un reel, etc., y finalmente, comienzo con la magia.

¿CUÁNDO, CÓMO Y DÓNDE? 41

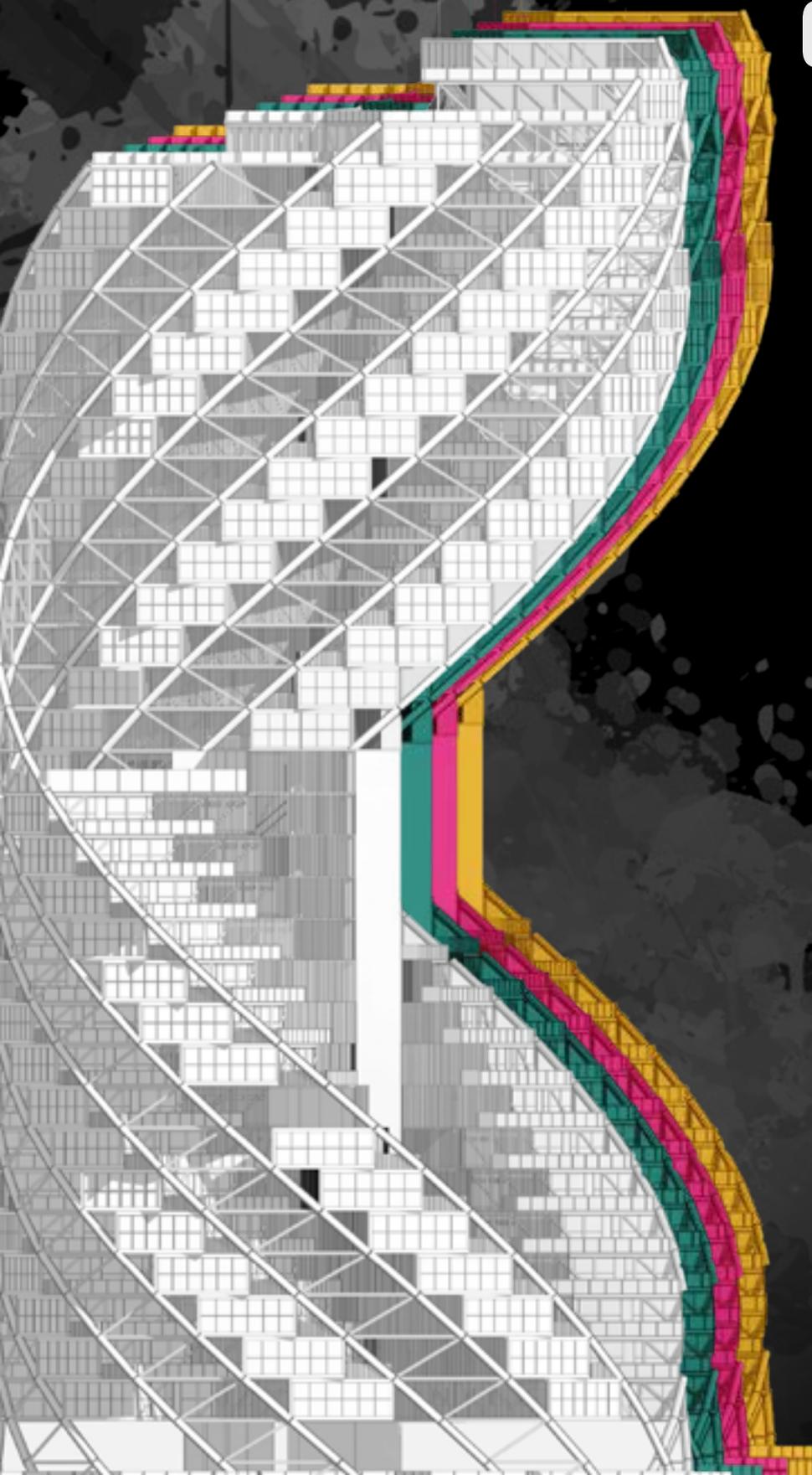


Con una **visión**
hacia el **Futuro**

TORRE FERROCARRILES

UN HITO DE LA **ARQUITECTURA** QUE UNE

ELEMENTOS Y TRANSFORMA
CIUDADES



Autores: José Ángel Méndez Navarrete y Víctor Hugo Rangel Medina

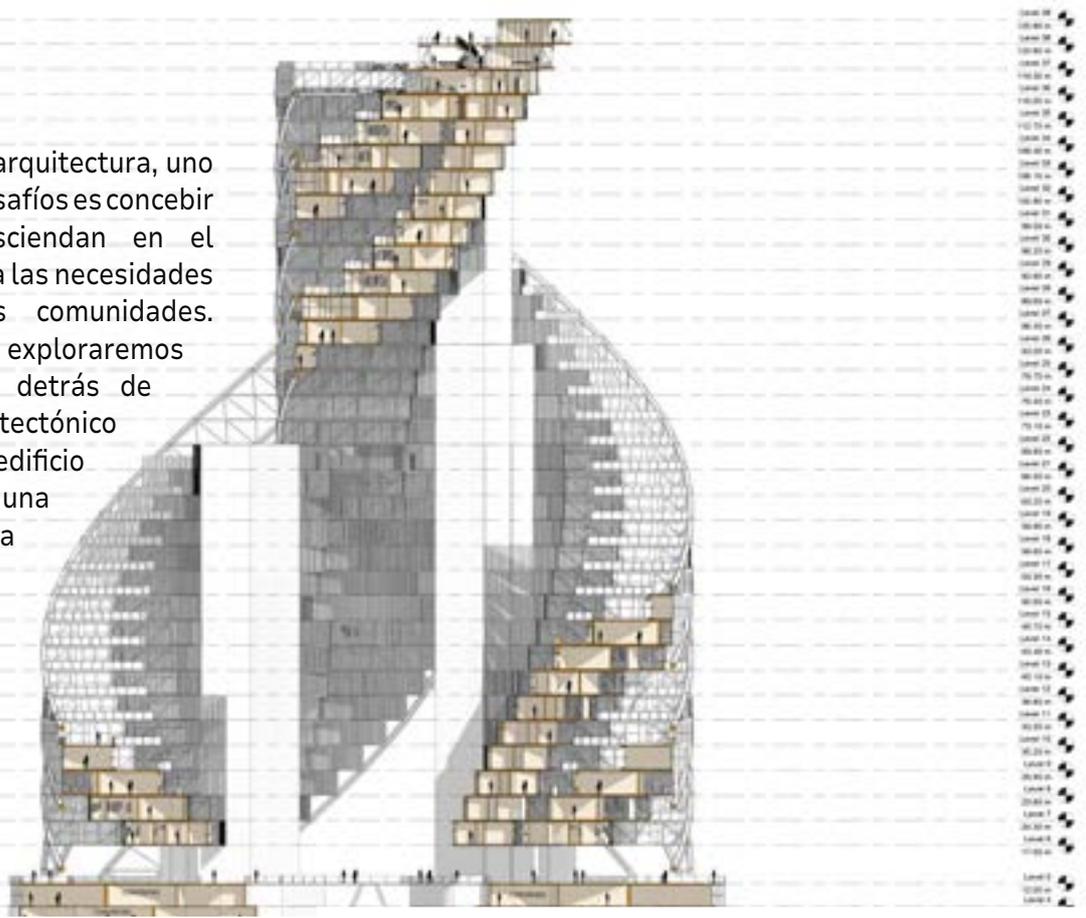


Rangel, Víctor Hugo y Méndez José Ángel. 2023. Perspectiva general Torre Mixta Ferrocarriles. Descripción. [Render].

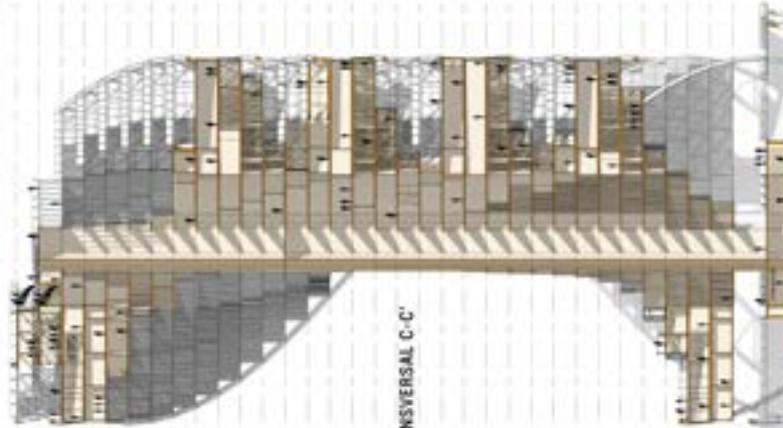
INTRODUCCIÓN

En el mundo de la arquitectura, uno de los mayores desafíos es concebir proyectos que trasciendan en el tiempo y se adapten a las necesidades cambiantes de las comunidades. En este artículo, exploraremos el proceso creativo detrás de un proyecto arquitectónico vanguardista: un edificio mixto ubicado en una zona estratégica de la ciudad.

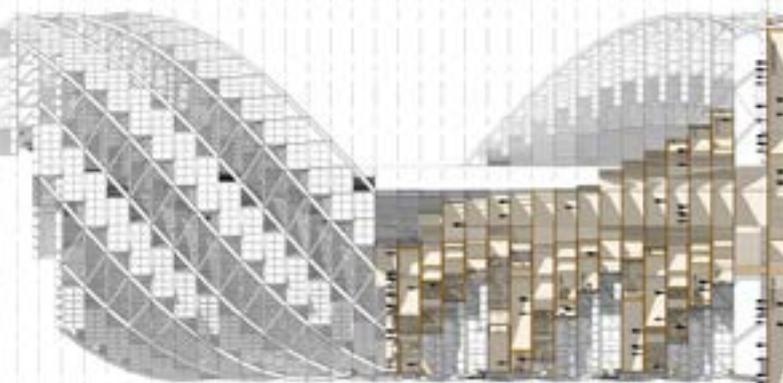
CORTE LONGITUDINAL A-A'



Rangel, Víctor Hugo y Méndez, José Ángel. 2023. Corte Longitudinal A-A'. [Documentación arquitectónica].
Rangel, Víctor Hugo y Méndez, José Ángel. 2023. Corte Longitudinal B-B'. [Documentación arquitectónica].
Rangel, Víctor Hugo y Méndez, José Ángel. 2023. Cortes C y D. [Documentación arquitectónica].



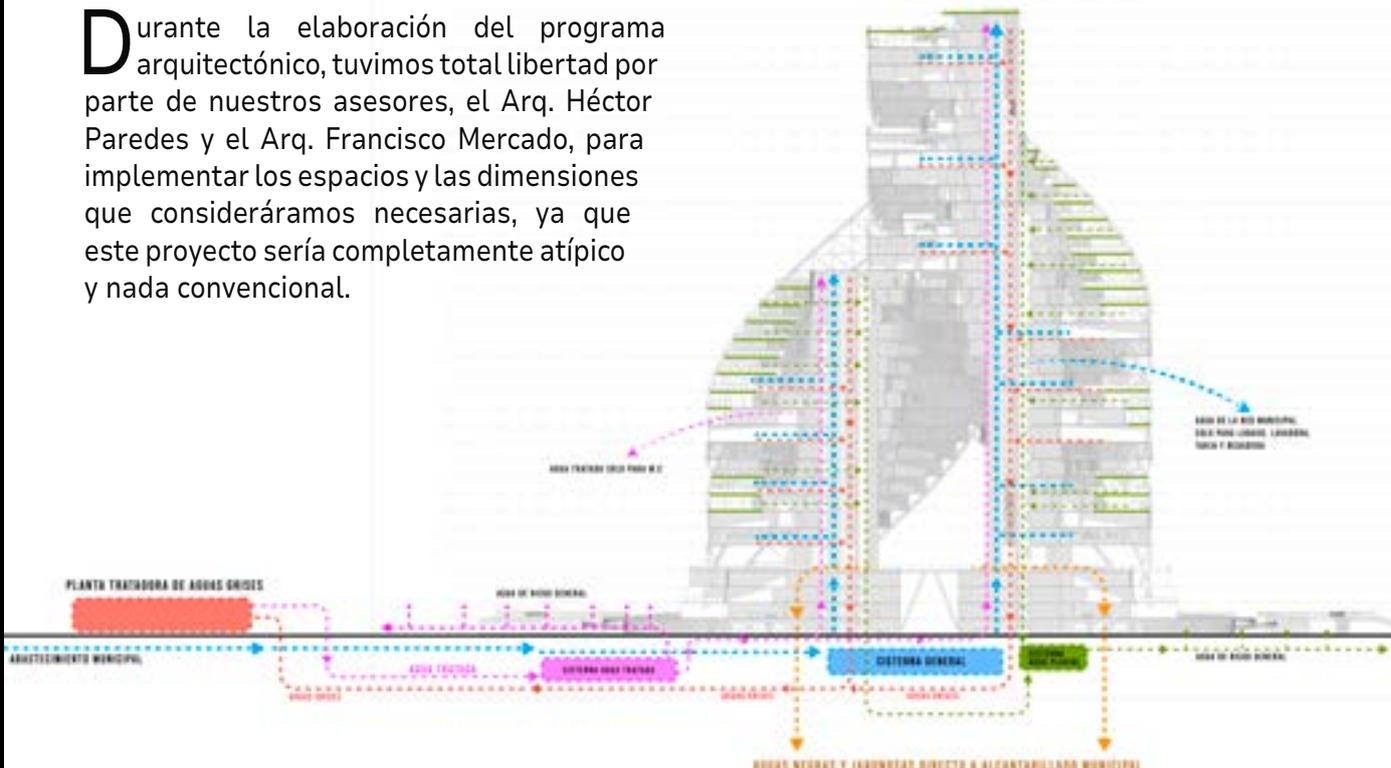
CORTE TRANSVERSAL C-C'



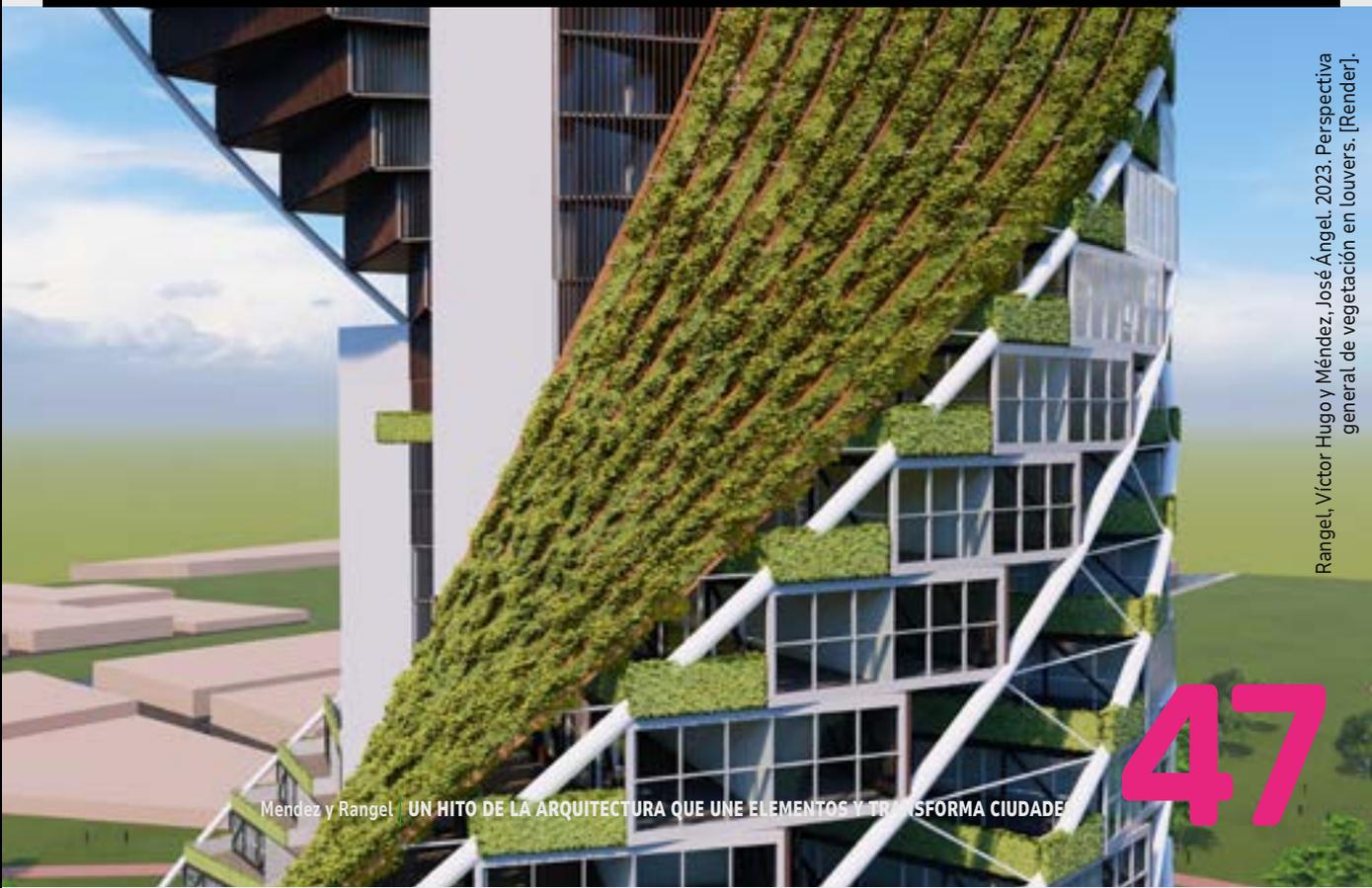
CORTE LONGITUDINAL B-B'

Con una visión hacia el futuro, este proyecto ha sido diseñado para ser adaptable durante los próximos 50 años, incorporando espacios mixtos que satisfagan las diversas necesidades de las familias actuales y futuras. Además, el enfoque en la sostenibilidad ha sido fundamental, implementando soluciones innovadoras para preservar el medio ambiente y crear un entorno habitable y consciente.

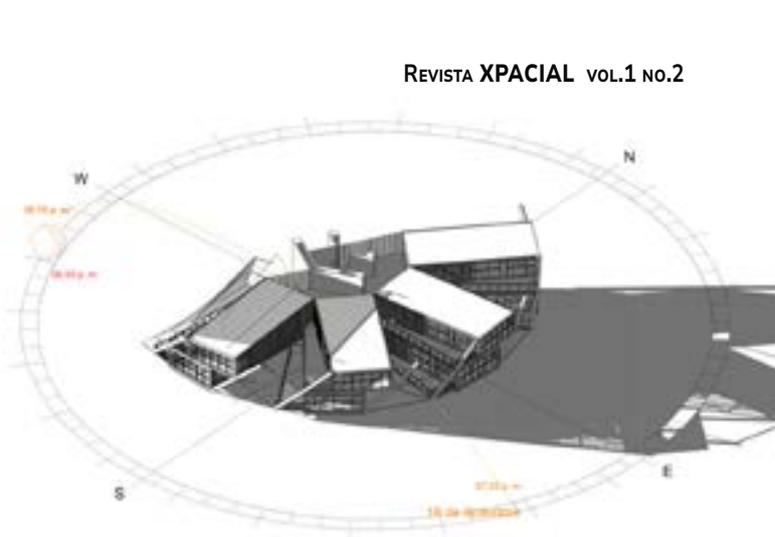
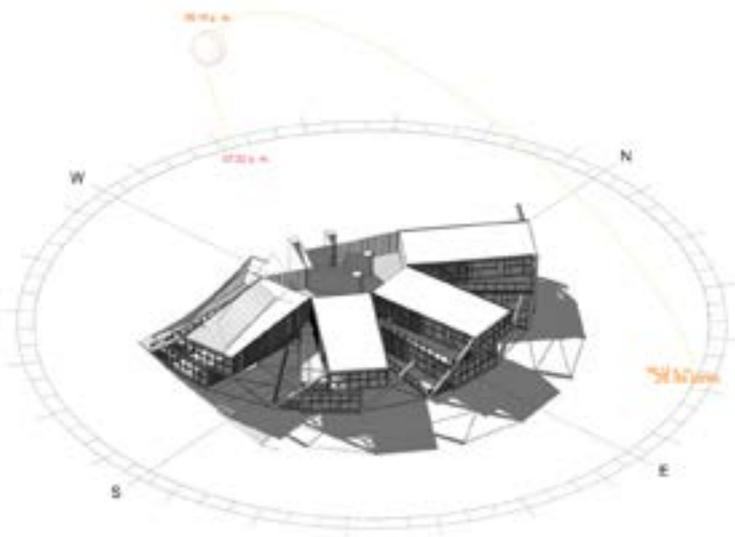
Durante la elaboración del programa arquitectónico, tuvimos total libertad por parte de nuestros asesores, el Arq. Héctor Paredes y el Arq. Francisco Mercado, para implementar los espacios y las dimensiones que consideráramos necesarias, ya que este proyecto sería completamente atípico y nada convencional.



Comenzamos con la selección de la ubicación a través de una rifa que determinó las principales zonas de la ciudad de Aguascalientes. Nos tocó la zona de ferrocarriles, que se encuentra principalmente al Norte y al Centro de la ciudad, abarcando desde el primer hasta el tercer anillo. Lo habitual en estos casos sería analizar la zona y buscar un terreno adecuado para nuestro proyecto. Sin embargo, dado que se trataba de un proyecto completamente especial, nuestros asesores nos pidieron que abordáramos la ubicación desde una perspectiva urbana, buscando intervenir radicalmente una zona y generar un impacto único en la ciudad.



Rangel, Víctor Hugo y Méndez, José Ángel. 2023. Perspectiva general de vegetación en louvers. [Render].



De esta forma surge nuestro concepto de crear un proyecto que se convierta en un hito para la ciudad al servir como un emplazamiento y punto de referencia que une todos estos elementos en uno solo y converge en la torre. Es por esto por lo que decidimos llamar al sistema "Torre Ferrocarriles", en honor a la intervención de esta zona y a la unificación de los elementos.

Como solución a ello, se propuso la eliminación de la tienda departamental Liverpool, que era el remate de la avenida Colosio, y se extendió esta avenida hasta las vías del tren. Además, se generó un nodo de vital importancia que conectaba todos estos elementos: la avenida Colosio, el centro comercial Altaria, las viviendas de Constitución, las vías del tren y un arroyo abandonado. Fue aquí donde nuestro proyecto cobró vida.

La zona elegida fue la del Centro Comercial Altaria, donde identificamos un problema urbano. Altaria rompía con el esquema urbano de la ciudad al separar la zona de Avenida Constitución e interrumpir la Avenida Boulevard Luis Donaldo Colosio. Esto resultaba en un aislamiento perceptual y un impacto negativo en las viviendas de la zona Constitución debido a su cercanía con las vías del tren.

HITO UN PARA

LA CIUDAD

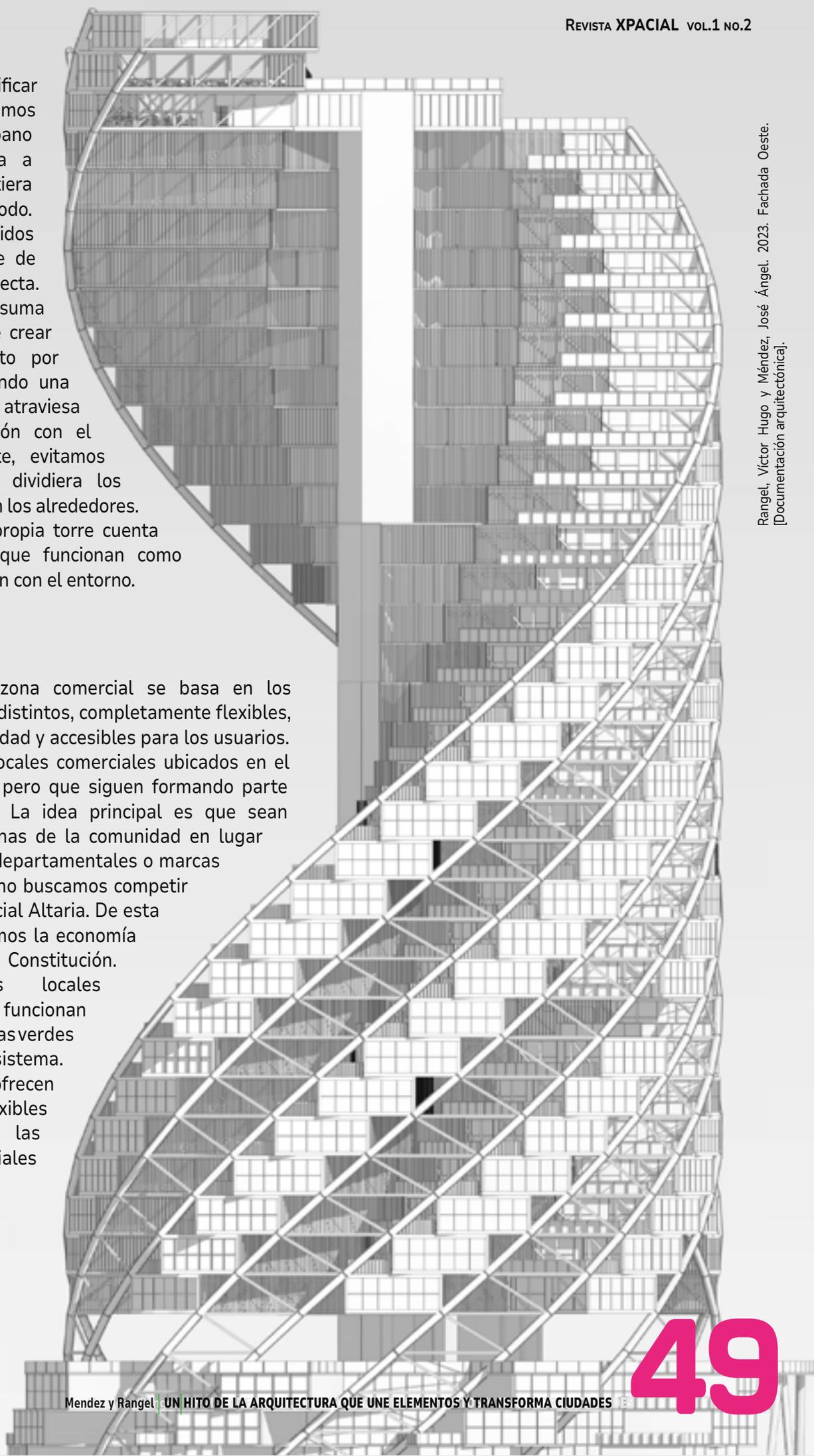
48

Rangel, Víctor Hugo y Méndez, José Ángel, 2023. Perspectiva terraza de módulo poniente. Detalle de louvers con vegetación que protegen a los usuarios de la radiación solar. [Render].



Al momento de zonificar la torre, optamos por un esquema urbano general que ayudara a que la torre se convirtiera en el centro de todo. Generamos recorridos que llegan a la torre de manera directa e indirecta. Una decisión de suma importancia fue la de crear un edificio compuesto por dos torres, posicionando una circulación que las atraviesa y refuerza la conexión con el entorno. No obstante, evitamos que esta circulación dividiera los espacios generados en los alrededores. Para lograr esto, la propia torre cuenta con zonas públicas que funcionan como “puentes” y se fusionan con el entorno.

El diseño de la zona comercial se basa en los conceptos de ser distintos, completamente flexibles, útiles para la comunidad y accesibles para los usuarios. Así nacieron estos locales comerciales ubicados en el exterior del edificio, pero que siguen formando parte integral del mismo. La idea principal es que sean ocupados por personas de la comunidad en lugar de grandes tiendas departamentales o marcas reconocidas, ya que no buscamos competir con el Centro Comercial Altaria. De esta manera, fortaleceremos la economía de la zona Avenida Constitución. Formalmente, los locales comerciales también funcionan como miradores y áreas verdes que se integran al sistema. Funcionalmente, ofrecen espacios libres y flexibles que se adaptan a las necesidades comerciales de las personas.



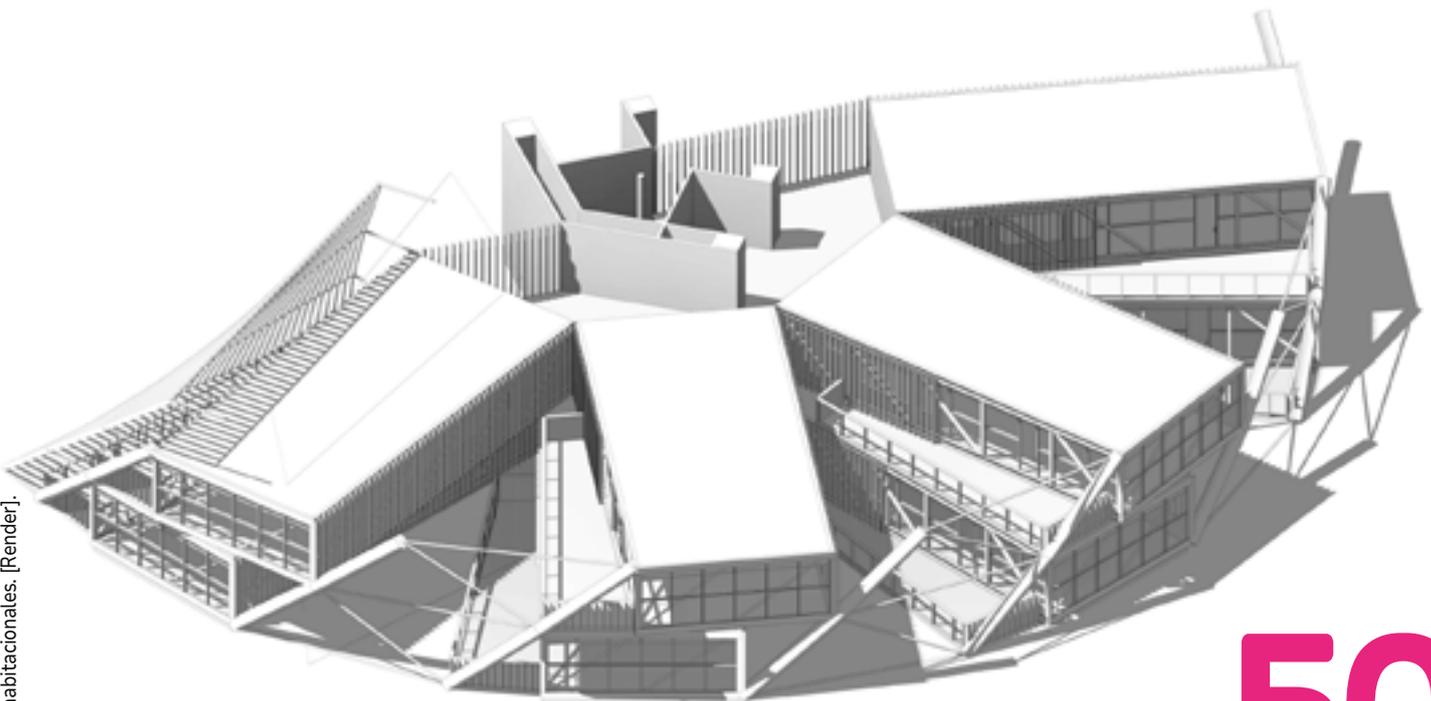
CARACTERÍSTICAS DESTACADAS DEL PROYECTO

1. Sostenibilidad como piedra angular:

La sostenibilidad se convirtió en uno de los pilares fundamentales del proyecto. Conscientes de la importancia de preservar nuestro entorno, se implementaron diversas estrategias eco amigables. Entre ellas, destacan los sistemas de captación de aguas pluviales, que permiten reutilizar el agua para fines no potables, reduciendo así el consumo y la dependencia de los recursos hídricos convencionales. Además, se incorporaron sistemas de tratamiento de aguas para garantizar su adecuada gestión y minimizar el impacto ambiental.

SOSTENIBILIDAD

Rangel, Víctor Hugo y Méndez, José Ángel. 2023. Isométrico detalle módulos habitacionales. [Render].



2. Consideraciones en las instalaciones: Flexibilidad y zonificación

En el proceso creativo, se comprendió que las instalaciones y la estructura del edificio son elementos difíciles de modificar una vez construidos, por lo tanto, se abordó cuidadosamente la ubicación estratégica de las instalaciones para minimizar su impacto en las modificaciones futuras. Se posicionaron en lugares estáticos que no afectarían los cambios posteriores y permitirían una flexibilidad en el diseño interior.



Rangel, Víctor Hugo y Méndez, José Ángel. 2023. Perspectiva interior de módulo tipo para familias de 4-5 integrantes. [Render].

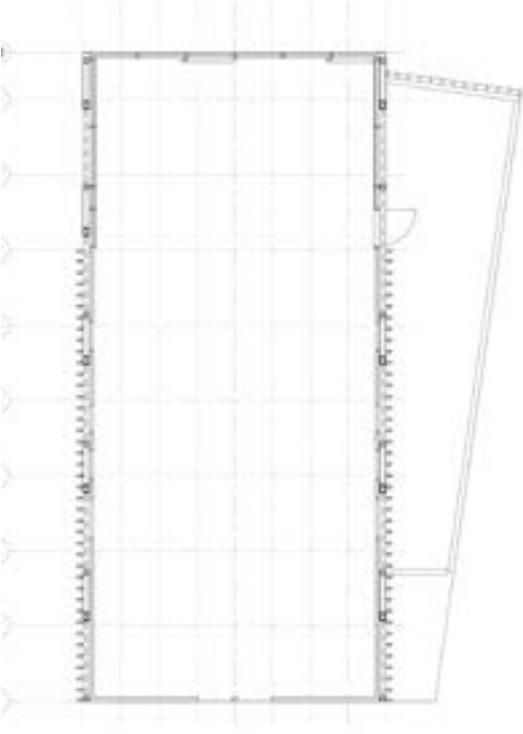


Rangel, Víctor Hugo y Méndez, José Ángel. 2023. Perspectiva interior de módulo tipo para familias de 4-5 integrantes. [Render].



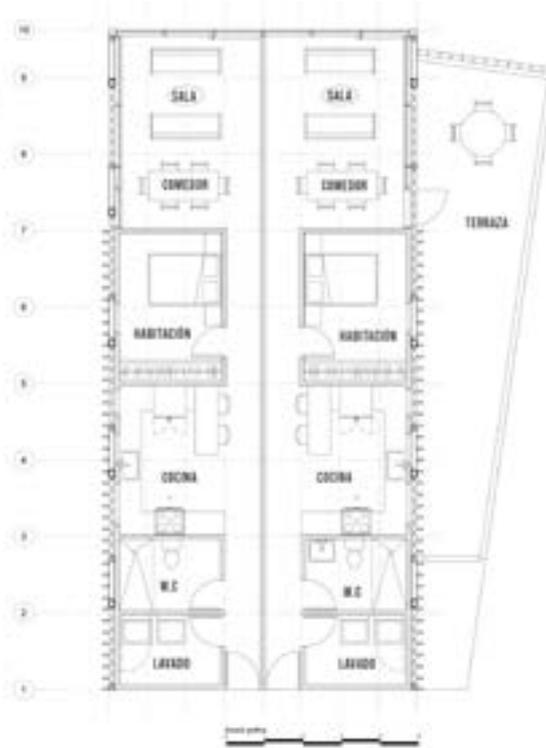
Rangel, Víctor Hugo y Méndez, José Ángel. 2023. Isométrico de materialidad interior de módulo tipo. [Render].

FLEXIBILIDAD EN EL DISEÑO



**MÓDULO PLANTA LIBRE
ADAPTABLE**

SE PUEDE ADAPTAR SIGUIENDO LOS EJES PRINCIPALES



MÓDULO 2 PAREJAS

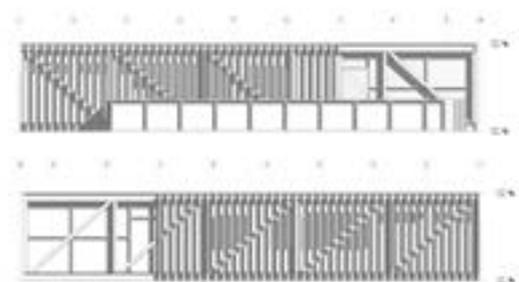
CRITERIO DE ADAPTABILIDAD A TIPO DE USUARIOS Y SUS NECESIDADES



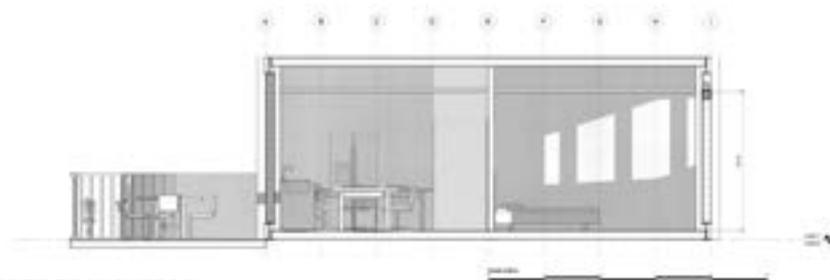
MÓDULO 1 FAMILIA



CORTE LONGITUDINAL



FACHADAS MÓDULO



CORTE TRANSVERSAL



ISOMETRICO UNION DE MÓDULOS



Rangel, Víctor Hugo y Méndez, José Ángel. 2023. Criterio de Flexibilidad en planta de módulos habitacionales. [Documentación arquitectónica].

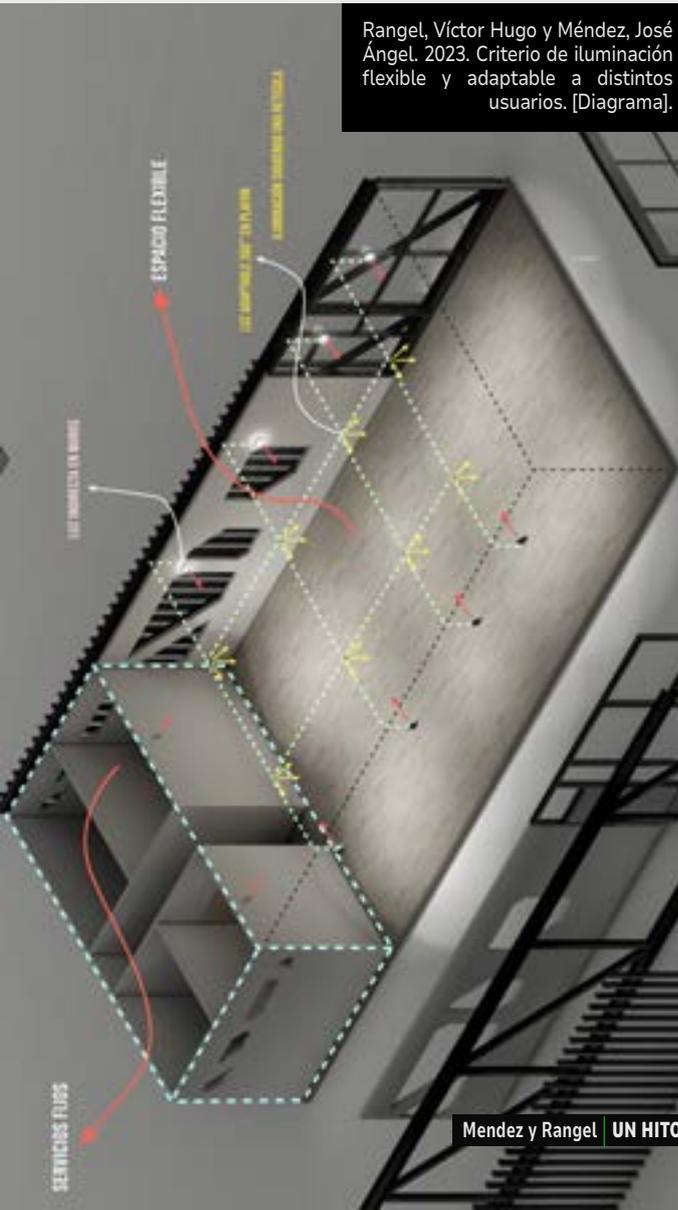
Rangel, Víctor Hugo y Méndez, José Ángel. 2023. Detalle de módulos habitacionales. [Documentación arquitectónica].

Rangel, Víctor Hugo y Méndez, José Ángel. 2023. Isométrico de materialidad interior de módulo tipo. [Render].

3. Iluminación adaptable: Atendiendo las necesidades de los residentes

En particular, se otorgó una atención especial a las instalaciones adaptables en la zona residencial, centrándose en la iluminación de los módulos habitacionales. Se ideó un sistema de iluminación flexible y adaptable, mediante una red de luminarias que se pueden rotar según las necesidades cambiantes de los usuarios a lo largo del tiempo. Esta solución innovadora permite cubrir las futuras necesidades de iluminación de los residentes, brindando un ambiente confortable y personalizado en cada espacio habitable.

LAS NECESIDADES CAMBIANTES DE LOS USUARIOS



Rangel, Víctor Hugo y Méndez, José Ángel. 2023. Criterio de iluminación flexible y adaptable a distintos usuarios. [Diagrama].



Rangel, Víctor Hugo y Méndez, José Ángel. 2023. Despiece constructivo de módulo. [Diagrama].

Este proyecto fue realmente enriquecedor para nosotros, así como para nuestros compañeros y asesores. Nos ayudó a salir de la formalidad teórica que a menudo se enseña en la universidad y lo consideramos un desafío personal a la hora de desarrollarlo por completo. Sabíamos desde el principio que las técnicas de representación y conceptualización convencionales no serían suficientes. Estábamos acostumbrados a utilizar un software de representación de manera metódica y monótona, lo cual a menudo limita nuestra libertad para desarrollar nuestras ideas plenamente. Fue aquí donde aprovechamos el proyecto como una oportunidad para aprender y utilizar algún software que nos permitieran desarrollar todo tipo de representaciones.

Rangel, Víctor Hugo y Méndez, José Ángel. 2023. Locales comerciales y zonas públicas. [Render].



Rangel, Víctor Hugo y Méndez, José Ángel. 2023. Esquema Urbano-General a nivel Zonificación. [Diagrama].

En particular, para la zona residencial o habitacional, creamos una planta tipo en ambas torres que contenía 4 módulos habitacionales cada una. A medida que aumentábamos el nivel, estos módulos giraban exactamente 8 grados. Al modelar edificios con formas más orgánicas resulta difícil seguir utilizando un software como *AutoCAD* o *SketchUp*, por esta razón decidimos utilizar *Revit*.

A menudo se cree que *Revit* limita la capacidad paramétrica del modelado de sistemas. En realidad, este software es completamente capaz de crear modelos complejos y paramétricos. Es cierto que existen alternativas como *Rhino 3D*, *3ds Max*, *Maya*, etc., que se utilizan comúnmente para modelados más complejos. En cambio, la ventaja de *Revit* sobre todos ellos es que está diseñado específicamente para el ámbito de la construcción. Nos ayudó a ahorrar tiempo al realizar entregas con total seguridad.

Rangel, Víctor Hugo y Méndez, José Ángel. 2023. Perspectiva rooftop con amenidades y zonas sociales. [Render].



Al tratarse de un edificio con 30 plantas totalmente diferentes, Revit nos permitió generar todas las plantas a escala con facilidad, así como cortes, fachadas, alzados, perspectivas, modelos 3D, isométricos, materiales, entre otros. Esto es algo que no se puede lograr de la misma manera con otros softwares de modelado 3D.

En cuanto al renderizado, hemos optado por utilizar un software equilibrado que nos brinde resultados rápidos y de calidad, como Lumion. Si bien existen otros programas de renderizado, como V-Ray, que pueden lograr resultados hiperrealistas, para nosotros es más importante encontrar un equilibrio entre el tiempo y la calidad, especialmente considerando las exigencias de tiempo en la universidad. Con Lumion, podemos obtener resultados satisfactorios en poco tiempo, lo cual es muy beneficioso para nosotros.



Rangel, Víctor Hugo y Méndez, José Ángel. 2023. Perspectiva general torre 2. [Render].

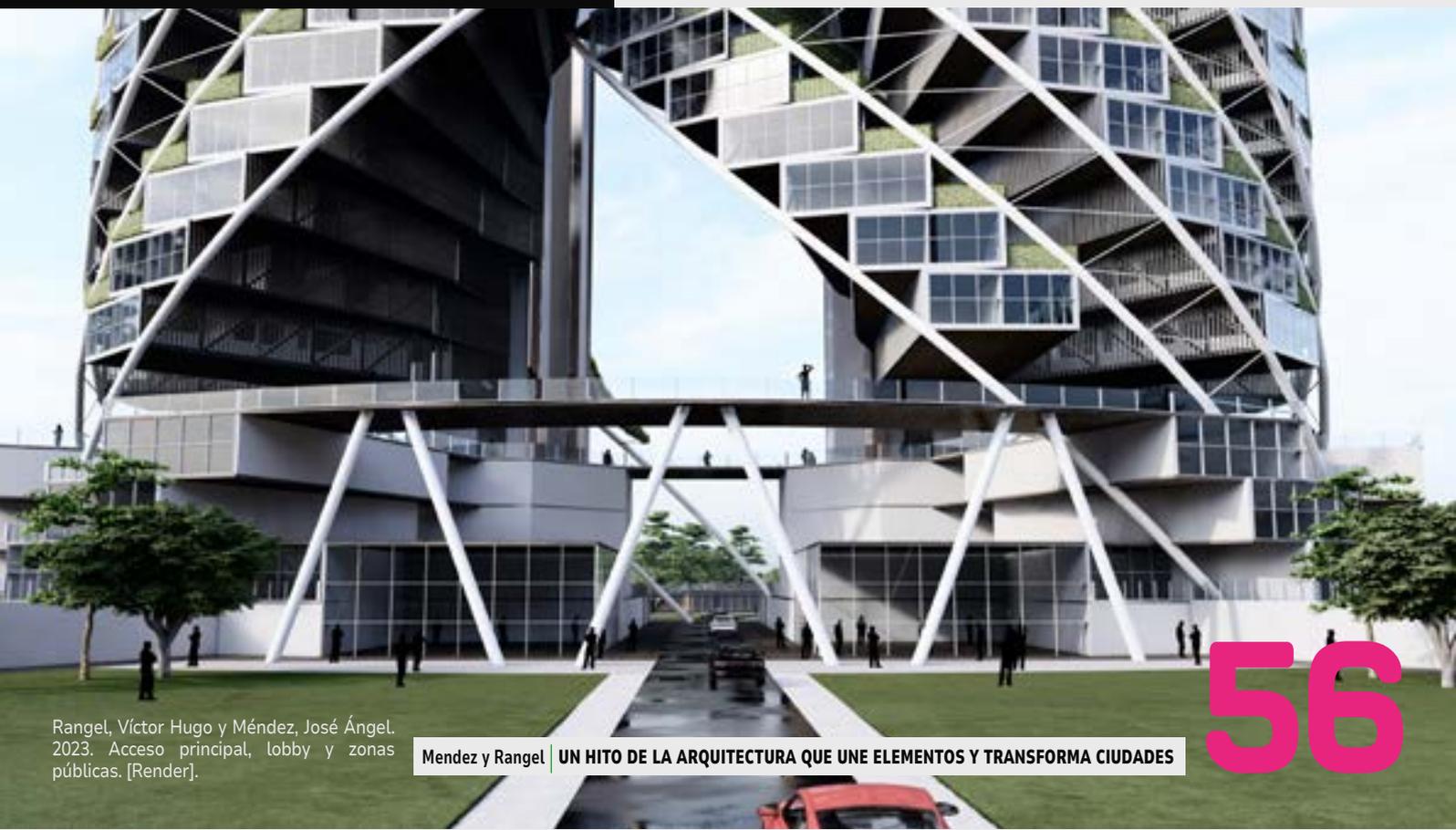
UN EQUILIBRIO ENTRE TIEMPO Y LA CALIDAD

55

CON CLU SIONES

En definitiva, este proyecto arquitectónico ha sido una experiencia enriquecedora que nos permitió salir de la formalidad teórica y abordar un desafío atípico. Aprovechamos la oportunidad para explorar y dominar *software* de representación y renderizado, como *Revit* y *Lumion*, que nos brindaron herramientas más flexibles y eficientes para desarrollar nuestras ideas de manera innovadora.

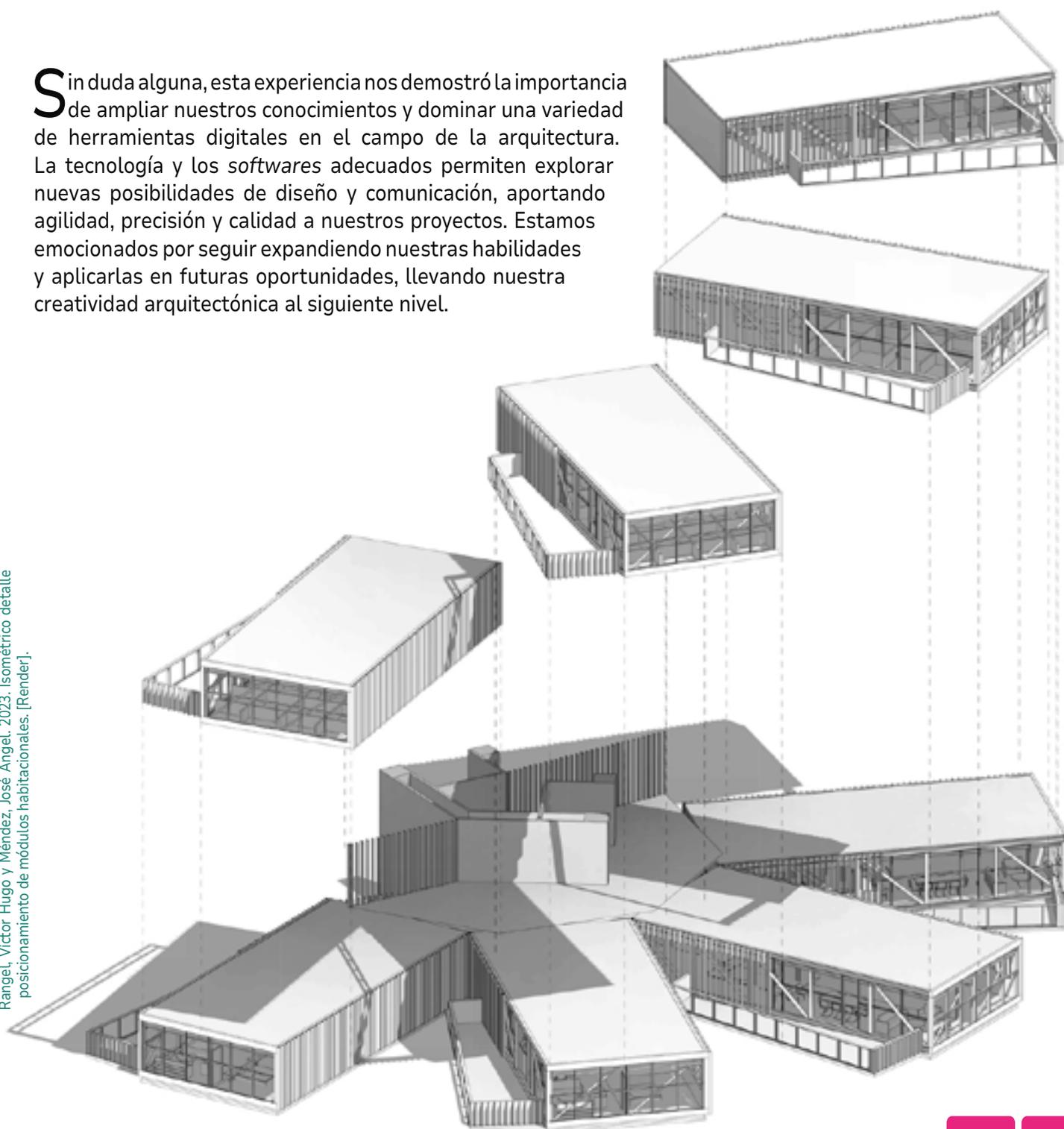
La guía y apoyo brindados por el Arq. Héctor Paredes y el Arq. Francisco Mercado fueron de gran valor para nuestro desarrollo profesional y personal. Su experiencia y conocimientos en el campo de la arquitectura nos ofrecieron una perspectiva única y nos animaron a explorar nuevas ideas y enfoques. Su orientación nos permitió tener total libertad en la elaboración del programa arquitectónico y en la toma de decisiones, lo cual fue fundamental para lograr un proyecto innovador y creativo.



La colaboración con estos asesores no solo nos brindó conocimientos técnicos y metodológicos, sino que también nos impulsó a superar nuestros límites y a desafiarnos a en la búsqueda de soluciones arquitectónicas originales. Su mentoría y retroalimentación constructiva ayudaron a mejorar nuestras habilidades de diseño y a desarrollar una comprensión más profunda de los desafíos y oportunidades que enfrenta la arquitectura en la actualidad.

Sin duda alguna, esta experiencia nos demostró la importancia de ampliar nuestros conocimientos y dominar una variedad de herramientas digitales en el campo de la arquitectura. La tecnología y los *softwares* adecuados permiten explorar nuevas posibilidades de diseño y comunicación, aportando agilidad, precisión y calidad a nuestros proyectos. Estamos emocionados por seguir expandiendo nuestras habilidades y aplicarlas en futuras oportunidades, llevando nuestra creatividad arquitectónica al siguiente nivel.

Rangel, Víctor Hugo y Méndez, José Ángel. 2023. Isométrico detalle posicionamiento de módulos habitacionales. [Render].





Los **problemas** ^{as} **y** **necesidades**

existen **siempre** **o** **interesante** **es**

cómo cada

individuo **gr** **a**

lo **resolverlo.**

LA

CREATIVIDAD

ES UN

PROCESO



Autora: Naomi del Carmen Fukaya Martínez

INTRODUCCIÓN

Mi nombre es Naomi Fukaya, actualmente me encuentro estudiando la Licenciatura en Diseño de Moda en Indumentaria y Textiles. Cuando llegué a octavo semestre elegí estudiar la materia optativa de Marroquinería y accesorios, perteneciente a Ingeniería Industrial. El objetivo de dicho curso era que conociéramos diferentes materiales y sus correspondientes técnicas de manipulación, sobre todo de la piel. De esta manera es que a lo largo de varios meses realizamos diferentes proyectos en donde se involucró dicho material en conjunto con otros como el plástico, la madera y el metal.

El producto final de esta materia fue diseñar un bolso de piel, así que opté por desarrollar un bolso distinto y contemporáneo, que al mismo tiempo luciera clásico y tuviera la capacidad de aludir a la nostalgia japonesa. Todo lo anterior bajo los tres fundamentos del diseño textil: funcionalidad, estética y simbolismo.

A continuación, hablo acerca de mi experiencia en esta materia y sobre el desarrollo de mi proyecto final.

Fukaya, Naomi. 2023. Prototipo final. Bolso hecho de piel 100% vacuna en color arena. [Fotografía].



DISTINTO CONTEMPORÁNEO

Fukaya, Naomi. 2023. Marco teórico: Tendencias. Future classic tendencia elegida de la temporada S/5 24 de WGSN. [Collage].



FUTURE

Fukaya, Naomi. 2023. Marco teórico: Tendencias. Future classic tendencia elegida de la temporada S/5 24 de WGSN. [Collage].



**UTURE
CLASSICS**



PICCOLLAGE

CLASSICS

ABORDANDO LA TAREA DE DISEÑAR

Normalmente, en la universidad se nos presentan proyectos de diseño que determinan lo que debemos hacer, por ejemplo, en clase de Confección se nos suele solicitar el patronaje y la confección de una prenda, esta suele ser de libre elección, pero con la condición de que cumpla con la categoría en la que estamos trabajando, ya sea dama, caballero o infantil.

En cambio, en los talleres de diseño frecuentemente se nos brinda un *brief* con las características de lo que debemos diseñar. Esta ya trae concretas algunas particularidades referentes a la temporada, categoría, método a utilizar, la cantidad de prendas, al igual que si será línea, grupo, familia, o colección.

Ahora bien, cuando diseño dentro de la universidad o para mí, lo que acostumbro a hacer primordialmente es preguntarme ¿qué es lo que quiero hacer? Y tras conseguir una respuesta clara y convincente, procedo a realizar una investigación sobre imágenes de referencia y tendencias o temáticas que sirvan de inspiración y me ayuden a decidir sobre cómo quiero que luzca. Asimismo, busco telas y colores para poder comenzar a tomar medidas, patronar, y proseguir a confeccionar.



Fukaya, Naomi. 2023. Diseño y Composición, Configuración/Bocetaje. Opciones finales de diseño con elementos claves presentes. [Bocetos digitales].

¿QUÉ ES LO QUE QUIERO HACER?

Usualmente, cuando diseño o confecciono algo es porque veo una necesidad, como la falta de un vestido, un pantalón o una playera; ya sea para el calor o el invierno; para hacer deporte, ir a la oficina, etc.; o porque simplemente vi algo que me gusto y lo quiero producir. En estas ocasiones lo que hago es buscar la prenda en específico. Empiezo a ver cómo es que se construiría y la patrono, no sin antes darle mi toque personal, ya sea cambiando la tela, el color, agregando, quitando o cambiando partes de la prenda, pues la intención es que se vea parecida, pero no igual.



Fukaya, Naomi. 2023. Prototipo final. Bolso hecho de piel 100% vacuna en color arena. [Fotografía].



Fukaya, Naomi. 2023. Prototipo final. Bolso hecho de piel 100% vacuna en color arena. [Fotografía].

Para el trabajo final en clase de Marroquinería y accesorios, se nos indicó que debíamos crear un bolso que fuera de piel con algún otro material como el metal. Asimismo, este debía tener una fundamentación basada en una tendencia y un tema de inspiración, los cuales se tenían que ver reflejados en el producto.

UNA NECESIDAD EN ESPECÍFICO 65

NOSTALGIA



Fukaya, Naomi. 2023. Marco teórico: Fuentes de Información. Concepto y tema de inspiración con imágenes, texturas y colores de referencia para la creación del producto final. [Collage].

JAPONESA



Fukaya, Naomi. 2023. Marco teórico: Fuentes de Información. Concepto y tema de inspiración con imágenes, texturas y colores de referencia para la creación del producto final. [Collage].

Fukaya, Naomi. 2023. Prototipo final. Bolso hecho de piel 100% vacuna en color arena. [Fotografía].



DEBÍA COMUNICAR ALGO

Comencé buscando ideas de bolsos de piel para darme una idea general sobre lo que podía hacer considerando el tiempo estipulado, indagando en tendencias cuya única indicación era que debían de ser del año entrante. Con la tendencia elegida, continúe por adoptar un concepto que fungiría también como tema de inspiración, ya que este debía de comunicar algo.

Investigué ideas y boceté de manera digital varios bolsos que cumplieran con ciertas características en específico, que es a lo que llamamos elementos clave, los cuales debían estar presentes en los bocetos y en el producto final. En este caso fueron los siguientes:

- El bolso tiene que contar con compartimentos.
- Debe ser de un color en específico, el cual se encuentra en la paleta de colores de la tendencia.
- Tendrá que ser versátil, en el sentido de su uso (no solo se usaría como bolso de mano, sino también como mochila o cruzado).

Fukaya, Naomi. 2023. Prototipo final. Bolso hecho de piel 100% vacuna en color arena. [Fotografía].



CONCLUSIONES

Fukaya, Naomi. 2023. Prototipo final. Bolso hecho de piel 100% vacuna en color arena. [Fotografía].



Fukaya, Naomi. 2023. Prototipo final. Bolso hecho de piel 100% vacuna en color arena. [Fotografías].



04.06.2023 19:42

Como estudiante de la carrera de Diseño de Moda, siento que todavía me falta aprender mucho sobre los diferentes procesos o métodos creativos que existen, sin embargo, también es cierto que todos tienen su forma de ver el mundo y abstraer lo que más le gusta de él para así poder crear y diseñar algo original.

Mi proceso creativo puede que sea algo simple y concreto, no obstante, es lo que a mí me funciona. Estoy abierta a seguir aprendiendo diferentes maneras de ver el mundo a partir de la perspectiva de otras personas para así poder ampliar mi visión y desarrollo personal como diseñadora perteneciente a un área creativa.

Los problemas y las necesidades existen siempre lo interesante es cómo cada individuo logra resolverlo. Es ahí donde yo creo que nace la creatividad.

TODOS
TIENEN SU
FORMA
DE VER EL MUNDO

69



Aprender y hacer uso
de **nuevas**
tecnologías durante el proceso
de **diseño**

FISCALÍA REGIONAL DE RINCÓN DE ROMOS

**PROYECTO
TERMINAL
DE LA
LICENCIATURA
DE ARQUITECTURA
UAA**

Autores: Víctor Aranda de la Rosa, Julio Alberto Luna Pérez y Carlos Alexis Ortiz Hernández

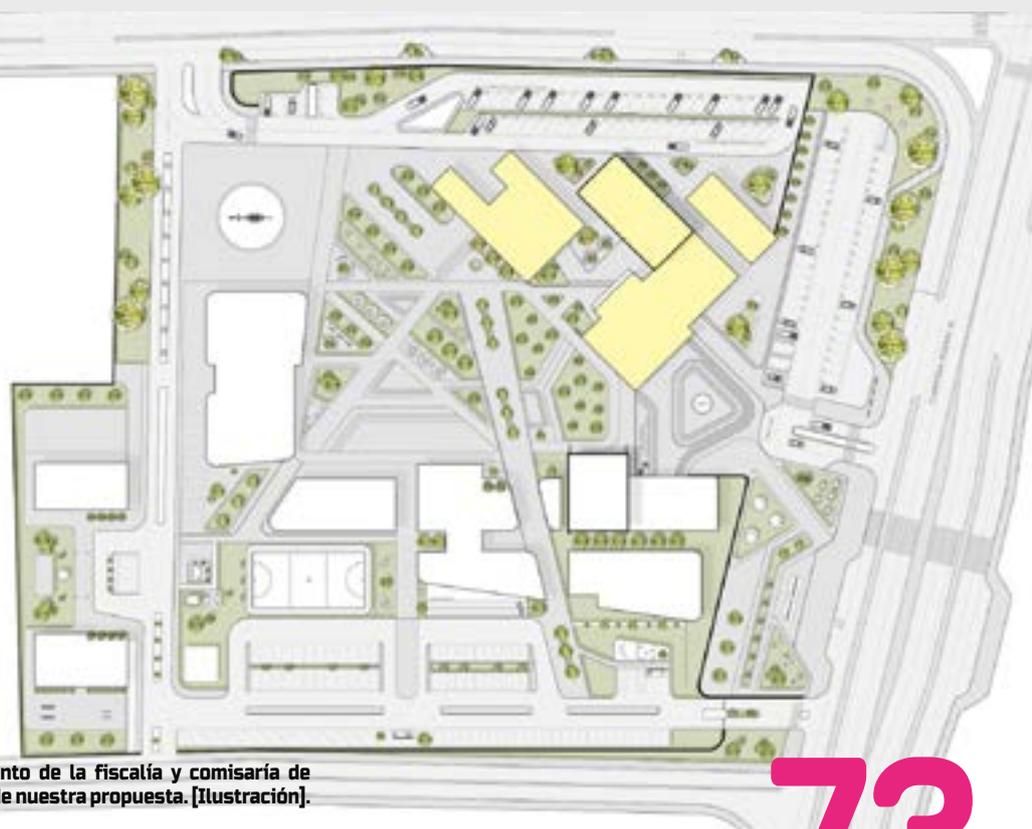
PLANTEAMIENTO



Reflex Arquitectos. 2023. Punto de triangulación. Municipios que atiende la fiscalía de Rincón Romos. [Diagrama].

El proyecto surge a partir del plan “Blindar Aguascalientes” por parte del Gobierno del Estado, sus distintas instancias y secretarías, y el vínculo con la carrera de Arquitectura como parte del proyecto terminal de la generación 2018-2023. En este se planteó generar una serie de proyectos enfocados en el ámbito de la seguridad pública, específicamente en distintas comisarías y fiscalías localizadas tanto regionalmente en los distintos municipios de la entidad, como en la propia capital, con el fin de fortalecer la conexión con la sociedad y tener más puntos de control en todo el estado.

Particularizando en nuestro proyecto, la fiscalía regional en Rincón de Romos se desarrolla en un plan maestro del que fuimos autores parciales, junto al equipo de la comisaría regional de este municipio, compartiendo ambos proyectos el mismo predio para crear un punto de control de seguridad en la zona norte del estado, abarcando los municipios de Cosío, Tepezalá y el mismo Rincón, donde mediante un esquema urbano de patio, los dos sistemas protegen el simbolismo de elementos como la asta bandera y las plazas de encuentro.



Reflex Arquitectos. 2023. Plan maestro. Planta de conjunto de la fiscalía y comisaría de Rincón de Romos, señalado en color amarillo el desplante de nuestra propuesta. [Ilustración].

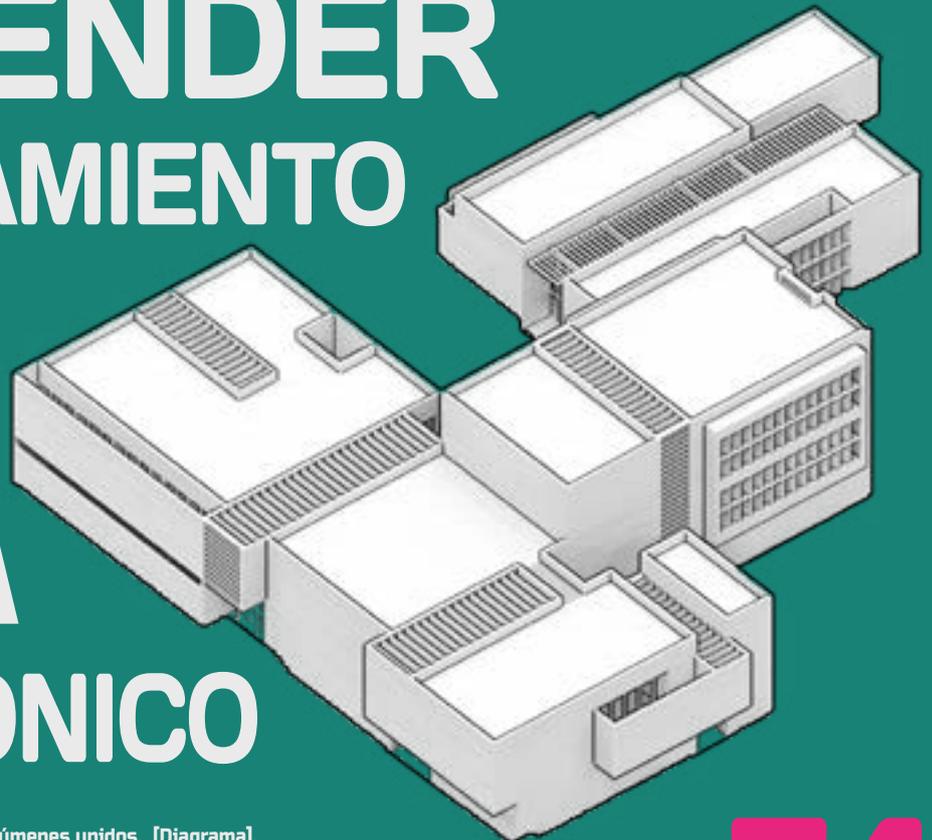
PROCESO DE DISEÑO

Nuestro proceso de diseño consistió, primeramente, junto a las autoridades, en atender las múltiples visitas en las instalaciones ya existentes de la fiscalía general del estado, como parte de la investigación general. El objetivo de esto era que comprendiéramos el funcionamiento de este sistema arquitectónico, así como las actividades que se realizan, la interrelación de sus usuarios y los requerimientos entre cada una de las áreas. Resultó ser un proceso nuevo de asimilar, ya que era la primera vez que teníamos contacto con un sistema arquitectónico enfocado a la justicia pública y a la investigación de delitos.



Reflex Arquitectos. 2023. Axonómico Fiscalía. Subistemas que componen a la fiscalía. [Diagrama].

COMPRENDER EL FUNCIONAMIENTO DE ESTE SISTEMA ARQUITECTÓNICO



Reflex Arquitectos. 2023. Isométrico Fiscalía. Vista de los 3 volúmenes unidos. [Diagrama].

De esta manera pudimos sintetizar que una fiscalía regional funciona a partir de tres subsistemas o edificios principales: el ministerio Público, la Policía de investigación y los Servicios Periciales. Cada uno realizando labores específicas, pero teniendo cierta interrelación funcional entre las tres partes.



Con la inquietud de aprender y hacer uso de las nuevas tecnologías durante el proceso de diseño, abordamos la hipótesis arquitectónica a partir de la experimentación con Inteligencias Artificiales (*Dall-e* y *Midjourney*), donde, a través de ciertos parámetros que introducimos a las IA's en cuanto a materiales (concreto aparente), expresión formal (brutalista), y uso de elementos como parasoles y muros pantalla, nos generó ideas volumétricas que sirvieron como referencia para continuar con el proceso de diseño, haciendo hincapié en que la Inteligencia Artificial trabajó a partir de un modelo tridimensional previamente desarrollado por nosotros.



Teníamos claro que estos elementos eran fundamentales para garantizar que fuera un sistema blindado ante cualquier ataque, al igual que necesarios para otorgarle ese carácter de imponer respeto a la autoridad, y que, a su vez, el uso de muros de pantalla y parasoles nos permitieran ventilar y obtener iluminación solar indirecta, garantizando espacios dignos tanto para las víctimas de algún delito como para los servidores públicos que desempeñan su labor.

Reflex Arquitectos. 2023. Vista fachada de acceso. Render generado con uso de la inteligencia artificial. [Render].

Reflex Arquitectos. 2023. Vista plazas internas. Render generado con uso de la inteligencia artificial. [Render].

EXPERIMENTACIÓN CON INTELIGENCIAS ARTIFICIALES

Reflex Arquitectos. 2023. Vista fachada interna. Sistema introspectivo con estilo brutalista. [Render].



Sumado al aspecto formal y los elementos empleados en su composición, el proceso de diseño continuó en generar un esquema que respondiera con la secuencia de actividades e interrelación de usuarios de la fiscalía, en la cual intervienen servidores públicos, elementos de la policía, personas detenidas y las víctimas, por lo que cumplir con el correcto funcionamiento del sistema era una prioridad.

Reflex Arquitectos. 2023. Espacio atención temprana víctimas. Uso de jardines interiores, juegos de luces, vacíos que generan dobles alturas. [Render].



Aunado a su funcionamiento, dotar al esquema de cualidades espaciales representaba un hecho significativo al considerar el factor psicológico por el que atraviesan las personas que llegan al sistema, por lo que hicimos uso de patios y jardines internos, juegos de claroscuros, dobles alturas, más la intención de generar un sistema introspectivo que diera la sensación de seguridad.

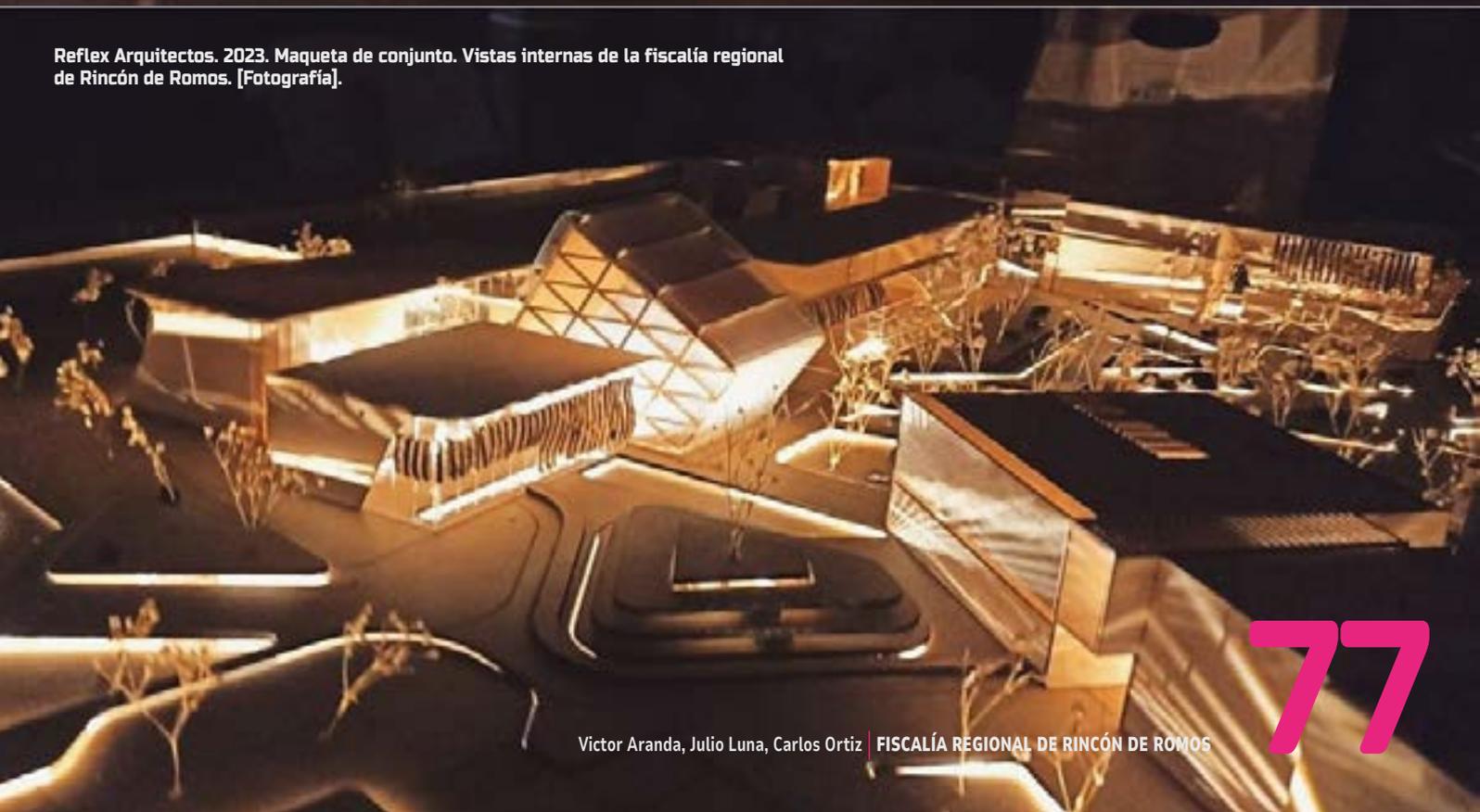
QUE ESQUEMA RESPONDIERA SATISFACTORIAMENTE 76

Finalmente, el proceso concluyó con su presentación en Palacio de Gobierno, a manera de revelar el anteproyecto ante las autoridades correspondientes: la Gobernadora del Estado de Aguascalientes, Teresa Jiménez; el Secretario de Seguridad, Manuel Alonso García; el Vicefiscal Regional, René Urrutia; entre otros, así como autoridades de nuestra máxima casa de Estudios. Teniendo también en consideración que se realizó el proyecto ejecutivo del mismo, en el cual se abarcó desde la estructura, instalaciones, albañilerías, acabados, complementos y su presupuesto.

Reflex Arquitectos. 2023. Maqueta de conjunto. Vistas de los edificios de la fiscalía y comisaría regional de Rincón de Romos. [Fotografía].



Reflex Arquitectos. 2023. Maqueta de conjunto. Vistas internas de la fiscalía regional de Rincón de Romos. [Fotografía].



Uno de los mayores aprendizajes que nos dejó el realizar este proyecto fue conocer la complejidad que conlleva elaborar un sistema de seguridad pública, en el que se llevan a cabo diversos procesos internos y la secuencia e interrelación de actividades.

Atender las necesidades de la sociedad de la mejor manera posible y brindarle instalaciones dignas a los servidores públicos que laboran en dichos sistemas, debe ser una prioridad. Es aquí donde la arquitectura juega un rol protagónico para proporcionarle espacios dotados de intenciones, merecedores de admirar y que permitan el adecuado funcionamiento de todas las actividades a realizar.

En el caso de nuestro estado, las autoridades reconocen la urgencia de atender estas necesidades por lo que están invirtiendo en mejorar las instalaciones, ampliar la capacidad para dar servicio a la gran demanda que tienen y, al mismo tiempo, capacitar y actualizar tanto a su personal como a su equipo de trabajo. En definitiva, para nosotros fue un honor formar parte de este proceso de mejoramiento a nuestras instituciones estatales.

LAS ATENDE NECESIDADES DE LA SOCIEDAD



XPLORACIÓN



ARTÍCULO 1. DEL PAPEL CREATIVO DEL ESPECTADOR FRENTE A LA OBRA DE ARTE

Autor: Francisco Martínez Pérez
Escritor

Nacido en la Ciudad de México, es licenciado en Letras Hispánicas por la Universidad Autónoma de Aguascalientes. Se desempeña como profesor y creador de poesía. Es autor del poemario Jauría de Ángeles publicado por la editorial Agujero de Gusano.

Correo: editorialfuegoazul@gmail.com

XPERIMENTAL



ARTÍCULO 2. VIVIENDO EL PROCESO

Autora: Mónica García Saavedra
Arquitecta, ilustradora y educadora

Fundó en julio del 2019 VISTAENPLANTA, un proyecto creativo que fusiona la ilustración y la arquitectura como una alternativa de representación gráfica. Busca humanizar la forma en la que vemos la arquitectura, creando un vínculo personal y cercano para explotar nuestro lado creativo. A lo largo de su trayectoria ha sido publicada en ArchDaily México y Coolhunter; seleccionada como uno de los 29 talentos menores de 30 años.

IG: [@vistaenplantamx](https://www.instagram.com/vistaenplantamx)



ARTÍCULO 3. MÁS CHISMOSO QUE CREATIVO

Autor: José Roberto Barretero Muñoz
Arquitecto

Licenciado en Arquitectura por la Universidad Autónoma de Aguascalientes. Actualmente es parte del equipo de Planeación y Diseño Urbano dentro del Instituto Municipal de Planeación y Evaluación de Aguascalientes.

IG: [@barretero.jose](https://www.instagram.com/barretero.jose)

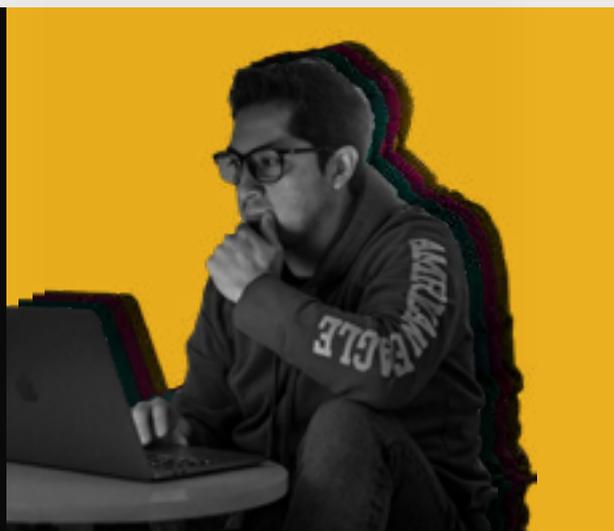
ARTÍCULO 4. EL LLAMADO DE LA INSPIRACIÓN

Autor: Alan Quirván

Fotógrafo

Joven productor y editor audiovisual egresado de la Escuela Activa de Fotografía con estudios en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Tras 8 años de experiencia, se considera un apasionado por la creación de contenido audiovisual para redes sociales, con especial agrado en contenido aéreo, publicitario y emotivo. Amante de conocer lugares históricos y emblemáticos.

IG: @el.quirvan



ARTÍCULO 5. TORRE FERROCARRILES: UN HITO DE LA ARQUITECTURA QUE UNE ELEMENTOS Y TRANSFORMA CIUDADES

Autores:

José Ángel Méndez Navarrete

Estudiante de octavo semestre de Arquitectura, UAA.

IG: @angel.mendezn_

Victor Hugo Rangel Medina

Estudiante de octavo semestre de Arquitectura, UAA.

IG: @vhugo.rm



ARTÍCULO 6. LA CREATIVIDAD ES UN PROCESO

Autora: Naomi del Carmen Fukaya Martínez

Estudiante de octavo semestre de la Lic. Diseño de Modas en Indumentaria y Textiles, UAA.

IG: @harujioka7



ARTÍCULO 7. FISCALÍA REGIONAL DE RINCÓN DE ROMO. PROYECTO TERMINAL DE LA LICENCIATURA EN ARQUITECTURA UAA.

Reflex Arquitectos.

Estudio de arquitectos recién egresados de la UAA, especializados en el área de la construcción. Se han desarrollado en distintas áreas como el diseño, cálculo de instalaciones, desarrollo y gestión de proyectos BIM, análisis de costos, entre otras ramas. Recientemente fueron finalistas del Premio al emprendimiento Meca Challenge 2023, quedando en el Top 5 de entre más de 350 emprendimientos, destacándose por generar arquitectura sostenible a través del BIM, la realidad virtual e inteligencia artificial.

IG: @reflex_arquitectos

Autores:

Victor Aranda de la Rosa
*Estudiante de décimo semestre
de Arquitectura, UAA.*

IG: @victor.aranda.r



Julio Alberto Luna Pérez
*Estudiante de décimo semestre
de Arquitectura, UAA.*

IG: @julio_lunamx



Carlos Alexis Ortiz Hernández
*Estudiante de décimo semestre
de Arquitectura, UAA.*

IG: @carlos_ortiz270





pacial