

DISEÑO Y ARTE: UNA HISTORIA DE AMOR EN LA ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS DE LA UADEC

Autores: MCHDG. Raquel Torres Gutiérrez - LDG Edén Patricia Calvillo Martínez - M.A. Roberto García Ibarra - M.C.G. Darío D. Aguillón Gutiérrez

garcia.roberto@uadec.edu.mx

Institución de procedencia: Escuela de Artes Plásticas de la Universidad Autónoma de Coahuila, campus Arteaga

RESUMEN

Todo comienza por una relación muy funcional entre diseño y arte. Indisolubles en ocasiones, aunque a menudo pasan de la fusión a la confusión -como en toda relación amorosa-, este trabajo de opinión abre pistas de reflexión sobre este preparado. A 25 años de la creación de la Licenciatura en Diseño Gráfico y 10 de la Licenciatura en Artes Plásticas su relación, en nuestra escuela, da prueba de que la creatividad y la expresión visual son hijos simbólicos que se cocinan en esta casa.

Sus dos disciplinas son exigentes guardianes del centro neurálgico del arte: la creatividad.

Del dibujo a lo digital jugamos con nuestro mundo complejo, latente, benévolo, formidable y cruel. Y en este aprendizaje radical, inventamos conceptos que modifican y alimentan conocimientos, comportamientos o formas de ser, pero sobre todo, damos sentido a los sentidos.

Nuestra escuela es un laboratorio de estética inédita, por una parte la Licenciatura en Artes se interroga a sí misma, y por su inteligencia interroga materiales, espacios, tiempo, procesos médiums existentes y médiums por venir.

La Licenciatura en Diseño forma enunciadores sociales que desplazan la perspectiva visual, proponiendo ecosistemas gráficos e informacionales, naturaleza de la comunicación en todos sus estados.

La Escuela de Artes, por la naturaleza de los artistas (gráficos y plásticos) que la habitan, transmite una cultura de equidad social, integra la igualdad de géneros y representa la diversidad en formas de pensamiento. Por eso en esta escuela de artistas, manifestamos la condición del arte como armonía social por un futuro ético, poético y estético.

EXTENSO

INGREDIENTES

Vinculación entre arte y diseño

Una línea es un punto extendido y como conceptualización gráfica representa la posibilidad de unir o separar respecto a las necesidades y demandas de quien interpreta, en este caso específico se buscará integrar las disciplinas: arte y diseño gráfico como protagonistas de objetivos expresivos incluyendo conceptos académicos y emotivos de la formación profesional.

La comunicación visual resulta una matriz nutricia que aporta la misma riqueza expresiva de la poesía para ambas disciplinas: arte y diseño. Las figuras retóricas, sugerencias y sutilezas de las lenguas habladas son también alcanzables mediante el lenguaje visual, con la diferencia de que éste supera sus límites idiomáticos, de vocabulario y gramaticales hablando en términos universales; las formas contienen traducciones vinculo- emocionales que todo ser humano tiene capacidad de reconocer y la infinita probabilidad de identificarse en ellas.

La vinculación entre el arte y el diseño no se limita al concepto de creatividad, “el arte ha sido clave fundamental para llegar a la percepción actual que tenemos sobre el objeto de diseño en tanto detona la gran sensibilización en la que estamos envueltos hoy hacia el mundo de los objetos” (Vázquez Rodríguez, 2015).

El signo es un acto individual de discurso y proviene del sistema lingüístico total que hace que dicho discurso sea posible. A manera de interpretación y en relación directa con arte y diseño en fusión relacional, en la escuela de artes, se busca que los involucrados en ambas disciplinas disfruten enlazar con ajustes armónicos signos manifiestos provocadores de significaciones y que proporcionen distintas lecturas para los destinatarios desde la comprensión de las distintas conformaciones : familiares, socioculturales y afectivas en un canal de aceptación.

Guilera (2011) describe una primera aproximación a la definición de la creatividad como “es un proceso complejo, dinámico e integrador, que involucra simultáneamente factores perceptivos, cognoscitivos y emocionales” y comenta que puede verse manifestada en cualquier dominio de conocimiento como las “Bellas Artes, Humanidades, Diseño, Ciencias y Tecnologías, etc.”

La creatividad es una característica humana que se asocia con la percepción y con pensar originalmente, de forma única y novedosa, pero al mismo tiempo útil y que tenga valor para la sociedad. Toda creación humana se fundamenta en reestructurar lo ya conocido para encontrar algo nuevo, que amplía o transmuta un conocimiento, producto o servicio, por lo cual la lógica congruente creativa evoluciona los espacios y metodologías contemporáneas a pruebas piloto solubles y dinámicas en cuanto a las necesidades de artistas gráficos y artistas plásticos.

Las producciones artísticas de élite fueron durante mucho tiempo exclusivas para un selecto grupo y se disgregaron en las formas y funciones de los objetos de consumo. Era común encontrar las obras de arte de los museos replicados en objetos de alto consumo que tenían como fin llegar a las masas. “La población del mundo tendría durante el siglo XX un consumo acelerado de las bellas artes pero enmarcadas bajo los cánones de la publicidad y el diseño de objetos” (Vázquez Rodríguez, 2015).

Los diseñadores también deben integrar un discurso estético al objeto diseñado, por lo que después de la Segunda Guerra Mundial, las escuelas de diseño priorizaron la enseñanza artística para el estudiante, sin embargo, esta enseñanza siempre ha estado ligada al consumo; el diseñador busca que su producto tenga impacto en los modelos de consumo de los individuos y de los colectivos. En el diseño contemporáneo “el consumo prevalece, tanto si el diseño va dirigido a gestionar un bien social o filantrópico como si el fin es meramente algún interés de capital privado” (Vázquez Rodríguez, 2015).

El arte también se ha relacionado con el diseño a través de la propaganda además de fungir en la promulgación de ideales y narrativas que buscaban sensibilizar al receptor sobre la información expresada por la obra de arte, desde los tiempos de la Roma antigua. Con frecuencia esta obra de arte se transformaba en objeto de diseño o el objeto de diseño contenía en sus formas y funciones información del arte ante el observador, para así, recordarle la propaganda.

El uso de esta disciplina en la política o el poder tiene una larga historia, también durante la Edad Media, el arte estuvo íntimamente mezclado a la política y la gestión del poder. Los discursos cristianos predominan dentro de las obras artísticas medievales y resulta claro describir que sus discursos eran apoyo a los intereses ideológicos del clérigo.

Durante la segunda mitad del siglo XX y las primeras décadas del XXI, el diseño y el arte han traspasado tantas veces la línea imaginaria que las separó en un inicio. Piezas de diseño son consideradas obras de arte, y obras de arte se han masificado para llegar a mercados y consumidores que nunca se pensaron en un inicio.

La enseñanza del diseño, ha ido evolucionando desde que se desprendió la técnica gráfica de las artes superiores (pintura, escultura, etc.) pero mantuvo una estrecha relación con el lápiz, y las posibilidades que este le presentaba.

El diseño fue creando sus propias teorías, definiciones y lenguajes, jugando con los ritmos, las composiciones, los colores y los mensajes, colocándose en un nicho en el que el arte ya no era suficiente. La economía, el libre mercado y la necesidad de vender, abrieron paso a que el diseño protagonice esta nueva forma de presentación de los productos.

MODO DE PREPARACIÓN

Asuntos diferenciales pero no separados

Desde el inicio de la formación del artista gráfico : el concepto, la necesidad y el usuario, se vuelven la triada principal, convirtiéndose en parte fundamental de la construcción de su conocimiento, y el cliente o usuario se transforma en el principal proveedor de problemas a resolver, como menciona Román Esqueda en su libro *El juego del diseño*, “El trabajo de diseño siempre es la demanda de un cliente, demanda que acaba por establecerse lingüísticamente, ya sea de manera oral o escrita. Así el diseño gráfico se origina de una manera muy diferente a la pintura o las artes plásticas.” (Esqueda, 2000). Por lo tanto, la diferencia primaria, se encuentra en la forma en la que surge la necesidad de crear algo. El diseño siempre va a estar sujeto a las necesidades prácticas y funcionales del usuario, el

arte, por su parte, buscará eternamente una «verdad» meta humana o meta física; la auto exploración.

El diseñador se documenta conceptualmente además de revestir su bagaje emocional para transformar esas necesidades expresadas (de manera oral o escritas), a respuestas gráficas. El diseñador se convierte en un enunciador social o “traductor (...) tiene que traducir premisas de su entorno sociocultural y devolverlas de manera clara y concisa al grupo al que quiere dirigirlas.” (Villasaña, 2015). A la par de convertirse en un traductor, el diseñador estructura planes y los proyecta, desde cómo se va a leer o interpretar un mensaje, hasta cual es el mejor lugar para que sea visto, contemplando todas las posibilidades, para que el usuario (cliente-espectador) obtenga una satisfacción (personal, económica o social) en el mensaje propuesto.

El diseñador termina siendo un «malabarista» de la comunicación gráfica, donde tiene que manejar múltiples conocimientos, los cuales va adquiriendo a través de su paso por las instituciones profesionalizantes (escuelas, institutos, universidades). Y en muchas ocasiones pierde de vista cuál es la función o tarea principal, regresiona a la tarea de técnico de artes gráficas, o en un operario de instrumentos y software por demandas externas (necesidades del cliente) e internas (remuneración económica). Es necesario reafirmar y reforzar que un diseñador, utiliza herramientas básicas de alguna de las áreas aprendidas en su travesía por la educación superior, pero que su principal función, es crear ecosistemas visuales para dar un sentido de pertenencia al cliente-espectador y a su vez generar oportunidades para su propia identificación.

Actualmente el diseño, va más allá de una simple solución a un problema, en su contemporaneidad requiere habilitar consciencia que el producto debe provocar sensaciones y emociones en el usuario, “Los diseñadores de hoy en día producen más que logos y cajas de cereal; ellos crean situaciones que estimulan la mente y el cuerpo a través del tiempo” (Lupton, 2017), esto sentencia Ellen Lupton en su libro *Design is Storytelling* quien describe las nuevas perspectivas en las que debe de enfocarse el diseño, y donde exhorta al profesionista a ofrecer algo más que una buena selección tipográfica o trazo vectorial, mejor dicho, cultivar que el diseño es una integración de emociones y líneas que transmiten claves identificatorias para el usuario.

Diseño y arte son dos asuntos diferenciales pero no separados. El arte tiene que ver con transformar al que mira, con hacerle ver el mundo de otra manera. El diseño acomoda a un público con un cliente. Ambas disciplinas son contiguas y difícilmente antagonistas.

A su vez, Joan Costa en 1999 también enuncia :

El diseño no es arte. Es diseño. Es una cuestión sin fin, sin duda. Tienen una relación cercana y ambigua, por- que el diseño reside en el arte, pero la función del arte es hacer preguntas y la del diseño resolver problemas de comunicación. Un diseñador lo que hace es comunicarse, creando un mensaje para los ojos y para la mente. Un mensaje que debe tener fundamentalmente en cuenta al destinatario.

Cada disciplina como había de esperarse utiliza determinadas técnicas, pero ya no son las técnicas en sí las que marcan los límites entre ellas sino la interacción y el absurdo de

discusión que hay tras el acto creativo y aún más visible en la competencia de diferenciación de ambas disciplinas frente a la aprobación paternalista de una ciencia superior aún sin denominación para ambas, es por ello que cuando se discute por un lugar no existente para la generación de algo invisible es importante ganar tiempo mientras en la fantasía se genera la búsqueda implacable de ese ser superior .

Resulta claro que el arte como el diseño tienen un vocabulario específico, si es cierto que el del diseño es bastante más limitado que el del arte. Ambos quieren expresar sus intenciones por medio de ese vocabulario y que la comprensión de la carencia y la aceptación de que la aprobación es una característica de la condición humana y no de una disciplina específica. Probablemente generaría menor tensión entre escuelas cualesquiera se nombren, es aquí el punto clave de reunión para enlazar saberes afectivos más que conceptos académicos, por tanto ambos artistas se encuentran en el camino para el reconocimiento especular, es decir identificar algo que ya se encuentra desarrollado pero que para lograrlo se requiere de la intervención del otro. En este caso: El artista gráfico coadyuva a la resignificación del artista plástico y viceversa. Un proceso no individual sino integrador del modo colaborativo.

SUGERENCIA DE ACOMPAÑAMIENTO

El estado actual de la enseñanza creativa

El diálogo y desarrollo personal basado en la experiencia y la experimentación permanecen como fuerzas impulsoras de la enseñanza, en el caso de las escuelas de arte, el cambio radica en los artistas-profesores (artista gráfico, artista plástico) que del estado de artista-maestro ahora están invitados a ser agentes integradores.

Esta transformación, es (indirectamente) una consecuencia lógica del decreto de Bolonia (1999) y de los indicadores de desempeño que la enseñanza universitaria tiende a enfatizar. En este contexto de reformas, indicadores y evidencias ¿es de actualidad pensar «la enseñanza en las escuelas de arte como motor de producción»?

Las experiencias pedagógicas, desde el taller del maestro hasta la redacción de tratados, deambulando con origen en los cursos con modelo hasta la afirmación de inspiración libre del artista-diseñador, se llevaron a cabo de acuerdo con las aspiraciones del momento.

Las escuelas de arte comienzan a despertar en la sensación de tener que adaptarse a situaciones nuevas como: globalización e internacionalización; cambio demográfico y patrones de escolarización; la revolución tecnológica; procesos de reforma curricular; nuevos lugares y modos de educación; o las nuevas características del lugar de trabajo y las múltiples actividades de los académicos. Estas evoluciones obligan a las instituciones de arte permanecer en un constante cambio o dinamismo de adaptabilidad buscando homeostasis evitando solidificarse en un absoluto.

La enseñanza bajo los conceptos de Augé (1993) y con un giro de no más de 60 grados, describe los no-lugares geográficos y espacios pedagógicos como estructuras anímicas y no materiales donde surge el proceso de participación y evolución voluntaria de los que se incluyen en este ejercicio.

Imaginando las escuelas creativas como espacios clandestinos, escapan de paredes y pupitres elaborados para tal actividad y dispuestos en algoritmos soñados como modelos educativos que datan del siglo anterior. La adaptación de las personas interesadas en hacer surgir la pedagogía creativa no requiere de lugares, materiales o requisitos descritos con anterioridad sino de atracción por descifrar/se.

Es momento de aceptar que los modelos basados en dirección e imitación resultaron catastróficos y generaron múltiples patologías psíquicas relacionadas con dependencia y aprobación externa. Será importante canalizar hacia otras posibilidades que no necesariamente resultan victoriosas en sus resultados, pero al menos garantizarán que los participantes: profesores y alumnos del proceso visibilicen el para qué de sus comportamientos.

El profesorado, así como los alumnos deberán encontrarse ocupados mediante sus propios tejidos artísticos en desarrollar las adaptaciones anímicas y espaciales de lugares que resguardan el conocimiento durante su vinculación. Las ideas surgirán con la fluidez misma ya sea en convivencia con la naturaleza que en laboratorio químico, debido a que el factor sorpresa antes mencionado, así como el sentido de propuesta e intervención artística busca una versión generadora de su necesidad «artística» en cualquier propuesta.

En 1963, Nicolas Schöffer declaró que "el papel del artista ya no es crear una obra, sino crear la creación". Las tecnologías cibernéticas que inspiraron esta visión se han vuelto omnipresentes. Obviamente, «crear creación» también es la misión de los institutos de arte.

La sociedad en red (capitalismo cognitivo) vino a desembocar un momento en que los docentes ya no tienen el monopolio de la transmisión de información, así aparece una serie de situaciones, de "actos pedagógicos ilícitos" que encajan dentro de las prácticas creativas, ya que, la enseñanza tiene como columna medular la interacción (formación contemporánea) y no la transmisión (formación académica).

El capitalismo industrial tiene como valor económico la posesión o dominación de un capital de bienes acumulados (materiales). Contrariamente, con la aparición y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, pasamos a una nueva fase de capitalismo llamada «capitalismo cognitivo», dicha fase se concibe con el concepto de capitalismo tradicional y sumado a una mutación localizada en el orden de abstracción (percepción sensible). Y es en el capitalismo cognitivo en donde los valores económicos son aproximaciones de orden inmaterial, y aquí también existen valores implícitos (perdurables en la sensación y efímeros en la posesión) como sello emergente de un nuevo modelo de artista basado en el conocimiento y la información. Es con estos elementos, que el artista se vuelve una fuerza creativa dominante activada por el cuádruple hardware, software, netware y sobretodo wetware. Este nuevo artista es en suma, una especie de hacker dentro del sistema.

La emersión del capitalismo cognitivo y los nuevos comportamientos creativos, son dos cuestiones que conforman un cuadro teórico apropiado para analizar sus valores fundamentales: percepción, inteligencia y creatividad. De esta manera, el rol creciente de lo inmaterial nos encamina a reexaminar las nociones de arte y artista. Es aquí, donde surge

la reflexión acerca de la pertinencia del sistema tradicional del arte, correspondiente a un modelo jerárquico, cuyos valores se basan en una acumulación y producción de bienes materiales, por lo tanto visuales y de carácter externo, tangible.

De la misma forma, se espera que el profesorado cuente o priorice el desarrollar habilidades que brinden a los alumnos tanto para sí mismo, una atmósfera nutricional y con la consigna de revelación y aceptación de los errores como oportunidades de aprendizaje y no como escrutinio que expone al señalamiento con fines destructivos, sino envuelto en bondad de invitar a los otros a interpretar formando parte de aquello. Es decir las propuestas e invitaciones de las metodologías basadas en arte para las artes, focalizará en la integración de un investigador como individuo y no como objeto para un conjunto de fines académicos.

INFORMACIÓN NUTRICIONAL Y CONTENIDO ENERGÉTICO

La creación de la Licenciatura en Diseño Gráfico

A pesar de que la Escuela de Artes Plásticas ha sido reconocida durante décadas por la enseñanza de las artes plásticas, hoy el diseño gráfico se ha constituido como uno de los pilares que la sostienen, gracias a la creciente popularidad y reconocimiento de esta disciplina que ha atraído a una gran cantidad de alumnos, que desde hace ya 25 años, constituyen la mayor parte de la matrícula de la Escuela. También la planta docente poco a poco se ha ido conformando por profesionales del diseño, y así en torno a él hoy giran buena parte de las actividades académicas de la institución. Esto no significa, sin embargo, que las artes plásticas hayan perdido importancia o hayan sido relegadas a un plano secundario. Ambas disciplinas conviven diariamente en un entorno en el que se ha priorizado la convivencia entre estudiantes de ambas licenciaturas; la colaboración en investigación de docentes de ambos planes de estudios; y la operación de la escuela en unidad, con un solo organigrama y una sola administración. Esta convivencia y unidad han permitido un contexto en el que los estudiantes de diseño gráfico se relacionan de forma directa con el arte, y los estudiantes de artes plásticas trascienden a su disciplina para involucrarse en la industria del diseño. No pocas veces se ha señalado como fortaleza de la licenciatura en diseño el hecho de su convivencia en un mismo espacio con las artes plásticas, lo que le otorga una visión distinta de la disciplina, mucho más humana y sensible, a diferencia de las licenciaturas en diseño que conviven con disciplinas como la arquitectura o la ingeniería.

El primer esfuerzo que la Escuela hace para integrar en su oferta académica a la disciplina del diseño, data del 23 de septiembre de 1991, en el proyecto para crear un Departamento de Diseño, que la entonces Coordinadora de la Escuela, la profesora Lourdes Martínez García, presentó al Lic. Remigio Valdés Gámez, entonces Rector de la Universidad Autónoma de Coahuila. En el documento señala que “un análisis superficial del mercado de trabajo para el profesional de las artes plásticas nos revela que desde hace dos décadas cuando menos, se ha incrementado significativamente la demanda por el diseño artístico (gráfico, publicitario, decorativo, etc.), debido en gran medida a la creciente influencia de la mercadotecnia y la publicidad en el comportamiento de la sociedad”. El proyecto presentado resulta de vital importancia para la creación de la futura licenciatura en diseño gráfico, ya que en él se ponen de manifiesto las necesidades de la escuela de acercarse a la

modernidad y el dominio de tecnología. Estos términos tienen especial relevancia ya que han estado presentes durante los casi 24 años de historia de la licenciatura, y hoy siguen teniendo un lugar prioritario en el proceso de reforma del plan de estudios, en el contexto de los avances tecnológicos y las tendencias en la industria del diseño. El proyecto presentado en 1991, es soportado por la propuesta de reforma de la cátedra de diseño, realizada por el profesor Jaime Regalado Ortega, en el que destaca que “la necesidad de diseñadores gráficos es imperiosa y su actualización necesaria para nuestra escuela, requiere de su atención inmediata, ante la demanda de estos profesionistas que no podemos ignorar”.

La determinación para satisfacer esta necesidad de actualización de la oferta académica de la escuela, permitió dar continuidad al esfuerzo para la apertura de la Licenciatura en Diseño Gráfico, esta vez a través de la solicitud de colaboración que la Escuela, con apoyo de Coordinación General de Estudios de Posgrado e Investigación de la UAdeC, realizó a la Escuela Nacional de Artes Plásticas -hoy Facultad de Artes y Diseño- de la Universidad Nacional Autónoma de México. En documento del 8 de septiembre de 1992, el Rector de la UadeC, Lic. Remigio Valdés Gámez, solicita al Rector de la UNAM, Dr. José Sarukhan, autorice la colaboración entre instituciones “a fin de que se cristalicen los objetivos de fortalecimiento, elevando los estudios a nivel licenciatura de nuestra escuela, así como desarrollando un programa de formación docente”. La colaboración de la ENAP re reflejó en las visitas del maestro Eduardo Chávez, responsable de posgrado de la Academia de San Carlos, quien brindó asesoría para el diseño curricular de los nuevos programas educativos. El documento habla en plural, ya que en ese entonces se planteó la posibilidad de abrir también la Licenciatura en Artes Visuales, que pretendía elevar el nivel a licenciatura del programa de Profesor en Artes Plásticas vigente en aquellos años. Sin embargo, sólo la Licenciatura en Diseño Gráfico logró concretarse, iniciando el programa en el ciclo escolar 1993-1994. En el anteproyecto de formación de la licenciatura quedan establecidos la justificación, descripción, reglamento, estructura curricular, planta docente y requisitos de ingreso, como un primer documento formal del programa que está cerca de cumplir 25 años, que ha egresado cientos de profesionistas y que hoy está viviendo su segunda reforma curricular.

El primer Plan de estudio

El anteproyecto presentado en 1993 incluyó la primera estructura curricular de la licenciatura. Dividida en 8 semestres, el mapa curricular incluía 49 asignaturas, -algunas secuenciales, otras relacionadas entre sí-, que abarcaban desde la teoría de la comunicación y la historia del arte, hasta la mercadotecnia y los laboratorios de computación (Figura 1). Al analizar dicho mapa curricular, es evidente la similitud con el mapa vigente, pero con mayor énfasis en la técnica y sólo un breve acercamiento a la tecnología. Este programa resulta pertinente bajo la óptica del siglo XX, pero resulta totalmente obsoleto en el contexto actual.

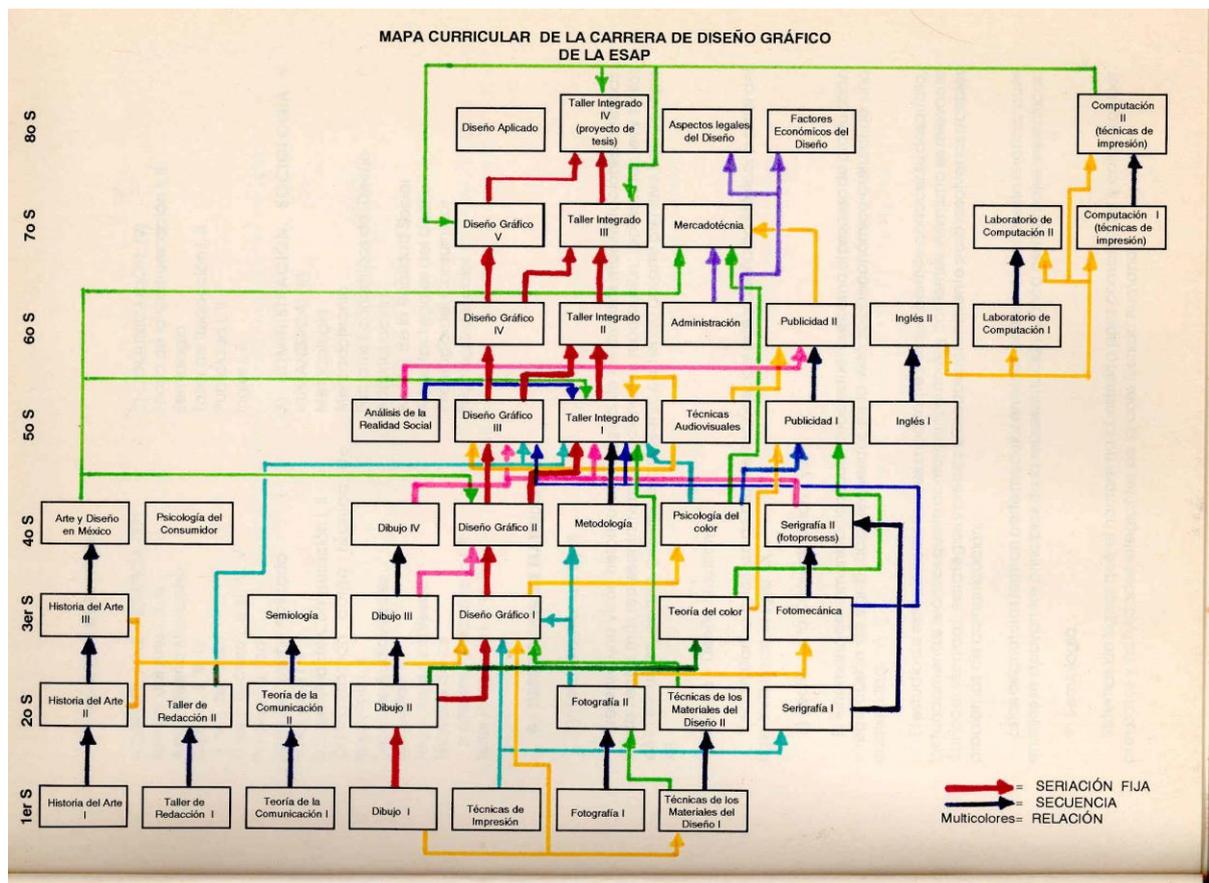


Figura 1. Mapa curricular del primer plan de estudio de la licenciatura en diseño gráfico. Archivo recuperado por José Luis Salas Arreguín.

La estructura curricular con la que inició operaciones la licenciatura en diseño gráfico, incluía en su planta docente a profesores reconocidos por todas las generaciones de diseñadores egresados de la escuela, como Juan Manuel Duque Medina, Hilda Rodríguez Fernández, Hilda Loyola Licea -aún activa como docente de la escuela-, y Alfonso Vázquez Sotelo. Aunque en 1997 hubo un primer intento de reforma curricular del programa, cuyo comité fue integrado por 3 profesores de tiempo completo y 3 profesores de medio tiempo-, esta logró concretarse hasta el año 2005.

Edificios

Desde su incorporación a la Universidad Autónoma de Coahuila en 1957, la Escuela de Artes Plásticas ocupó un espacio en el antiguo Edificio Ateneo Fuente, ubicado en la calle De la Fuente número 352, en el centro de Saltillo. Este edificio además albergaba a las oficinas centrales de la universidad, y a otras escuelas y facultades de la misma. El cambio de sede de la UAdeC, a inicios de la década de los setentas, a las entonces calles Piedras Negras y Durango, -hoy Boulevard Venustiano Carranza y calle Salvador González Lobo-, fue causa del cambio de edificio de la Escuela de Artes Plásticas, que siguió a la administración central y en 1973 ya ocupaba un espacio en el recién construido edificio de la Rectoría. La adquisición de espacios por parte de la universidad, necesaria para atender el crecimiento de matrícula y de escuelas adscritas a ella, motivó la creación de unidades en distintos puntos de la ciudad de Saltillo. La Unidad Camporredondo, que desde entonces y hasta hoy sigue siendo sede de institutos, escuelas y facultades del nivel medio superior y

superior, también dio espacio en sus terrenos para la instalación desde 1976 de la Escuela de Artes Plásticas en el edificio D. El 20 de septiembre de 1980 se firmaría un contrato de arrendamiento que cambiaría la historia de la Escuela, llevándola hacia el centro histórico de Saltillo e iniciando una época que permanece en la memoria de más de tres décadas de generaciones de estudiantes.

El contrato firmado por el entonces rector de la UAdeC, Lic. Óscar Villegas Rico, y la Sra. Ramona Flores viuda de Recio, por el arrendamiento del inmueble ubicado en la calle de Hidalgo número 167, marcó el inicio del traslado de las instalaciones de la Escuela de Artes Plásticas al corazón del centro histórico de Saltillo. Ubicado a pocos metros de la Catedral, el edificio histórico de Hidalgo fue ocupado por la escuela desde 1982, convirtiéndose pronto en un espacio referente del arte y la cultura, un lugar emblemático y apropiado para el desarrollo del arte y las actividades de la Escuela. Durante más de 20 años la entrada al edificio cubierta de murales (figura 2) recibió a miles de visitantes y vio pasar decenas de generaciones de artistas, diseñadores y públicos asistentes a las exposiciones y eventos de la escuela. En este edificio nació la licenciatura en diseño gráfico, y pronto sus aulas y espacios fueron insuficientes para contener a la creciente matrícula. Aunque hubo varios intentos de extender los espacios destinados a la escuela, -en 1985 se solicitó la conservación del patio posterior, cedido por la universidad a la Escuela de Odontología, instalada en el mismo edificio, y en 1993 se solicitó arrendamiento de espacios al Museo de las Culturas, instalado en la parte oriente del edificio, con entrada por la calle de Bravo-, sería hasta 2005 cuando la Universidad otorgó un nuevo edificio a la escuela, la antigua casa de los Carrillo adquirida por el Gobierno del Estado de Coahuila y donada a la UAdeC. Este edificio, ubicado en la calle Juárez número 139, del lado sur de la Plaza de Armas y también en el corazón del centro histórico.



Figura 2. Inauguración de los murales de la entrada del edificio de la calle Hidalgo. Archivo recuperado por José Luis Salas Arreguín.

Este edificio albergó a la Escuela durante 9 años, y a pesar de conservar el carácter cultural e histórico del edificio de la calle de Hidalgo, tampoco fue suficiente para las actividades de una escuela en constante crecimiento, que en ese entonces ya requería de espacios amplios para la producción de obra plástica, centros de cómputo adecuados, aulas cómodas para los estudiantes que faciliten su aprendizaje, áreas de trabajo para la planta docente y auditorio para eventos, conferencias, congresos o talleres. Estas necesidades fueron satisfechas con la inclusión de la Escuela de Artes Plásticas en el proyecto de Ciudad Universitaria Arteaga, un ambicioso proyecto diseñado por el legendario arquitecto mexicano Teodoro González de León (1926-2016), que contemplaba la construcción de 10 escuelas y facultades, oficinas administrativas, espacios deportivos y culturales, amplias áreas verdes, estacionamientos, una infoteca central y espacios de esparcimientos para los miles de estudiantes y docentes que convivirán ahí. El edificio para la Escuela de Artes Plásticas fue diseñado pensando en resolver los problemas de los edificios anteriores, y fue dotado de espacios amplios, cómodos y con mobiliario y equipo adecuado para las actividades cotidianas de la escuela. Talleres para cada una de las disciplinas de las artes plásticas, centros de cómputo equipados, galería, aulas cómodas e iluminadas, cubículos para profesores de tiempo completo, auditorio para usos múltiples, oficinas administrativas, bodegas, entre otros espacios enmarcados en una estética de una limpieza geométrica contrapuesta al ruido y el amontonamiento de los edificios del centro histórico. Desde marzo de 2014 y hasta la actualidad, la escuela ocupa uno de los 6 edificios que ya operan en la Ciudad Universitaria Arteaga, transformando no sólo la funcionalidad de los espacios, sino el trabajo académico, las actividades extracurriculares y la convivencia entre la comunidad de estudiantes y docentes (figura 3).



Figura 3. Edificio actual de la Escuela de Artes Plásticas, en Ciudad Universitaria Arteaga, en Arteaga, Coahuila. Fotografía de Ernesto Rodríguez.

Referencias bibliográficas

- AUGÉ, M. (1993). Los no-lugares. Espacios de anonimato. Una antropología de la sobremodernidad. Barcelona: Editorial Gedisa
- COSTA, J. (1987). Imagen global. Barcelona: Ceac
- COSTA, J. (1999). Identidad corporativa. México: Trillas
- ESQUEDA, R. (2000). El juego del diseño. UAM/UIC México.
- GUILERA, L. (2011) Anatomía de la Creatividad.
- LUPTON, E. (2017). Design is a Storytelling. Cooper Hewitt. Smithsonian Design Museum. USA.
- TAPIA, A. (2004) El diseño gráfico en el espacio social. Designio. México
- SCHÖFFER, N. (1963) . Le nouvel esprit artistique. Denoël/Gonthier. Paris.
- VILLASAÑA, G. (2015) Arte y diseño: ¿una paradoja contemporánea? Sala de lectura, Encuadre http://encuadre.org/arte-y-diseno-una-paradoja-contemporanea/?fbclid=IwAR1uwVrxUZjSN0zoP95eLexbaFvBoTB6tVRQIAfJ835CgqiZwgNpvhZDy_M
- VÁZQUEZ RODRÍGUEZ, G. (2015) Apuntes sobre Arte, Diseño e Ingeniería Social. (C. Quiroga Costilla, Ed.) (Primera Ed). Monterrey: Tilde Editores y Universidad Autónoma de Nuevo León.

