

Fecha de recepción: diciembre 2022

Fecha de aprobación: enero 2023

Fecha publicación: febrero 2023

Encuentros de ilustración como motor del desarrollo académico, creativo y cultural

Julia Mena Freire ⁽¹⁾

Resumen: La academia constantemente precisa oxigenarse de prácticas creativas para complementar la formación de estudiantes, es el caso de la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato en Ecuador, que articula actividades extracurriculares con el fin de crear un ambiente lúdico y participativo entre estudiantes por medio de enfrentamientos de ilustración.

Gracias a la aplicación de la metodología planteada por el autor Bruno Munari, se logra obtener proyectos sistemáticos entre la administración de la Facultad para la creación de plataformas profesionales con el objetivo de difundir el talento de los alumnos y a la vez fortalecer la creatividad y la práctica del dibujo, básica para la comunicación diseño.

De tal manera se obtiene la dinamización de la creatividad, el fortalecimiento académico, la generación de espacios seguros y lúdicos para estudiantes de las carreras de diseño gráfico, diseño textil e indumentaria, diseño industrial y arquitectura, en dónde la ilustración y aptitud de los participantes son protagonistas.

Palabras clave: Diseño - academia - cultura - ilustración - creatividad.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 106-107]

⁽¹⁾ Docente en la Facultad de Diseño y Arquitectura, Universidad Técnica de Ambato, Magister en Proyectos de Diseño de la Universidad de la Azuay, cursando doctorado en Diseño en la Universidad de Palermo. ja.mena@uta.edu.ec

Introducción

Actualmente, parte de la formación académica del estudiante, está vinculada a actividades independientes impartidas de manera extracurricular y complementaria, estas acciones provocan, por una parte, que el alumno ponga en práctica conocimientos adquiridos en la formación aúlica. Por otra parte, ayuda a la generación de estímulos y vínculos dinámicos sociales, en los cuales se crean relaciones profesionales, para forjar así un escenario apropiado en el fortalecimiento de una cultura de diseño. Para Joan Costa, en su libro *Diseñar para los ojos*, nos dice que se debería diseñar para la inteligencia. Es diseñar emociones,

pero también información y conocimientos. “Por tanto, no se trata tan solo de combinar imágenes, tipografías y colores sobre el espacio gráfico de la hoja de papel o de la pantalla, se trata de comunicar y de establecer relaciones con los demás” (2009, p. 57).

En este contexto, la evidente transformación de las prácticas del diseño provoca la generación de espacios emergentes para el desarrollo de la profesión, tal es el caso de los duelos de ilustración, proyecto que radica en el encuentro de varios individuos que se enfrentan al azar, y que establece un ejercicio participativo, inclusivo y creativo. Los duelos de ilustración, ponen en evidencia la capacidad de hacer físicas las ideas e imaginarios por medio del dibujo y la ilustración. De esta manera se pone en práctica las habilidades de los participantes, para el autor Carlos Rojas las imágenes creadas por medio del dibujo son realizadas con la intervención de deseos, imaginarios, pensamientos consientes o inconscientes y en general son creaciones en dónde se recrea la forma individual de apreciar el mundo.

Las imágenes son portadoras de deseos: de los nuestros y de los deseos de los otros que de este modo penetran en nosotros, casi sin encontrar resistencia. Conferimos a las imágenes, con su aura, un cierto poder animista, como si estuvieran vivas, como si actuaran, hablaran, nos contradijeran, nos interpelaran, muchas veces hasta se ríen de nosotros (2011, p. 43).

Desde la invención de la imprenta alrededor de 1453, las transformaciones sociales, culturales influyen en la práctica del diseño del diseño. Además, la manera de consumir los contenidos creativos en diferentes soportes ha ido mutando, por esta razón, se generan sectores específicos para la producción, creación y distribución de bienes y servicios de culturales, o también llamadas industrias creativas culturales. Dichos espacios, deben adaptarse, renovar los escenarios tanto físicos como virtuales, para lograr llegar a un público diverso. Es en esta esfera dónde el diseñador puede crear redes profesionales y ser parte de una dinámica económica.

En este sentido, la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato, genera el espacio propicio para la presencia de industrias culturales creativas y la vincula a su práctica extra curricular complementaria, para crear una plataforma que dinamiza el diálogo entre el diseño, la academia, el contexto social y sus imaginarios correspondientes. Esta interacción provoca la construcción de redes profesionales basadas en ecosistemas de emprendimiento y colectivos en el contexto de una cultura de diseño, características propias de esta industria, que articula al diseño y actividades artísticas, con otras concretas como la economía, la industria y el mercado.

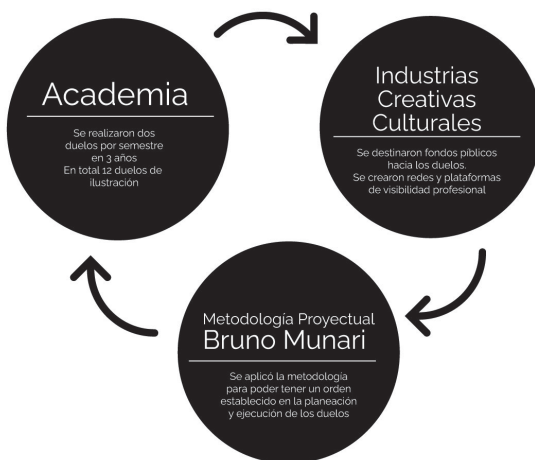
Una de las principales preocupaciones actuales de los responsables del sector cultural y creativo consiste en la adecuada gestión de las inmensas oportunidades de enriquecimiento cultural que ofrece la globalización y, al mismo tiempo, de los desafíos que esta genera en términos de capacidad creativa, acceso y diversidad. Por ello, las políticas del siglo XXI estarán marcadas por la búsqueda de medidas tanto de promoción como de protección de la diversidad de las expresiones culturales, en un delicado equilibrio entre los imperativos de la cultura y los intereses de la economía (Políticas para la creatividad. Guía para

el desarrollo de las industrias culturales y creativas. Publicado en Argentina por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2010 p. 22).

Desde esta perspectiva, el presente trabajo se centra en el análisis de casos de los duelos de ilustración y para ello, se consideran el enfoque de las industrias culturales y creativas, la fundamentación etnográfico cultural, y la percepción de la forma e imagen. Además, para este estudio es necesario tener presente los fundamentos y las prácticas del diseño por medio de la observación de sus componentes; con el fin de poder adquirir una lectura híbrida de dicha relación. Inclusive, es necesario valorar su acción desde una perspectiva económica financiada con fondos públicos, destinados a instituciones educativas para el desarrollo de actividades planificadas en un plan operativo anual. En lo educativo, los duelos de ilustración contribuyen a las actividades de enseñanza aprendizaje que integran las competencias del alumno dentro de proyectos diseñados para el desarrollo de habilidades. Finalmente, los duelos de ilustración constituyen un escenario adecuado para dinamizar y propiciar la intención, como motor del desarrollo económico de la industria creativa y cultura.

Una política destinada a fomentar las industrias culturales y creativas es, ante todo, un instrumento para dar sostenibilidad y difusión a las iniciativas creadoras de los individuos y las comunidades. Los frutos de la creatividad humana han impulsado la historia de los pueblos, y en ella tienen su origen los idiomas, las concepciones filosóficas, las tradiciones, las leyendas y los cánones estéticos. (2010, p. 38).

Metodología



Esquema de análisis metodológico.
Fuente: Elaboración propia.

Metodología Projectual de Bruno Munari

El presente trabajo se centra en el análisis de casos de la actividad duelos de ilustración, por medio de la metodología projectual del autor Bruno Munari, plasmada en su libro *Cómo nacen los objetos*, apuntes para una metodología projectual. Dicha obra, mediante pasos sistemáticos logra vincular el enfoque de las industrias culturales y creativas, para coordinar y dirigir estrategias de diseño planteadas por el lado de la academia. El autor plantea que “El método projectual consiste simplemente en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Su finalidad es la de conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo” (1997, p. 18).

En este sentido, la metodología projectual es el aglutinante que le da sentido y coherencia a tres problemáticas que antes actuaban de manera separada, en primer lugar el proyecto duelos de ilustración, en segundo lugar las actividades extracurriculares o complementarias y en tercer lugar las industrias culturales creativas, los puentes generados entre cada actividad provocan plataformas adecuadas para fomentar lazos y redes profesionales y también el impulso y crecimiento de la cultura del diseño, para el autor, “El problema no se resuelve por sí mismo, pero en cambio contiene todos los elementos para su solución; hay que conocerlos y utilizarlos en el proyecto de solución” (1997, p. 39). Una vez definido el problema, se procede a determinar sus componentes, de acuerdo a lo que sugiere el autor, es así que, todo problema puede ser descompuesto en sus elementos, y ello facilita a la proyección ya que se descubre subproblemas que deben resolverse, marcando la coherencia y la funcionalidad para identificar las características estructurales. Luego se procede a recopilar y analizar datos, materiales y técnicas para posteriormente dar paso a la experimentación y finalmente cumplir con la actividad. Para Munari, en su libro *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología projectual*, la creatividad; obra esencia en la que se sustentan los duelos de ilustración, se describe como se reemplaza a la intuición y vincula la información:

La creatividad reemplazará a la idea intuitiva, vinculada todavía a la forma artística de resolver un problema. Así pues, la creatividad ocupa el lugar de la idea y procede según su método. Mientras la idea, vinculada a la fantasía, puede proponer soluciones irrealizables por razones técnicas o económicas, la creatividad se mantiene en los límites del problema, límites derivados del análisis de los datos y de los subproblemas (1997, p. 51).

Academia

Con el fin de fortalecer la formación integral de los estudiantes, a través de la interrelación del aprendizaje, intercambio de experiencias, involucramiento social, artístico y cultural del estudiantado de la Facultad de Diseño y Arquitectura. Nos hemos basado en: La Constitución de la República del Ecuador Decreto Legislativo 0, Registro Oficial 449 de 20-oct.-2008, Última modificación: 21-dic.-2015, Estado: Vigente; indica:

Art. 350.- El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.

Art. 377.- El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales.

Dentro de los objetivos del Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025 en eje Institucional objetivo 7, se establece potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora inclusiva y de calidad en todos los niveles. El Modelo Genérico de Evaluación del Entorno de Aprendizaje de Carreras Presenciales y Semipresenciales de las Universidades y Escuelas Politécnicas del Ecuador indica: La participación estudiantil. - Ejercicio de los derechos y deberes estudiantiles que implica una postura activa en los procesos académicos de la carrera y en otras actividades complementarias que aportan a su formación integral. Actividades complementarias. - Este indicador evalúa que la Carrera promueva la participación estudiantil en actividades complementarias relacionadas con aspectos científicos, políticos, culturales, deportivos y artísticos, que contribuyen a su formación integral.

La formación integral también se desarrolla a través de las actividades extracurriculares o complementarias con los estudiantes, ya que están inmersas dentro de la planificación académica/curricular y son importantes debido a que permiten potenciar habilidades artísticas, sociales, creativas, deportivas. Es así que su implementación mejora el desempeño académico estudiantil. Dentro de la Facultad de Diseño y Arquitectura se viene realizando como parte de la planificación académica anual, la realización de las actividades extracurriculares o complementarias, mismas que brindan un complemento en la parte académica y permiten el desarrollo de las destrezas y habilidades de los estudiantes que se encuentran cursando los diferentes niveles en las Carreras que oferta la Facultad.

Estas actividades se han fortalecido durante los últimos años, y han permitido a los estudiantes descubrir y destacar todas sus habilidades, además de que estos procesos benefician al aprendizaje académico a través del conocimiento extracurricular adquirido en su formación universitaria.

Estas actividades extracurriculares suelen ser: actividades académicas que son un complemento con las asignaturas que están inmersas dentro de los programas académicos y buscan potenciar el entendimiento intelecto de los estudiantes. Actividades deportivas que permiten al estudiante desarrollar su capacidad física y mental., Actividades culturales, que tienen relación con la parte artística, imaginaria, creativa y permiten al estudiante desarrollar sus habilidades y destrezas. Estas actividades complementarias siempre tendrán como objetivo inculcar en los estudiantes valores como la responsabilidad, el compromiso, el respeto, el liderazgo; y mantener una formación multidisciplinaria sin descuidar y afectar la parte académica.

En este marco, los proyectos de duelos de ilustración son realizados con el fin de ser parte de las actividades complementarias. La Facultad brinda el espacio y materiales para que se desarrolle dicha actividad, y se genera un entorno artístico y apropiado para la difusión de la cultura de diseño. Entre los insumos más importantes tenemos: los predios, mesas y sillas de la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato. Es importante señalar que, al finalizar los duelos de ilustración, dichos inmuebles deben ser devueltos en buenas condiciones a sus aulas.

Al ser una de las reglas de los duelos de ilustración la utilización de técnica libre, los materiales pueden variar entre: lápices, portaminas, lápices de color, marcadores, acuarelas, carboncillo, tiza, rottrings, rotuladores, pintura acrílica, plumas de dibujo, borrador, sacapuntas. Al finalizar el duelo se reconoce el esfuerzo de los participantes por medio de premios para motivar a los ganadores del concurso. Entre los incentivos tenemos materiales para ilustración, equipos tecnológicos, cursos de diseño, entre otros. Además, se extiende certificados a los primeros puestos del concurso, documentos producto de la gestión realizada por la Unidad de Producción Gráfica de la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato. La adquisición de materiales, premios y diplomas es posible solamente por la inversión de fondos públicos gestionados por la Universidad Técnica de Ambato, los mismos que son direccionados específicamente a las actividades extracurriculares que permitan el desenvolvimiento y aprendizaje del estudiante.

Cabe resaltar que los participantes son estudiantes de la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato, así como artistas, diseñadores de todas las áreas, y aficionados al dibujo, e ilustradores. Los duelos de ilustración son un encuentro creado con la intención de difundir cultura de ilustración, dando apertura a artistas, diseñadores de todas las áreas, aficionados al dibujo, artistas, ilustradores. El Primer espacio es de libre acceso y es allí donde se demuestran habilidades poniendo a prueba la imaginación, y la capacidad de ilustrar bajo presión.

Las reglas de los duelos de ilustración están constituidas de la siguiente manera:

- Dos ilustradores serán elegidos al azar de la lista de inscritos, los dos participantes serán anunciados en redes y de forma presencial, con su seudónimo y su fotografía.
- Tres temas serán elegidos al azar para que los ilustradores los representen en sus dibujos.
- Los participantes son libres de usar la técnica y material de su preferencia, pueden usar para ello lápices, portaminas, lápices de color, marcadores, acuarelas, carboncillo, tiza, rottrings, rotuladores, pintura acrílica, plumas de dibujo, borrador, sacapuntas, y otros insumos.
- Cada enfrentamiento tendrá una duración de 5 minutos en la fase inicial, luego de la fase inicial se añadirá un minuto adicional por fase.
- El ganador del reto será elegido por nuestros jueces, que calificarán la creatividad y originalidad del ilustrador. El juego consiste en representar de la mejor manera los tres temas seleccionados al azar por medio de cartas, los temas son palabras sueltas de la cultura pop.
- El ganador pasará a la siguiente fase, donde se enfrentará a otros ganadores, en modalidad de eliminación.

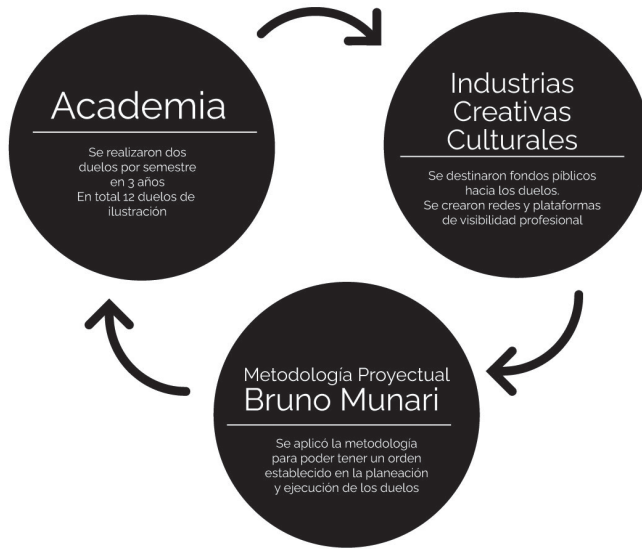
- Cada fase que el ilustrador avance, tendrá más temas y más tiempo para el desarrollo de la actividad.
- En el caso que el ilustrador no se presente será descalificado.
- El o la ganadora obtendrá un certificado y un premio como incentivo para participar futuros duelos de ilustración.

Industrias creativas culturales

En el Ecuador, las industrias creativas y culturales generan un importante crecimiento económico, y marca una pauta para la creación de nuevos escenarios de productividad. Según el último análisis revisado por el Fondo de Fomento de las Artes (2017, p. 45) a la cultura y la Innovación se pudo evidenciar que un promedio de 3 millones de dólares que genera este tipo de industria. Además, en el año 2014 se pudo estimar que se genera el 3.47% de empleo gracias a este tipo de industrias, aporte importante y sustantivo a la economía de las familias; además de ser actividades que generan mas puestos de trabajo de manera no directa. Dichas cifras de empleo son comparables con las descritas en los países en desarrollo (2017, p. 57).

Además, las industrias creativas actualmente se enfrentan a una transformación importante, debido al acelerado cambio digital que hace una época atrás no era de trascendencia, y que ahora abre una nueva ventana a la expresión y formación de nuevos talentos y nuevas formas de ver las industrias creativas. Y es así que, al aparecer nuevos espacios digitales para la creatividad, el diseño, la moda, la arquitectura entre otras expresiones artísticas, este tipo de industrias van mutando y se van fusionando. Esto hace que no se tenga claro la cantidad de industrias creativas existentes y la cantidad de empleo que estas generan. La Organización de las Naciones Unidas (ONU) ha declarado a 2021 como el 'Año Internacional de la Economía Creativa para el Desarrollo Sostenible. Y es aquí donde varios países incluido el nuestro, están apostando por impulsar mas las industrias creativas y de desarrollo creativo con más inversión y abriendo mas espacios y oportunidades laborales.

Resultados



Esquema de análisis metodológico.
Fuente: Elaboración propia.

El proyecto duelos de ilustración se fusiona activa y creativamente en el ámbito de las industrias creativas y culturales, gracias al planteamiento y aplicación de la metodología proyectual de Bruno Munari, y al espacio generado por las actividades complementarias y extracurriculares en los predios de la Facultad, teniendo como resultado la interacción sistemática de las diversas actividades, generando plataformas y redes profesionales.

Un siguiente logro es el visibilizar a profesionales de diseño y afines, a su vez, permite que se genere un entorno apropiado para promover el trabajo y la firma personal de las personas que se encuentran dentro del área. El componente de creatividad es visible en este enfrentamiento, por esta razón tenemos participantes capaces de demostrar sus habilidades, exponerse al público perdiendo el miedo y timidez, al mismo tiempo, es importante resaltar que los participantes mejoran sus técnicas en cuanto al dibujo debido a que un porcentaje importante de alumnos y asistentes vuelven a participar en futuras actividades, practicando y mejorando el nivel en el área de la ilustración. Por esta razón dicha actividad se vincula al diseño de una política de apoyo a las industrias culturales y creativas ya que consta de un análisis estratégico, según la UNESCO, también es relevante tomar en cuenta las acciones pasadas para valorar los recursos disponibles y define con realismo los objetivos a corto, mediano y largo plazo para finalmente, comunicar de manera eficaz para asegurar la cooperación y el apoyo necesarios para su oportuna divulgación (2010, p. 35).

Llevar a una actividad complementaria, desde el área académica al escenario de las industrias creativas y culturales, como lo son los duelos de ilustración, permite que los resultados obtenidos de dicha actividad tengan trascendencia y puedan inferir en campos más amplios de los pensados inicialmente. De esta forma, además, se vincula al mercado laboral, a la cultura de diseño, y a dinamizar la economía; generando conocimiento y procesos creativos. Las redes profesionales creadas son el resultado orgánico de la interacción entre carreras profesionales y las diversas actividades que se emiten de ellas, las mismas que se encuentran conectadas entre sí, al igual que un sistema vivo, para generar coyunturas y resultados inter, multi y transdisciplinarias, con la finalidad de formar tejidos sociales sólidos.

Por otro lado, la presencia de la creatividad en dicha articulación permite desarrollar varias aptitudes, y para entenderla debemos partir en primer lugar de la palabra crear, definida como dar vida, hacer que exista, producir, formar algo de la nada (Martínez Orozco, 2010). La creatividad es parte de ser humano que se forma en la infancia y se desarrolla a lo largo de la vida de manera multidisciplinar, es la capacidad de solucionar problemas con ingenio, conocimiento previo y habilidad, el resultado de un esfuerzo personal de formación cognitiva y experiencial. Buscar nuevas alternativas de solución activa el pensamiento creativo que conlleva varias características fundamentales como: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Sátiro (2019) afirma:

El pensamiento creativo no va en línea recta, con lo cual alguna buena idea que aparece al principio puede estar mejor al final. Incluso puede ocurrir que alguna idea generada al inicio de un proceso pueda ser interesante para otro proceso creativo totalmente diferente. Todo es una cuestión de tener clara la necesidad de permitir el flujo de ideas. Con el tiempo, la mente acostumbrada a fluir puede generar más y mejores ideas de forma más cómoda, porque la mente no estará oxidada (p. 78).

El mantener la creatividad depende de generar ambientes óptimos para su desarrollo en el que existan actividades que potencien el pensar creativo. El entorno cultural en el que se desenvuelve la persona creativa, debe estar dado por estímulos que permitan el flujo de ideas, que apoyen al desarrollo de pensamientos originales e ideas innovadoras, y es aquí donde el sistema educativo toma parte en carreras enfocadas en artes, diseño y similares que potencie la creatividad en los alumnos.

Lograr una educación apropiada para el desarrollo de la creatividad implica ejecutar talleres prácticos de carácter heurístico, que cambien el pensar pasivo y conformista a uno inventor y original. “Una ayuda importante para la estimulación y el desarrollo de la creatividad profesional es la introducción en los planes de estudio de las carreras universitarias de talleres interactivos de resolución de problemas enfocados a casos reales de la profesión” (Guilera, 2011). Utilizar medios propios de solución resulta más valioso al encontrar varias alternativas y no solo uno en específico. Dentro las habilidades creativas de la persona nos enfocamos en la ilustración, una forma de representación gráfica mediante trazo, color y forma, un recurso de presentación y comunicación de ideas que se transforma en un lenguaje universal.

Los duelos de ilustración crean ilustraciones en base a conceptos, lo cual permite explotar la creatividad, su éxito radica en la originalidad del estilo aplicado por el ilustrador (Parramón Paidoribo, 2013). La capacidad para trazar y reproducir una idea a partir de la imaginación y volverlo físico a través del dibujo de manera clara y efectiva. Independientemente del género y estilo aplicado, lo importante es considerar al dibujo como herramienta de autoconocimiento creativo con carácter inventivo y sentido estructural.

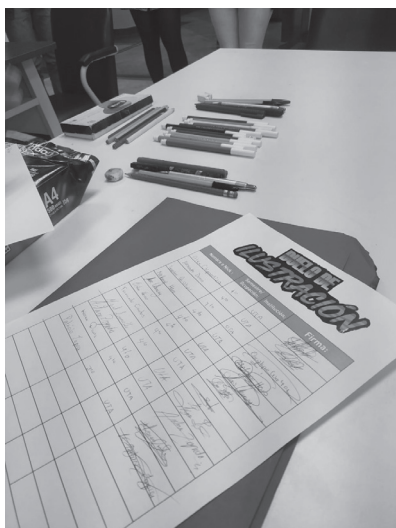
Según la publicación de la UNESCO, Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas (2010, p. 06), el concepto de industrias culturales comenzó a utilizarse en 1948, promovido por el autor Teodor Adorno, refiriéndose a las técnicas de reproducción industrial en la creación y difusión masiva de obras culturales. Medio siglo más tarde, se observa que los modos de crear, producir, distribuir y disfrutar de los productos culturales se han modificado extraordinariamente durante el tiempo. Además de las transformaciones tecnológicas y del papel de los medios de comunicación, la cultura se ha incorporado a procesos de producción sofisticados, cadenas productivas complejas y circulación a gran escala en distintos mercados. “En los años 90, emerge el concepto de economía creativa que entiende la creatividad, en un sentido amplio, como el motor de la innovación, el cambio tecnológico y como ventaja comparativa para el desarrollo de los negocios” (2010, p. 12). Todos los conceptos y enfoques comparten un núcleo común: la creatividad que da origen a los bienes y servicios de estas industrias. Todos coinciden en vincular dimensiones abstractas como la cultura y el arte, con otras tan concretas como la industria, la economía o el mercado, y las articulan de una manera u otra, con la propiedad intelectual y el derecho de autor.

En este contexto, las industrias creativas y culturales se ajustan a la re significación de las nociones clásicas del diseño. Según la UNESCO, en relación a esta problemática, se contemplan argumentos culturales y económicos. Los primeros contribuyen a la cohesión social, además, facilitan la expresión de comunidades y pueblos y aumentan el empoderamiento personal. Adicionalmente, los argumentos económicos aportan a un gran valor agregado, generan empleo de forma directa e indirecta, transforman y generan espacios urbanos. Inclusive, dichos argumentos permiten la revalorización de marcas y productos, de manera que contribuyen al desarrollo de la confianza social. Asimismo, facilitan la introducción de otros tipos de productos en los mercados externos; es más, se ha descrito que atraen el turismo y facilitan la movilidad, entre otros aspectos. Por tal razón, las políticas públicas generan a la intersección entre la economía, y actividades con componentes creativos, con motivo de crear un motor que beneficie a profesionales que deseen un espacio para su desarrollo (2010, p. 15).

Es así como la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato, vincula la práctica de las industrias creativas y culturales al proyecto académico perteneciente a las actividades complementarias y extracurriculares reconocido como duelos de ilustración. De esa manera se da vida a una plataforma que dinamiza el diálogo entre el diseño, la academia, el contexto social y sus imaginarios correspondientes. Esta interacción provoca la construcción de redes profesionales basadas en ecosistemas de emprendimiento y colectivos en el contexto de una cultura de diseño, características propias de la industria cultural y creativa, que articulan a actividades artísticas, con otras concretas como la economía, la industria y el mercado.



1



2



3

Figura 1. Duelos de Ilustración. Fuente: Elaboración propia. **Figura 2.** Inscripciones para Duelos de Ilustración. Fuente: Elaboración propia **Figura 3.** Ilustración ganadora del Duelo. Fuente: Elaboración propia.

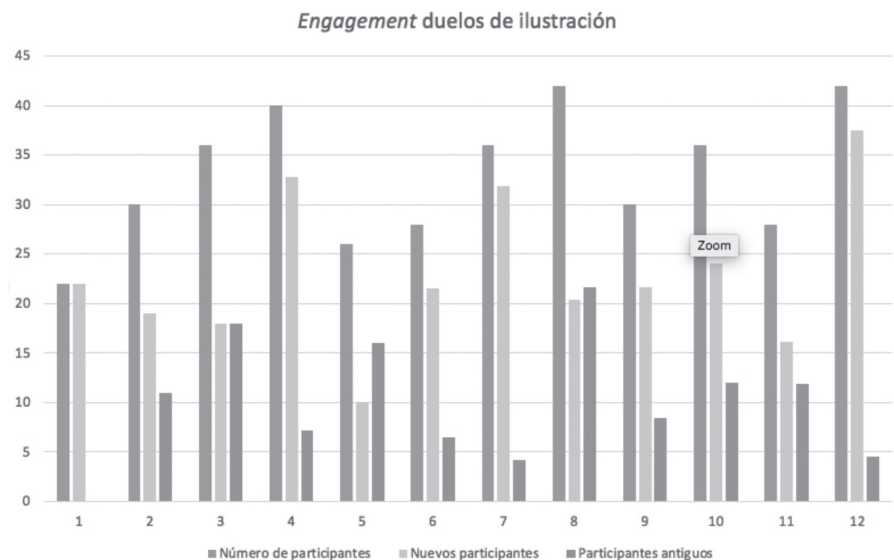


Figura 4. Engagement duelos de ilustración. Fuente: Elaboración propia.

Para la presente investigación se tomaron en cuenta 8 duelos de ilustración realizados desde el año 2019 hasta el año 2022 en los predios universitarios de la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato. En cada duelo, se tomó en cuenta la siguiente información: el número de duelos, que en este caso son 8, el número de participantes que varía en cada ocasión, el engagement generado, percibiendo la fidelidad, compromiso y relación a largo plazo generado por los participantes y espectadores de la actividad complementaria. El engagement se obtiene en primer lugar, conociendo el número de estudiantes que participan consecutivamente en los duelos y en segundo lugar, teniendo en cuenta la cantidad de asistentes nuevos fechas posteriores. Las fechas de la realización de los duelos de ilustración varían según la gestión interna en la facultad, tomando en cuenta factores externos que influyen en la asistencia y engagement de la actividad, como por ejemplo semana de exámenes, y demás situaciones externas.

- Desde esta perspectiva, se observa que el duelo realizado en el mes de marzo de 2019 tuvo la participación de 22 estudiantes, precedente base que sirve para un análisis comparativo para las siguientes ediciones.
- En el mes de octubre de 2019 se tuvo la asistencia de 30 estudiantes, de los cuales 19 participantes son nuevos y existe la presencia de 11 participantes pertenecientes a la primera edición, generando un engagement del 50%.

- En el mes de marzo de 2020 se tuvo la asistencia de 36 estudiantes, de los cuales 18 participantes son nuevos y existe la presencia de 18 participantes pertenecientes a la primera edición, generando un engagement del 60%.
- En el mes de julio de 2020 se tuvo la asistencia de 40 estudiantes, de los cuales 33 participantes son nuevos y existe la presencia de 7 participantes pertenecientes a la primera edición, generando un engagement del 20%.
- En el mes de marzo de 2021 se tuvo la asistencia de 26 estudiantes, de los cuales 10 participantes son nuevos y existe la presencia de 16 participantes pertenecientes a la primera edición, generando un engagement del 40%.
- En el mes de agosto de 2021 se tuvo la asistencia de 28 estudiantes, de los cuales 22 participantes son nuevos y existe la presencia de 7 participantes pertenecientes a la primera edición, generando un engagement del 25%.
- En el mes de marzo de 2022 se tuvo la asistencia de 36 estudiantes, de los cuales 32 participantes son nuevos y existe la presencia de 4 participantes pertenecientes a la primera edición, generando un engagement del 15%.
- En el mes de junio de 2022 se tuvo la asistencia de 42 estudiantes, de los cuales 20 participantes son nuevos y existe la presencia de 22 participantes pertenecientes a la primera edición, generando un engagement del 60%.

Los resultados demuestran que, la actividad cumple con las expectativas de la investigación. El objetivo de vincular a las actividades extracurriculares y complementarias con las industrias culturales y creativas, por medio de la metodología proyectual y la sistematización de los pasos y generar un ambiente oportuno para propiciar redes profesionales de carácter inter y transdisciplinar ha sido cumplido también.

Conclusiones

Hoy en día la esfera del diseño está influenciada por nuevas tecnologías de la comunicación e información, la publicidad vinculada a la invasión sin límites de la sociedad de consumo y del espectáculo. Por este motivo, el diseño y las actividades que se generan entorno al mismo, pueden crear un gran espectro de posibilidades y manejar una infinidad de herramientas y estilos para cumplir con su finalidad. Al diseñar estamos conscientes de los procedimientos y los pasos que vamos a realizar, seguimos una especie de reglas o normas que van desde una serie de pasos, orden, secuencia, jerarquía, etc. Estos procedimientos no son inmóviles y están cambiando constantemente. Diseñar no es una acción arbitraria, donde no existen parámetros y existe la libertad de hacer sin límites. Sin embargo, es necesario especificar que obviamente que la creatividad está presente y es esencial. Es así que, en el proyecto duelos de ilustración inserta y presenta su propuesta con el propósito de enfatizar los procesos creativos que son necesarios para la agilidad mental del estudiante y profesionales del área.

El proyecto ejecutado junta a varias disciplinas que de manera sistemática toman un mismo camino para conseguir un objetivo, de tal manera los resultados generados son completos, Según Morin, la interdisciplina es

El encuentro entre diferentes disciplinas donde se destruye el aislamiento de cada una, implicando el intercambio y cooperación en virtud de un proyecto o de un objeto en común. Importa ello que cada disciplina sea al mismo tiempo abierta al intercambio y cerrada para mantener su esencia. La misma necesita ir más allá de su frontera para no automatizarse y volverse estéril (1990, p. 112).

Este significado de interdisciplina habla de la libertad que debe tener el conocimiento de la disciplina por sí misma para poder aportar y no volverse rígida, interactuando entre sí, sin perder cada una de ellas sus rasgos particulares, logrando un crecimiento interior por el enriquecimiento del intercambio con otras áreas. La disciplina en el diseño como comúnmente es definido, es aquella que da respuesta o soluciones a problemas y necesidades específicas pasando por un proceso de creación, analítico, científico, deductivo dependiendo las necesidades; usando diferentes herramientas para comunicar visualmente. Es el proceso o labor destinado a proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados, de esta manera los duelos de ilustración acogen a todas las carreras de la Facultad, inclusive otras Facultades y profesionales que tengan una inclinación hacia la ilustración.

La interdisciplina logra complementar ideas para alcanzar respuestas completas,

Nunca pude, a lo largo de toda mi vida, resignarme al saber parcelarizado, nunca pude aislar un objeto del estudio de su contexto, de sus antecedentes, de su devenir. He aspirado siempre a un pensamiento multidimensional. Nunca he podido eliminar la contradicción interior. Siempre he sentido que las verdades profundas, antagonistas las unas de las otras, eran para mí complementarias, sin dejar de ser antagonistas. Nunca he querido reducir a la fuerza la incertidumbre y la ambigüedad (1990, p. 68).

Según Morin, se puede llegar a tener mejores resultados cuando mira a su alrededor, ya que presencia un nuevo contexto; pues cree que no se puede aislar lo uno de lo otro. La disciplina se centra en sus propios saberes, se mira a sí misma en un espejo, se conoce muy bien, o al menos debería; solo así podría integrar el conocimiento de manera coherente desde su profunda interacción para poder comprender que pasa con otras ciencias, partiendo de que debe conocerse la disciplina a profundidad para poder mirar a otras direcciones. Es en este punto donde participa la Interdisciplina, partiendo de un concepto general que la define como la forma de relacionar una disciplina con otra, conviviendo juntas producen contacto y cada una aporta sus problemas, conceptos, métodos de investigación, etc. Constituye uno de los aspectos esenciales en el desarrollo científico actual (1990, p. 74).

En este contexto, al existir distintas formas de expresar el diseño, La Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato nota que la actividad de ilustración fortalece el conocimiento, destrezas y aptitudes que son parte de la creatividad de los participantes, por medio de la ilustración y el juego. Además, el dibujo es fundamental en el rol del diseñador, permite que las ideas y distintas percepciones de la realidad sean plasmadas en el mundo real, a su vez, desarrolla la sensibilidad e imaginación, adquiriendo las aptitudes técnicas necesarias para trabajar adecuadamente ideas sólidas y reales. Es por ello que la construcción de espacios adecuados para fomentar actividades de esta índole, es vital para el intercambio, diálogo y negociación colectiva con los distintos actores sociales involucrados ponen en marcha y acciones de apoyo a las industrias culturales y creativas es para el interés común. Según la UNESCO, es necesario tener en cuenta que, cualquiera sea el conjunto de estrategias adoptadas, estas deben tener un grado de flexibilidad suficiente para poder adaptarse a entornos cambiantes, sin que, al mismo tiempo, modifiquen la esencia de sus objetivos (2010, p. 34). Este vínculo entre la academia y las industrias culturales, genera oportunidades para estudiantes que buscan ser visibilizados y también un espacio para la creación y expresión artística, teniendo en cuenta la diversidad u pluralidad como ejes fundamentales, fomentando la creatividad como motor de plataformas de promoción e intercambio profesional.

Bibliografía

- UNESCO, ©. (2010). *Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas. Publicado en Argentina por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Barcelona: Guiomar Alonso Cano, Lluís Bonet Alvaro Garzón y Héctor Schargorodsky.
- Costa, J. (2009). *Diseñar para los ojos*. España: Costa Punto Com, S.L.
- Morin, E. (1990). *Introducción al pensamiento complejo*. Francia.
- Canclini, N. G. (Agosto de 1983). *Culturas Populares e Indígenas*.
- Canclini, N. G. (1990). En *Culturas Híbridas*. Buenos Aires: Paidós Ibérica SA.
- Barnicoat, J. (2000). *Los carteles, su historia y su lenguaje*. México: Gustavo Gilli.
- Eco, U. (1965). En *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- Mitchell, W. (1996). *¿Qué quieren realmente las imágenes?* México: COCOM.
- Ford, A. (1985). *Medios de comunicación y cultura popular*. Buenos Aires, Argentina: Legasa.
- Hall, S. (1984). *Notas sobre la deconstrucción de lo popular*. Barcelona, España: Ralph.
- Canclini, N. G. (1999). *La globalización imaginada*. Barcelona, España: Paidós.
- Alabarces, P. (2014). Transculturas pospopulares. Las culturas populares, las hibridaciones y lo nacional - popular. *Oficios Terrestres*(30).
- Chwast, S. (5 de junio de 2010). *sities.google.com*. <https://sites.google.com/site/historiadeldisenografico1/el-siglo-xx/raices>
- www.sitographics.com*. (27 de diciembre de 2012). <http://www.sitographics.com/conceptos/temas/historia/cartel.html>

- Saavedra, F. F. (2007). Estética popular y espacio urbano: El papel del graffiti, la gráfica y las intervenciones de calle en la configuración de la personalidad de barrio. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, *LXII*(1), 111-114.
- Beard, R. (4 de 10 de 2012). *www.culturacolectiva.com*. www.culturacolectiva.com/losmuralistas-mexicanos/
- Rojas, C. (20 de 04 de 2014). *www.esteticascanibales.blogspot.com*. Retrieved 29 de 02 de 2016, from <http://esteticascanibales.blogspot.com/2014/04/estrategias-de-diseno-neo-ancestralistas.html>
- Neufeld, M. R. (s.f.). Crisis y vigencia de un concepto: La cultura de la óptica.
- Rivera, S. (2010). *Ch'ixinakax utiwa: una reflexión sobre prácticas y discursos descolonizadores*. Buenos Aires, Argentina: Tinta, limón y Retazos.
- _____. (2012). En M. Kingman, *Arte contemporáneo y cultura popular en caso de Quito*. Quito, Pichincha, Ecuador: FLACSO, Sede Ecuador.
- Malo, C. (2006). *Arte y Cultura Popular*. Cuenca, Ecuador: Centro Internacional de Artesanías y Artes Populares, CIDAP.
- Azuay, R. d. (2012). Cultura Popular. *Universidad - Verdad*(59).
- Hallnäs, L. (s.f.). *On the foundation of interaction design aesthetics: revisiting th notions of form and expression*.
- Entwistle, J. (2009). *The aesthetics of economic fashion. Markets and values in clothing and modelling*. Oxford : Berg.
- www.conceptodefinicion.de* . (s.f.).
- Valarezo, G. (2014). *Una iconografía multicolor en la mitad del mundo: las bellas y diversas expresiones del Ecuador aborígen*. Quito, Ecuador.
- Algarra, M. (2003). 167.
- Algarra, M. (2003). 166.
- Rojas, C. (2011). *Estéticas caníbales*. Cuenca, Azuay, Ecuador: Cuenca : Fundación Municipal Bienal de Cuenca.
- Barzallo, D. (24 de Abril de 2016). Ejemplificaciones - Cartel. (J. Mena, Entrevistador)
- Santamaría, J. (lunes de noviembre de 2017). Modelo de desarrollo de la Industria Cultural y Creativa. *Modelo de desarrollo de la Industria Cultural y Creativa en la Provincia de Tungurahua - Ecuador, basado en la integración y gestión del Diseño*. Valencia, España: Universidad Politécnica de Valencia.
- Munari, B. (1997). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual 1997*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Martínez Orozco, E. (2010). *La creatividad en la industria..* Instituto Politécnico Nacional.
- Guilera, L. (2011). *Anatomía de la creatividad*. Barcelona: Marge Books.
- Parramón Paidoribo, E. (2013). *Todo sobre la técnica de la ilustración*. Parramón Paidotribo S.L.

Abstract: The academy constantly needs to be oxygenated by creative practices to complement the training of students, as is the case of the Faculty of Design and Architecture

of the Technical University of Ambato in Ecuador, which articulates extracurricular activities in order to create a playful and participatory environment among students, through confrontations of illustration.

Thanks to the application of the methodology proposed by the author Bruno Munari, it is possible to obtain systematic projects between the administration of the Faculty for the creation of professional platforms with the aim of disseminating the talent of the students and at the same time strengthening creativity and practice, drawing, basic for design communication.

In this way, the revitalization of creativity, academic strengthening, the generation of safe and playful spaces for students of graphic design, textile and clothing design, industrial design and architecture are obtained, where the illustration and aptitude of the participants they are protagonists.

Keywords: Design - academy - culture - illustration - creativity.

Resumo: A academia precisa constantemente ser oxigenada por práticas criativas para complementar a formação dos alunos, como é o caso da Faculdade de Design e Arquitetura da Universidade Técnica de Ambato no Equador, que articula atividades extracurriculares a fim de criar um ambiente lúdico e participativo entre alunos através de confrontos de ilustração.

Graças à aplicação da metodologia proposta pelo autor Bruno Munari, é possível obter projetos sistemáticos entre a administração da Faculdade para a criação de plataformas profissionais com o objetivo de divulgar o talento dos alunos e ao mesmo tempo fortalecer a criatividade e prática do desenho, básico para a comunicação do design.

Desta forma, obtém-se a revitalização da criatividade, o fortalecimento acadêmico, a geração de espaços seguros e lúdicos para estudantes de design gráfico, design têxtil e de vestuário, design industrial e arquitetura, onde a ilustração e a aptidão dos participantes são protagonistas.

Palavras chave: Design - academia - cultura - ilustração - criatividade.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
