

The background features a complex, abstract digital drawing of several human figures. The figures are rendered in a sketchy, wireframe style using various colors: blue, green, orange, and purple. They appear to be wearing virtual reality headsets and holding controllers. The drawing is composed of many overlapping, energetic lines that create a sense of movement and depth. The overall aesthetic is futuristic and digital.

DIMENSIONES
INASIBLES

Dibujo en realidad virtual

DIMENSIONES
INASIBLES
———— Dibujo en realidad virtual

— EXPOSICIÓN COLECTIVA —

Daniel Manzano Aguila
Jorge Chuey Salazar
José Ángel García Moreno
Eduardo Ortiz Vera
Tania de León Yong

Dimensiones Inasibles _____	4
Presentación _____	5
JOSÉ DANIEL MANZANO AGUILA _____	6
<i>Universo Intangible: Letragrafías y Libro Transitable de las Doncellas de Mamá</i>	
JORGE CHUEY SALAZAR _____	10
<i>El lugar del Dibujo</i>	
JOSÉ ÁNGEL GARCÍA MORENO (profesor invitado) _____	14
<i>La Membrana y la Daga Sutil</i>	
EDUARDO ORTIZ VERA _____	18
<i>Dibujo: Espacio-Color</i>	
TANIA DE LEÓN YONG _____	22
<i>Cronografía IV. Tiempo Cosmológico</i>	
Asesores _____	26

DIMENSIONES INASIBLES

Trazo una línea en la arena, siento la textura de los gránulos y veo la línea que mi dedo ha recorrido. Tomo un trozo de alambre, lo enrolló, lo tenso y la línea matérica genera un dibujo, proyecta una luz intensa y se genera una sombra, otro dibujo a partir del dibujo. El primero es asible, tangible, el segundo sólo puedo verlo. En un cuarto oscuro tomo una lámpara, frente a la cámara fotográfica realizo algunos movimientos apuntando hacia el obturador lento. Imagino líneas, trazo de forma pausada, después rápida, haciendo contrastes entre líneas rectas y espirales. Tengo el dibujo en la memoria muscular de mi cuerpo y puedo verlo hasta que miro la fotografía que se ha capturado.

Si hacemos un dibujo con alambre o hilo podemos asirlo, tocarlo; si dibujamos con carboncillo podemos sentir la materia con las manos; si dibujamos con luz vemos el recorrido de nuestra lámpara, pero el dibujo es visible sólo hasta que miramos la fotografía. Este tipo de dibujo es inasible. El dibujo en realidad virtual se devela ante nosotros al mismo tiempo que nuestra mano se mueve. Es tridimensional y la sensación de quien lo realiza o lo observa es, instintivamente, asirlo. Esto no es posible.

TANIA DE LEÓN YONG

PRESENTACIÓN

Dimensiones inasibles es una exposición colectiva conformada por una serie de instalaciones dibujadas y construidas en realidad virtual (RV). Los artistas participantes son Jorge Chuey, Daniel Manzano, Eduardo Ortiz Vera, José Ángel García Moreno y Tania de León Yong. Todos ellos cuentan con una larga y reconocida trayectoria en la disciplina del dibujo.

La principal intención ha sido explorar y dar a conocer algunas de las posibilidades creativas del dibujo en ambientes de RV. Nos interesa la experimentación en este medio y su valoración en el contexto del dibujo contemporáneo, en sus relaciones con la tecnología. En este tipo de entornos (RV) el panorama del dibujo se expande. Los trazos de la mano cobran tridimensionalidad al extenderse en el espacio. El cuerpo del dibujante y sus movimientos generan una danza que se registra gráficamente. Esperamos detonar en nuestros estudiantes y en el público en general la curiosidad por explorar las cualidades expresivas del dibujo con las tecnologías de la información.

Esta exposición está alojada en el Observatorio Ixtli de la DGTIC UNAM. Este espacio está dedicado a crear y mostrar a la comunidad proyectos de realidad virtual inmersiva. Para esta producción contamos con la asesoría de los Maestros Jonas Jansen, Milan Grajetzki y Raimund Krumme; así como con el apoyo técnico de la Maestra María del Carmen Ramos y su equipo de colaboradores. A todos ellos nuestro sincero agradecimiento. *Dimensiones Inasibles* forma parte del proyecto PAPIIME PE404717.

Disfruten la inmersión.

TANIA DE LEÓN YONG

EDUARDO ORTIZ VERA

Responsables del proyecto PAPIIME PE404717



JOSÉ DANIEL MANZANO AGUILA

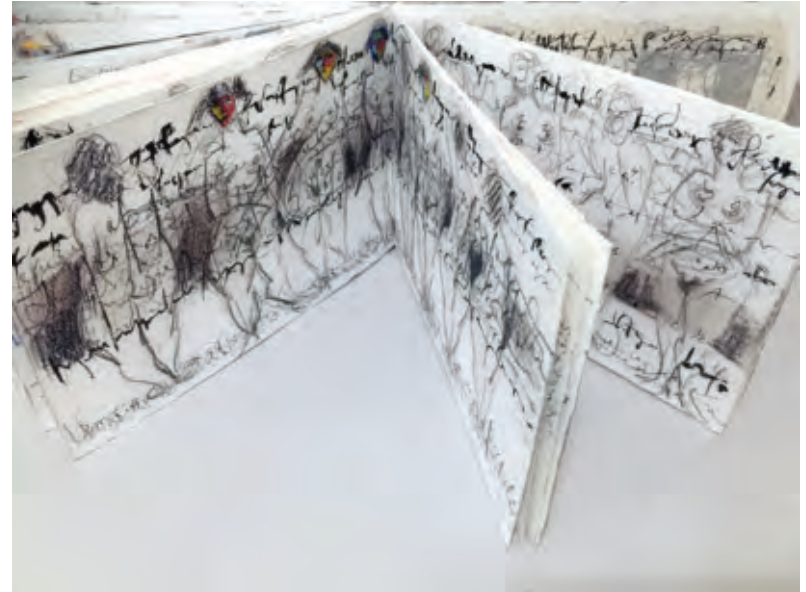
Facultad de Artes y Diseño, UNAM

José Daniel Manzano Aguila (1949), Doctor en Bellas Artes, por la Universidad Politécnica de Valencia (UPV) y Doctor en Artes y Diseño por la Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Director (Decano) de la FAD del 2010 al 2014. Transformó la Escuela Nacional de Artes Plásticas en Facultad de Artes y Diseño y fundó el Doctorado en Artes y Diseño.

Es profesor de carrera de tiempo completo Titular "C". Ha impartido cátedras y seminarios de investigación en artes y diseño desde 1976. Desde 1985 se ha dedicado a la investigación del uso de la lámina de hierro para la producción e investigación de obra gráfica (grabado) y la producción de libros Alternativos. En 1990 fundó el Seminario de Investigación-Producción de Libros Alternativos en la ahora FAD/UNAM, y en el 2013 estableció el Laboratorio de Investigación-Producción de Libros Alternativos en el Posgrado de Artes y Diseño.

Ha obteniendo diversos reconocimientos y premios internacionales, cuenta con más de 20 exposiciones individuales y más de 160 colectivas en diversas partes del mundo. El Canal 22 de Televisión Mexicana, realizó en 1995 un programa sobre su producción de libros alternativos titulado "Sueños de Metal" de 25 minutos de duración.

Desde 2015 forma parte del grupo Barcelona Research Art Creation BR::AC de la UB (Universidad de Barcelona) ha participado en diversos tribunales de exámenes de doctorado en la FAD/UNAM, en la UB y la UPV, y ha colaborado en diversos grupos de investigación en la UNAM.



En esta página:

José Daniel Manzano Aguila

Las Doncellas de Mamá: Las Lavanderas de Móstoles. Libro de artista

Dibujo a lápiz grafito, carbón, tinta, acrílico
pastel y transferencia, collage y grabado / papel Guarro

19 x 28 cm

36 paginas con guardas de tela originales, dibujadas a mano

2015-2016

Investigación apoyada por el PASPA/DGPA

Página siguiente:

José Daniel Manzano Aguila

*Universo Intangible: Letragrafías
y libro transitable sobre Las Doncellas de Mamá*

Diseño sonoro: Edgar Olvera Yerena, Glissandos escopicos

Instalación RV (realizada con ANIMVR)

2018



UNIVERSO INTANGIBLE: LETRAGRAFÍAS Y LIBRO TRANSITABLE DE LAS DONCELLAS DE MAMÁ

Dibujar en un ambiente diferente al tradicional y teniendo como soporte lo intangible, es un gran reto a la imaginación, el vacío es una constante y el soporte se vuelve infinito, de ahí que cada quien pueda crear su propio universo con una nueva realidad donde el que dibuja es parte de su creación para vivir, transitar y experimentar una libertad creativa sin límites.

Masas, texturas, volúmenes, horizontes y líneas se confunden, se vuelven transparentes, flexibles y gelatinosas, parece que uno las pudiera modelar nuevamente e integrarlas a nuestro propio cuerpo para regresar a la realidad cotidiana con dibujos en movimiento adheridos a la piel como si fuéramos parte de un libro transitable o ambulante, con "letragrafías" que parece que no dicen nada, pero que nos hablan de esa gran experiencia que es dibujar

en un espacio etéreo que se diluye a cada paso, y donde se encuentran *Las Doncellas de Mamá: "Las Lavanderas de Móstoles"*© con movimientos animados, en el plano del "más allá" que nos sorprende y que no es precisamente al que estamos acostumbrados.

Continuar con la investigación-producción de los "Libros Transitables"© en lo que yo llamo "Libros Alternativos"©, en la Realidad Virtual (VR) dentro del PAPIIME PE404717 me ha permitido la experimentación con otras tecnologías, que sin duda abren múltiples posibilidades de trabajo colaborativo inter y multidisciplinario.

El Libro Transitable© *Las Doncellas de Mamá: Las Lavanderas de Móstoles*© es una "investigación apoyada por el programa PASPA-DGAPA,UNAM".

DR. DANIEL MANZANO



JORGE CHUEY

Facultad de Artes y Diseño, UNAM

Jorge Alberto Chuey Salazar, 1943; Nace en Piedras Negras, Coahuila, México. Primeras letras en Coahuila. Segunda enseñanza en Tamaulipas. Enseñanza media superior, en la UNAM. Estudios en la Facultad de Artes y Diseño, de la UNAM. Licenciatura, Dibujante Publicitario; Posgrado, Maestría en Artes Visuales-Pintura. Actualmente candidato a Doctor en Bellas Artes, por la Universidad Politécnica de Valencia, España. Ha ocupado diversos cargos académico-administrativos en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. Es Profesor titular en la misma Facultad donde imparte la cátedra de Dibujo desde 1965 a la fecha. Profesor de Carrera Titular "C" Tiempo completo. Ha impartido cursos y dictado conferencias sobre el Dibujo en las Universidades Autónomas de Coahuila, Colima, Chihuahua, Durango, Guanajuato, Oaxaca, Puebla, Sinaloa, Veracruz, y en la UNAM. Ha dirigido más de 150 tesis a nivel profesional y de grado. En su Praxis Artística, ha realizado 20 exposiciones individuales, sobre dibujo y ha participado en más de 100 exposiciones colectivas, sobre dibujo y pintura a nivel nacional e internacional. Su obra forma parte del Patrimonio Cultural de la UNAM; Universidad Autónoma de Coahuila, Museo del Carbón en Sabinas, Coahuila y de la Universidad Politécnica de Valencia, España. Catedrático UNAM de 1997 a 2001. Es ganador del Premio Universidad Nacional 2011, en el Área de Docencia en Artes. Crea el primer Laboratorio de Dibujo en la FAD-UNAM. Actualmente se dedica a la Investigación; "Dibujo, el Manifiesto de Jorge Chuey". Distinguido por la UNAM con la Medalla: Reconocimiento al Mérito Universitario; por 50 años de labores Docentes. Actualmente es nominado por la FAD, Candidato como Profesor Emérito de la Universidad Nacional Autónoma de México.



En esta página:

Jorge Chuey

El tiempo de Frida

Grafito y tinta sobre papel

2012

Imagen página siguiente:

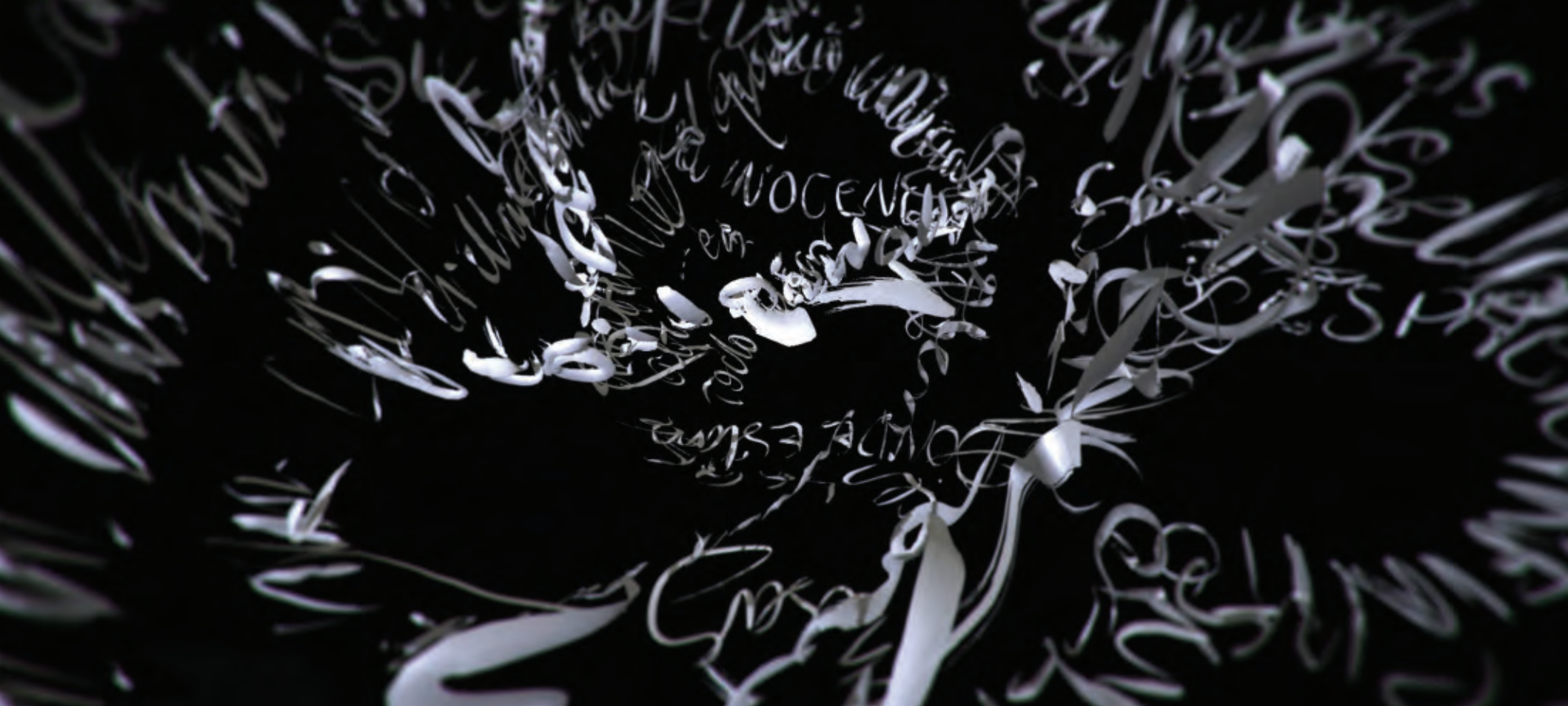
Jorge Chuey

Mi Universo con el tiempo al revés

Sonido ambiental: *French farmhouse-looking out of a farmhouse window on a windy day*. BBC sounds ©

Instalación RV

2018



EL LUGAR DEL DIBUJO (SÍNTESIS)

“Desde el principio el Dibujo se integra a la noche del tiempo y saca de la nada la fascinante poesía de la imagen”.

Busco el lugar, pero éste se desvanece en el lugar. En verdad que el lugar del dibujo, es un entorno donde el espacio es la forma y la forma es el espacio que apresuran al tiempo; todos los elementos se materializan en mi ser.

Espacio virtual: es ligero, es pesado, que deslumbra y se oscurece; me asombra.

Los sentidos se inquietan y luego hago a un lado lo que aprendí de la estética determinada. Y, como en la encrucijada, busco un lugar y me siento para no hacer nada, pues sólo deseo disfrutar el entorno virtual; mi verdadera y auténtica realidad.

Espacio que no tiene forma; espacio sin horizonte que se desvanece en el espacio; más allá del titilar de las estrellas, más allá de los sueños en la noche que fabrica mis ilusiones.

La nada, espacio sagrado donde el arriba es el abajo y el abajo es el arriba. Lugar del universo donde se borran lo terrenal y lo celestial. Cerca y lejos que se contemplan el uno al otro y puedo deambular entre ellos, camino sin tropiezo, sin enredo, sin angustia, no existe ni tengo compromiso con ninguna forma, ir venir regresar y volver a caminar sin entrelazarme.

De súbito las manos se pulsán con vigor o con delicadeza y aparece la magia del Dibujo; surge la línea que trae a mí realidad los sueños de aquellos tiempos que ya no están.

JORGE CHUEY
Un viejo loco por el dibujo



JOSÉ ÁNGEL GARCÍA MORENO

Loyola Marymount University, Los Ángeles California
(Profesor invitado)

José Ángel García Moreno nació en la Ciudad de México (1961). Estudió en la escuela de cine en Praga, FAMU, y trabajó en los históricos estudios de animación checos Bratri V Triku en donde dirigió su primer film profesional. Continuó su educación con una beca Fulbright en el Animation Workshop de la escuela de Cine de la Universidad de California en Los Angeles, UCLA. Sus trabajos han sido exhibidos en festivales de cine a través del mundo: Annecy, Anima Mundi, Clairmont-Ferrand, Guadalajara, entre otros. Ha recibido premios en la Habana, Toronto, San Francisco, Montreal y Japón. Ha sido nominado al Ariel y obtenido el prestigioso premio de la fundación MacArthur. José Ángel ha fungido como jurado para el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes de México, así como para el premio McLaren-Lambart de la Society of Animation Studies. Sus disertaciones sobre el tiempo animado y el autismo han sido recientemente publicadas por la revista interdisciplinaria Kronoscope. Se ha desempeñado como director de la Escuela de Animación en la Universidad de Loyola en Los Ángeles, California. En abril de este año, recibió el premio al mérito del Kennedy Center Theater Festival por sus trabajos de animación para la puesta en escena El Emperador de la Luna. Su filmografía está incluida en el libro *Animation, A World History* del historiador italiano Giannalberto Bendazzi.



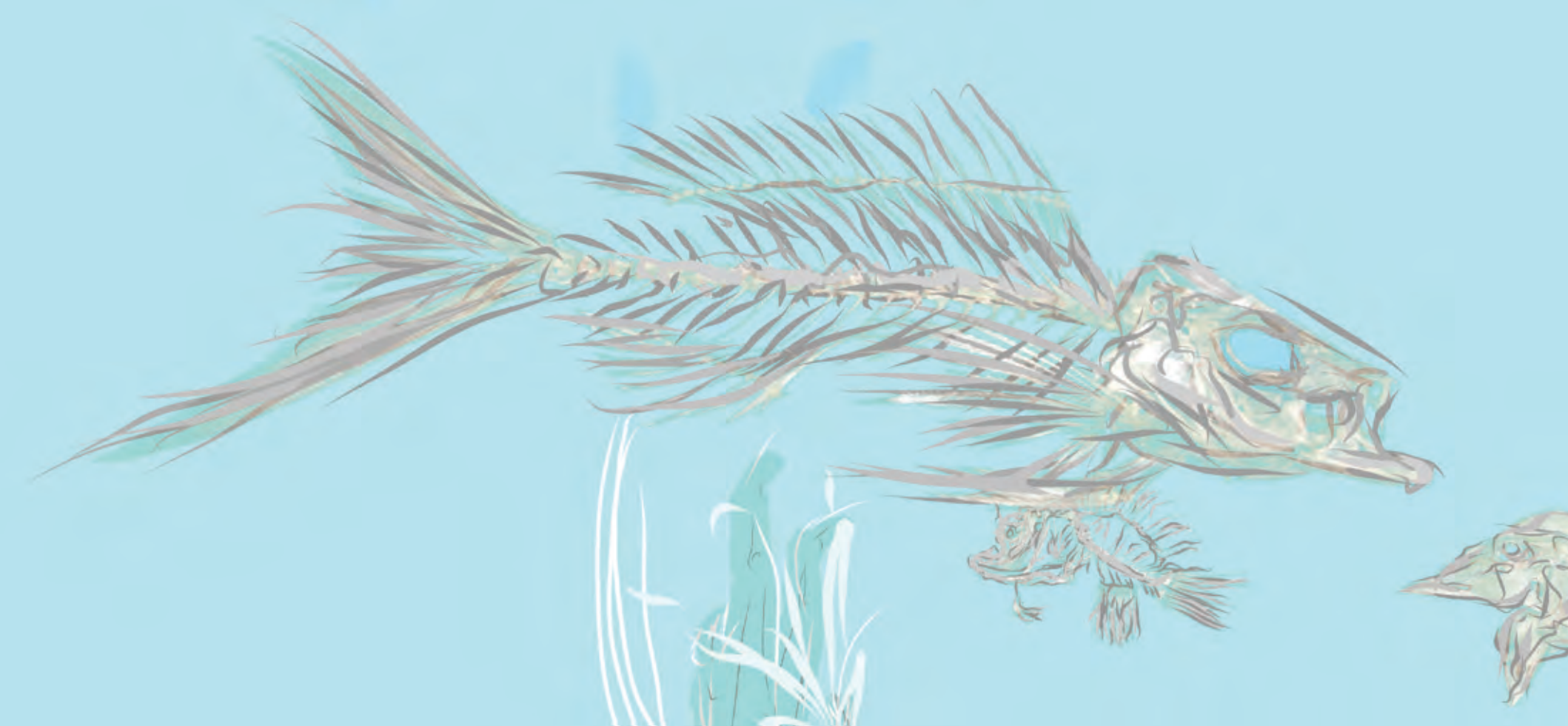
José Ángel García Moreno

Membrana

Sonido Ambiental: *Deep sea-ocean bed, underwater*. BBC sounds ©

Instalación RV (realizada con ANIMVR)

2018



LA MEMBRANA Y LA DAGA SUTIL (SÍNTESIS)

“There is no there there” (“No hay ahí allí”), Gertrude Stein

Hoy comprendo que el acto del dibujo virtual se ejecuta en forma de danza. Mi cuerpo es la medida de los trazos que ejecuto extendiéndome aún más allá del antebrazo. No hay cuadro ni recuadro ni límites de hoja. Así que cuando danzo lo hago sumergido en el tejido amniótico del espacio virtual.

Camino en el limbo y gravito en el espacio a golpe de línea. El control del VR es una daga sutil que punza la membrana de lo virtual. La idea de la daga sutil la utilizo a partir de Philip Pullman para definir aquellos instrumentos que cortan, suturan y conectan dimensiones. Corto y abro, y utilizo líneas que se convierten en referencias cartográficas; en cuadrantes que me ubican en el espacio infinito. La longitud de mis brazos son medida y longitud de mis líneas.

El concepto de la membrana lo tomo de William Kentridge. Nuestros propios movimientos, como cual buzos experimentales que se sumergen en el líquido inexistente, nos hace conscientes. Creemos y no creemos en lo virtual puesto que existe sin existir. La virtualidad es la fisura en el edificio platónico.

Cuando nos referimos al dibujo animado virtual, en realidad deberíamos definirlo como escultura del tiempo y en movimiento, a través del espacio.

Soy yo, ser virtual de ausencia presencial y en temporalidad sintética.

JOSÉ ÁNGEL GARCÍA MORENO
Los Ángeles, California, octubre 2017



AURELIANO EDUARDO ORTÍZ VERA

Facultad de Artes y Diseño, UNAM

Nací en México DF en 1962, realicé estudios de licenciatura y maestría en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. Actualmente, me encuentro inscrito en el Programa del Posgrado en Artes y Diseño de la FAD-UNAM. Realicé también los estudios de Doctorado en la Universidad Politécnica de Valencia, España, en la cual obtuve el Diploma de Estudios Avanzados, Certificación del Tercer Ciclo de Estudios del Programa de Doctorado: Artes Visuales: Producción, Gestión y Restauración (6-octubre-2005), y el Título de Especialista Universitario en Artes Visuales: Producción, Gestión y Restauración (4-junio-2008). Campo de conocimiento, dibujo, pintura, gráfica.

He tenido 16 exposiciones individuales entre las que se encuentran: 2012-31 de octubre, *Doble Hacha: Laberinto*. Dibujo-Pintura, Galería Luis Nishizawa, Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM, México. 2007-16 de junio, *La Casa de Asterion* – Dibujos, Ex – Convento del Desierto de los Leones, México DF. 2004-17 de junio, *Semilla del Viento*, Pinturas, Universidad Tecnológica de Tepeji, Tula, Hidalgo, México.

He participado en más de cien exposiciones colectivas, nacionales e internacionales. Entre las más recientes: 2016-Participación en *El xiv Salón de Artes Visuales Sura 2016*, Medellín, Colombia. 2013-Exposición colectiva, *Tremendísimo acontecimiento. Posada no ha muerto. Artistas visuales de la ENAP, lo reviven a 100 años de su ausencia con obra gráfica*.



Aureliano Eduardo Ortiz Vera
De la serie *Territorios*
Música: Zeffon, *Terra Cotta Army*
(Bajo licencia de Creative Commons)
Instalación RV
2018

Aureliano Eduardo Ortiz Vera
Territorios
Óleo sobre placa de Obsidiana
25 × 40 cm
2016-2017



DIBUJO: ESPACIO-COLOR

Dibujo y color son elementos que configuran y significan el espacio. El dibujo como color, en su desplazamiento por el espacio virtual, estructura espacios que se manifiestan en ritmos, en contrastes, en luminosidades. En la propuesta, el dibujo-color fluye y se tensiona en trazos y líneas, por los espacios que se expanden en direcciones contrarias.

El recorrido físico y visual de la representación sugiere territorios, paisajes que oscilan entre la figuración y la abstracción, la indefinición y la sugerencia.

La interacción entre el dibujo, el color y el espacio en la realidad virtual, enfatiza el sentido de simulacro en las representaciones, el proceso de construcción de una ficción que se convierte en el fragmento de un ambiente o en un espacio múltiple o cerrado.

EDUARDO ORTIZ VERA

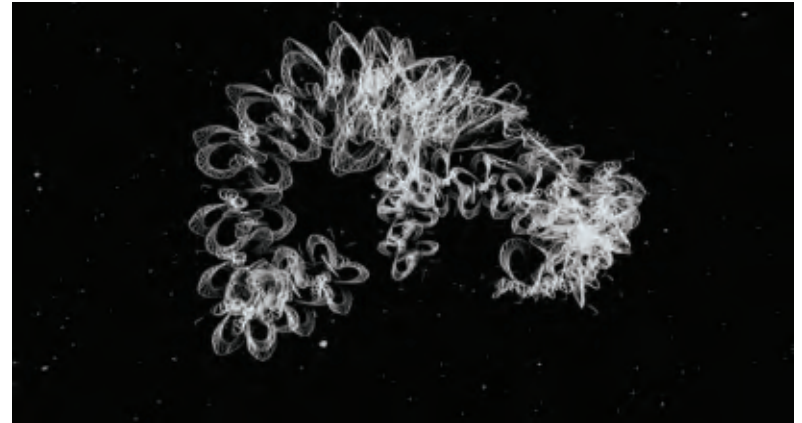
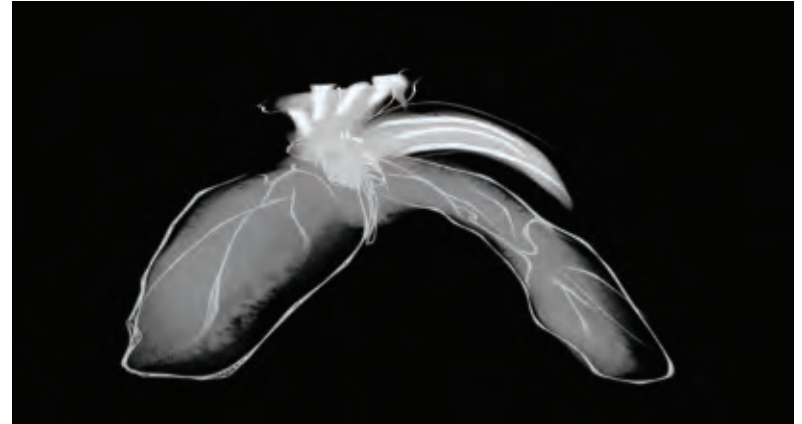


TANIA DE LEÓN YONG
Posgrado en Artes y Diseño, FAD UNAM

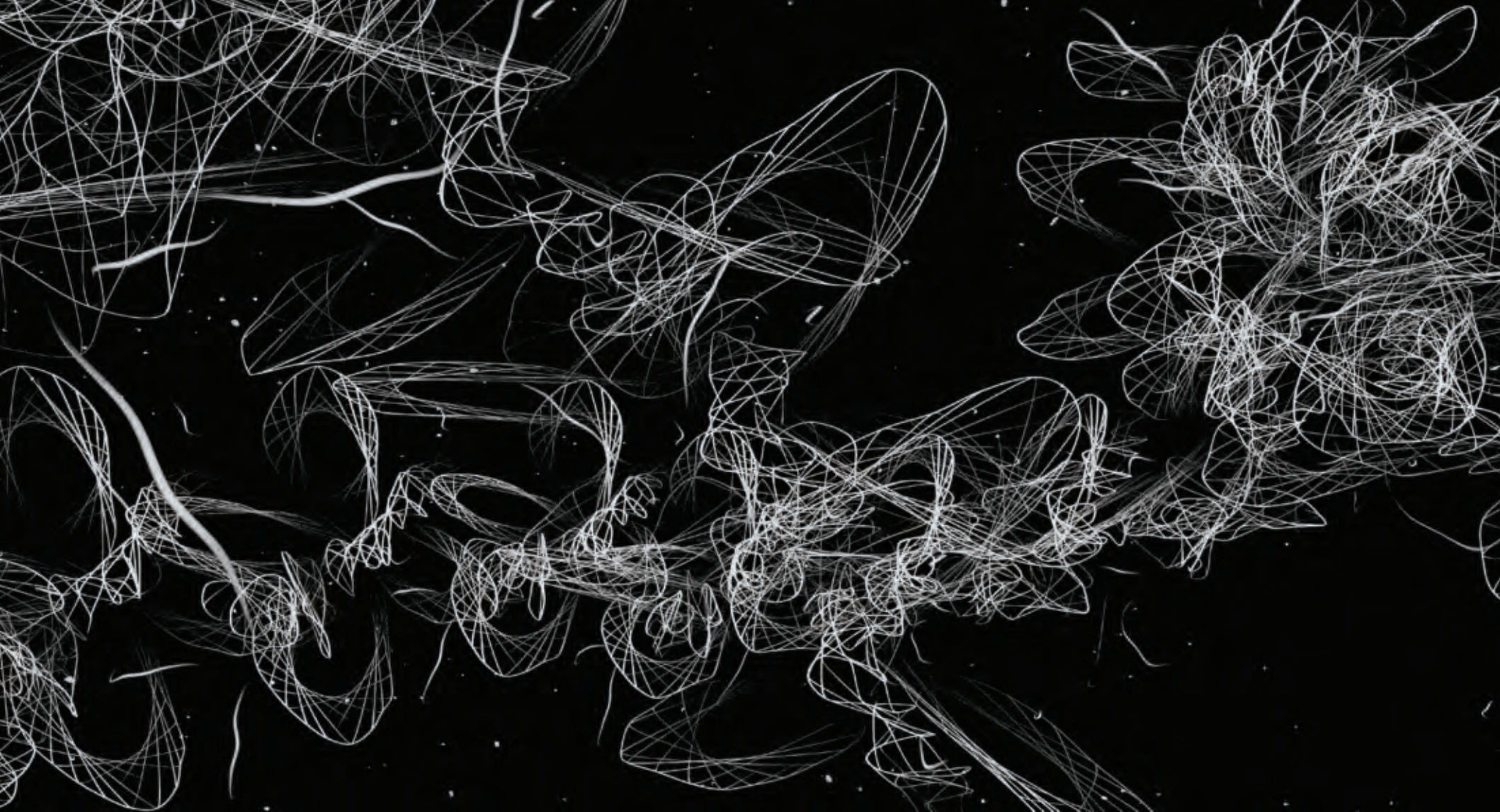
Tania de León es una artista visual mexicana dedicada al dibujo, grabado y animación experimental. Por su labor docente, artística y de difusión cultural recibió la Distinción Universidad Nacional Jóvenes Académicos en el área de Docencia en Artes en octubre 2013. Actualmente es profesora y tutora de animación en el Posgrado en Artes y Diseño de la FAD UNAM, y ha impartido clases también en la Universitat Jaume I, en Castellón, España y en el Tecnológico de Monterrey, Campus Ciudad de México.

Como egresada de la ENAP de la licenciatura en Artes Visuales, Tania de León muy pronto inició su participación en exposiciones: han sido 11 individuales y más de 50 colectivas. Su obra ha sido expuesta en bienales, museos y ferias de arte de países como Canadá, Alemania, Polonia, Uruguay, Taiwán, Cuba, Argentina, Brasil y España. Su trabajo de animación ha sido proyectado en diversos festivales como London Experimental Film Festival, Festival de Cine Experimental de Bogotá, Animac Lleida, Animasivo, entre otros. Actualmente trabaja en una serie de instalaciones animadas, se titula *Cronografías. Una bitácora personal del tiempo*.

En 2005 Tania obtuvo el grado de Doctora en Bellas Artes, en el programa Componentes expresivos, formales y espacio-temporales de la Animación, en la Universidad Politécnica de Valencia, en donde también cursó el Master en Aplicaciones Multimedia para Internet. Y en 2016 obtuvo el grado de Maestría en Historia del Arte por parte de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM.



Tania de León
Cronografía III. Tiempo cosmológico
 Diseño sonoro: José María Serralde, *Tiempo cosmológico*
 Instalación rv (realizada con ANIMVR)
 2018



CRONOGRAFÍA III

Cronografías. Una bitácora personal sobre el tiempo es una serie de instalaciones animadas cuyo tema principal es el tiempo. El propósito es hacer una interpretación de diferentes conceptos del tiempo

Cronografía III. Tiempo Cosmológico forma parte de este conjunto. El concepto de tiempo cosmológico hace referencia al tiempo de las esferas celestes. Tomando

en consideración las características espaciales y temporales que pueden tener los dibujos animados en realidad virtual, en este trabajo exploro las relaciones de dibujos gestuales animados con diferentes proporciones, moviéndose a distintas velocidades. Se trata de una muy personal visión del cosmos.

TANIA DE LEÓN

ASESORES

Para el desarrollo del proyecto PAPIME contamos con la asesoría de tres profesores y artistas invitados: Raimund Krumme, Jonas Hansen y Milan Grajetzki.

RAIMUND KRUMME

Kunsthochschule für Medien Köln (Academia de Artes Mediáticas de Colonia), Alemania

1950. Nace en Colonia / 1970-1975 Hdk Berlin Art School / 1976-1982 Profesor en HBK Braunschweig / 1977 Autor de Children's radio show / Desde 1980 produce filmes animados / 1992 & 1995 Invitado en la Universidad de Minas Gerais, Brasil / 2000 Invitado en la Universidad Dong Seo, Pusan Korea / Desde 1994 realiza comerciales para los mercados americano y japonés / 1997-2001 Profesor de tiempo completo en California Institute of the Arts, EUA / 2002-2004 Profesor en Academy for Television in Halle, Alemania / 2004 Retrospectivas en Tel Aviv y Montrall / 2006-2016 Profesor de tiempo completo en Academy for Media Arts Cologne.

Premios| Selección / *Rope Dance*: Deutscher Filmpreis / Filmband en Gold, Primer Premio del jurado en Annecy, Premio de la prensa Annecy, Premio del jurado en Hiroshima Film Festival. *Crossroads*: FICC-Oberhausen, Silver Dragon-Cracow, Karl-Zeiss-Preis-Stuttgart, Best Animation Award-Ismalia Egypt. *Passage*: Hessischer Filmpreis, Best Animation-Montreal. 1993: Ehrenpreis des Bundesverbandes Deutscher Film-und AV-Produzenten für „herausragende Leistungen auf dem Gebiet des Trickfilms“. *The Message*: Deutscher Filmpreis/Filmband in Gold, Award Valencia 2001.

Filmografía: 1980 *Les phantômes du château* / 1981 *Spaghetti* / 1981 *Zwischenfälle* / 1982 *Puzzle* / 1983 *Trickfilmsequenzen für den Spielfilm „Echtzeit“ von Hellmuth Costard* / 1984 *Und der Sessel fliegt durchs Fenster* / 1986 *Seiltänzer* / 1989 *Zuschauer* / 1991 *Die Kreuzung* / 1993 *Opéra Pix*, 2D Animation, Pascavision Paris / 1994 *Passage* / 2000 *The Message* / 2004 *Der Gefangenenchor*.

<http://raimundkrumme.com/>

JONAS HANSEN (*HIELSCHER)

University of Art and Design Halle, Alemania

Media artist y Profesor de Diseño y Tecnología Media en Burg Giebichenstein | University of Art and Design Halle. Curso: Multimedia | Diseño VR. Es cofundador del colectivo alemán de media art Stichting z25.org y del Instituto Paidia en Colonia.

En su trabajo artístico Jonan Hansen desarrolla instalaciones interactivas y juegos experimentales, que a menudo exploran las fronteras entre lo real y el mundo virtual. Ha formado parte de numerosas exhibiciones internacionales, así mismo participa activamente en conferencias y talleres.

<http://pixelsix.net/>

MILAN GRAJETZKI

NVRMIND, Dinamarca

Milan Grajetzki es cofundador de NVRMIND.io, un estudio dedicado a la investigación y desarrollo, enfocado en la creación de herramientas artísticas para Realidad Virtual: “Trabajamos de la mano con animadores y directores, para hacer sus visiones realidad, simultáneamente construimos la tecnología necesaria para diseñar mejores experiencias directamente con la RV. Actualmente estamos desarrollando ANIMVR, la primera aplicación para pintura y dibujo animados, fotograma a fotograma, en realidad virtual.”

<http://nvrmind.io/animvr>

Dimensiones inasibles
es una exposición derivada del proyecto PAPIME PE404717
(2017-2018).

Se terminó de imprimir en el mes de mayo de 2018
en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Dr. Enrique Graue Wiechers
Rector

Dr. Alberto Ken Oyama Nakagawa
Secretaria de Desarrollo Institucional

Dr. Felipe Bracho Carpizo
Dirección General de Cómputo y de Tecnologías
de Información y Comunicación

Act. José Fabián Romo Zamudio
Dirección de Sistemas y Servicios Institucionales

Mat. María del Carmen Ramos Nava
Departamento de Visualización
y Realidad Virtual (Observatorio Ixtli)

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Dr. Gerardo García Luna Martínez
Director

Dra. Olga América Duarte Hernández
Encargada del Despacho de la Secretaría General

M. A. Roberto Paz Neri
Secretario Administrativo

Lic. Francisco Javier Martínez Ramírez
Secretario de la Dirección, Planeación y Vinculación

Mtro. Pedro Ortiz Antoranz
Secretario Académico

Lic. Karina Díaz Barriga Morales
Jefa del Departamento de Publicaciones



FAD UNAM
FACULTAD DE
ARTES Y DISEÑO



DGTIC

UNAM
La Universidad
de la Nación

