

## Académico del CUAAD elabora manual para crear un arte eficaz

Francisco Quirarte presenta su libro “Los juegos de la imagen” para estudiantes y personas interesadas en el trabajo artístico

**El arte se logra cuando una obra en cuestión tiene una “presencia”**, es decir, que en el momento en que el espectador admire el trabajo de un creador se pueda sentir inmerso en ella.

Estos conceptos, que bien podrían parecer ajenos para una persona común, **son algunos de los principios teóricos que todo artista debería de seguir** para crear obras de arte mejor ejecutadas, y mismos que el doctor Francisco Quirarte logró reunir en el libro ***Los juegos de la imagen***, publicado por el [Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño \(CUAAD\)](#) [1] de la UdeG.

El autor es académico de las clases de Laboratorio de experimentación visual y Fotoensayo de dicho plantel, y trabajó para elaborar **una especie de manual para estudiantes de carreras afines a la creación artística** y el público en general.

La publicación abunda en una Tabla de Elementos Artísticos (TEA) integrada por conceptos necesarios para lograr una obra de arte, como “desobediencia”, “presente” y “ética”, mismos que logran que exista la “presencia”.

**“La presencia en la obra de arte es el estado psíquico-físico-emocional que quiere producir en conjunto el artista** por medio de sus objetos creativos, para lograr la sincronización de los objetos presentes”.

“Si tú comparas los conceptos de la tabla con los conceptos del estilo barroco, por ejemplo, ves que perfectamente ensamblan; quizás con otro nombre o con otras definiciones y detalles, pero ensamblan”, detalló.

“Al final, todo el libro y **todo el método se centra en el presente y la presencia, y en cómo tú vas**

**a producir esa presencia en el espectador;** entonces, no hay pierde, si el espectador siente esa vivencia es porque una pieza ha sido eficaz”, explica el especialista en arte en el texto.

Otros elementos que se explican en el libro son “metaimagen”, “ideología”, “amor”, “punto ciego”, “metáfora”, “sentidos”; se trata de conceptos que suelen estar presentes en la producción artística visual, sólo que no están articulados como tal.

“En cine es muy usual que te den un manual de guion, un manual para hacer personajes, de los géneros cinematográficos; **pero en artes plásticas no hay manuales, entonces, en arte necesitaba algo así**”, añadió Quirarte.

**“La falta de métodos de enseñanza en la Escuela de Artes fue una motivación para hacer el libro.** Este método todo el tiempo lo he utilizado, porque yo, al estudiar la maestría en Cine, me di cuenta de cómo se estructura un guion cinematográfico, que es por medio de imágenes”, detalló.

El estudioso de las artes indicó que **estructurar una obra artística es fácil si hay parámetros.** “No es como todo el mundo dice, que el arte es subjetivo; sino que también hay muchos conceptos que nos ayudan a elaborar un proyecto eficaz”, explicó.

Recalcó que toda manifestación artística, independientemente de su corriente o formato, es valiosa por sí misma si implica una disciplina por parte de sus autores, y eso se demuestra cuando la persona que lo admira se compenetra con la obra, a partir de los valores que explica en el libro.

El libro **Los juegos de la imagen** se presentará este viernes 26 de abril, a las 10:00 horas, en el Aula B3 del CUAAD sede Artes, en calle Belén 120, en el Centro de Guadalajara.

**Atentamente**

**“Piensa y Trabaja”**

**“30 Años de la Autonomía de la Universidad de Guadalajara y de su organización en Red”**  
**Guadalajara, Jalisco, 24 de abril de 2024**

**Texto: Iván Serrano Jauregui**

**Fotografía: Gustavo Alfonzo**

**Etiquetas:**

[Francisco Quirarte](#) [2]

---

**URL Fuente:** <https://comsoc.udg.mx/noticia/academico-del-cuaad-elabora-manual-para-crear-un-arte-eficaz>

**Links**

[1] <https://cuaad.udg.mx/>

[2] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/francisco-quirarte>