

YUXTAPUESTA

REVISTA ACADÉMICA DE ARQUITECTURA, ARTE, DISEÑO Y CULTURA UNIVERSIDAD MUNDIAL



DIRECTORIO

Yuxtapuesta, Arquitectura, Arte, Diseño y Cultura. Revista Académica Universidad Mundial, revista digital abril-junio de 2024. Editor responsable: Sistema de Educación e Investigación Universitaria A.C., número de Certificado de Reserva otorgado por el Instituto Nacional del Derecho de Autor: (en trámite). Número de Certificado de Licitud de Título: (en trámite). Número de Certificado de Licitud de Contenido (en trámite). Domicilio de la Publicación: Av. Abasolo S/N entre Colima y Colosio, Col. Pueblo Nuevo, C.P. 23060, La Paz B.C.S., México. Distribuidor, Sistema de Educación e Investigación Universitaria A.C, Av. Abasolo S/N entre Colima y Colosio, Col. Pueblo Nuevo C.P.23060, La Paz, Baja California Sur, México.

DERECHOS DE AUTOR

Abril-junio 2024, es una publicación trimestral editada por el Sistema de Educación e Investigación Universitaria, A.C. Av. Abasolo S/N entre Colima y Colosio, Col. Pueblo Nuevo. C.P.23060. Tel. (612)125 8955 0 1258960, www.universidadmundial.edu.mx. Editor responsable: Sistema de Educación e Investigación Universitaria A.C. Reserva de derechos al uso exclusivo No.04-2015-03251145000- 203. ISSN: En trámite. Responsable de la última actualización de este número, Coordinación Editorial y Publicaciones, M.C Jessica Patiño Cruz., Av. Abasolo S/N entre Colima y Colosio, Col. Pueblo Nuevo, C.P.23060. Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación. Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización del Instituto Nacional del Derecho de Autor. De acuerdo con la legislación de derechos de autor, la Revista Académica de la Universidad Mundial de Arquitectura, Arte, Diseño y Cultura. Yuxtapuesta, reconoce y respeta el derecho moral de los autores, así como la titularidad del derecho patrimonial, el cual será cedido a la revista para su difusión en acceso abierto editor de la publicación.

Universidad Mundial

Rectora

Dra. Judith Moreno Berry

Vicerrector Académico

Mtro. Gustavo Enrique Pérez Arévalo

Vicerrectora Administrativa

C.P. Patricia García Ramírez

Directora General Campus Los Cabos

Mtra. María Bibiana Valle Castañeda

Coordinadora de Vinculación

Mtra. Catalina Solís Núñez

Coordinador de Arte y Diseño

Lic. Gamaliel Alejandro Valle Hamburgo

Coordinadora Editorial

Mtra. Jessica Patiño Cruz

Asesoría Técnica

Lic. Gabriela Inzunza Salgado

Coordinador de Imagen Institucional

Lic. Yesmany Marrero Martínez

Diseño Editorial

Alexandra Meza Orozco

Fotógrafos

Jurgen Raí Pinzón Luque.

Alexandra Meza Orozco.

Mariel Cárdenas Castro.

Nelia Lizbeth Alcántara Castañeda.

Pamela Isabel Lares Ramírez.

INDICE

- 6 Galería**
- 9 Artista local**
- 13 Profesionista invitado**
- 17 Fotografía publicitaria**
- 19 El oficio del diseñador**
- 24 Fotografía
básica y digital**
- 26 Carteles**
- 29 Dibujo contemporáneo**
- 31 Conocer para ser**
- 34 Fotografía**

- 36 Ilustraciones de arquitectura**
- 38 Cultura**
- 39 ¿Quién se apoderó del mañana?**
- 40 Cafeteando y contando**
- 41 Taller de papel hecho a mano**
- 43 Diseño básico**
- 47 Fotografía publicitaria**
- 50 Apreciación del arte**
- 52 La importancia del uso de una metodología en el diseño**
- 54 Rostros del mundo**



GALERÍA



Prácticas publicitarias

“Se asignó como práctica publicitaria la selección de un diseñador gráfico de renombre como fuente de inspiración para el diseño de una portada de disco. Esta actividad ofreció la oportunidad de sumergirse en el trabajo de diseño profesional, estudiar los enfoques y técnicas aplicados en los estilos distintivos de cada proyecto. Además, les permitió a los alumnos explorar una amplia gama de tendencias. Al incorporar la influencia de estos diseñadores mejorando sus habilidades. Esta experiencia los desafió a pensar de manera innovadora y encontrar soluciones creativas a problemas específicos en diseño”.

Docente: maestro Martín Sánchez.

Alumnos: Andrea M. Monroy Orozco, Marissel Gpe. Romero Quintero, Andrea Arias Villarreal, Alexandra Meza Orozco, Ximena G. Ojeda Leal, María Fernanda Mendoza Ramírez, Manuel Alejandro Verdugo Zavala, Jorge Antonio Moreno Marín, Ilse Fernanda Beltrán Hernández, Ariel Enrique Aguilar Monroy, Aldo Rivera Villarino, Luisa Elena María Santiago Osuna, Dulce María Brown Olvera, e Irlanda Espinoza Rubio.



Andrea M. Monroy Orozco
Yazmín Huerta



Andrea Arias Villareal
Yazmín Huerta



Ariel Enrique Aguilar Monroy
Paula Scher



Ximena Guadalupe Ojeda Leal
Agustín Gonzalez



Alma Delia Oropeza Perez
David Carson



Manuel Alejandro Zavala Verdugo
David Carson



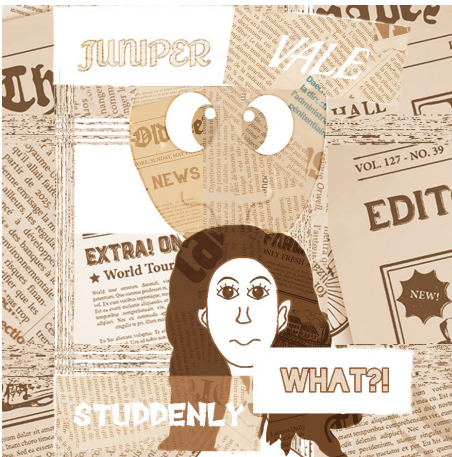
Ilse F. Beltrán Hernández
Yazmín Huerta



María F. Mendoza Ramírez
Milton Glaser



Marissel G. Romero Quintero
Paula Scher



Dulce María Brown Olvera
Barbara Kruger



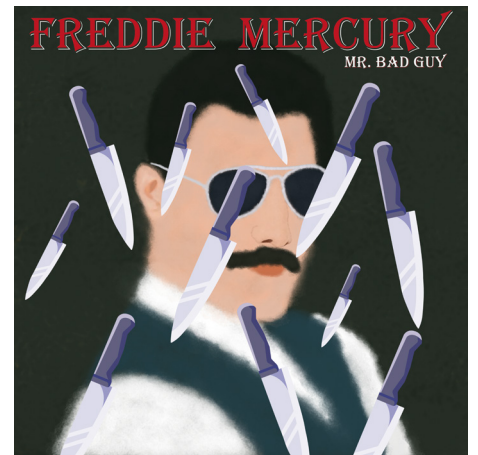
Irlanda Espinoza Rubio
Milton Glaser



Aldo Rivera Villarino
Alejandro Magallares



Luisa E. María Santiago Osuna
Mariana Motoko



Jorge A. Moreno Marin
Stefan Sagmeister



ARTISTA LOCAL

LIC. ÁNGEL MÉNDEZ ESPINOZA

- Orgullosamente paceño, ex-alumno graduado de la
- Universidad Mundial de la generación 2008-2012
- con especialidad en Diseño publicitario e Identidad corporativa. En su experiencia laboral trabajó como freelance realizando logotipos, en agencias de publicidad y en CFE. Egresado de la maestría en Liderazgo Educativo, y doctorante en el doctorado en Liderazgo Educativo en la Universidad Mundial. Destacado docente en la Universidad Mundial campus La Paz.

¿Cómo surgió su pasión por el diseño?

Bueno, mi pasión, por así decirlo, era la publicidad. Siempre me llamó la atención los anuncios en la televisión, me los aprendía de memoria e incluso a veces me los imaginaba distintos, me ponía a divagar con los comerciales, y comenzó a gustar mucho la publicidad desde mi niñez. Diseño gráfico no era mi primera opción de estudio, cuando yo estaba en la preparatoria, yo quería algo más cercano a la carrera audiovisual para hacer comerciales en televisión, pero por una u otra razón no pude estudiar publicidad.

Recién entré a la universidad, estaba pensando estudiar diseño gráfico, y luego realizar una maestría en mercadotecnia, mi gusto por el dibujo me llevó al diseño, en la preparatoria llegué a hacer uno que otro mural y me gustaba mucho pasar por esa calle o esa barda donde yo había hecho algún dibujo, algún mural o cosas así o que yo dibujaba y los compañeros me decían “ay, ¡qué bonito tu dibujo!”, entonces sí,

me gustaba mucho ver mis trabajos allí de repente, entonces con el diseño gráfico y los anuncios, yo me imaginaba un día estar viendo la tele y decir, “ ¡ese comercial es mío!”, pero, pues no, con el diseño gráfico, me pasó algo muy parecido y en la actualidad voy en la calle y veo una lona y digo “ay, mira, eso es lo que yo hice” o voy con mi esposa y “mira, ese logotipo es el que la otra vez estaba haciendo”, me da cierta alegría momentánea, y así surgió mi pasión por el diseño, buscar y experimentar encontrar nuevas formas de expresarse a través del diseño gráfico.

¿Qué cualidades debe tener un diseñador gráfico?

Tiene que ser... lo más importante, creativo. Otro punto importante, ser flexible, tener la mente abierta, saber cuáles o cuando tenemos algún error y tener esa flexibilidad o esa mente abierta para saber cómo corregirlo. Es la suma de varias cualidades, ser flexibles, de mente abierta, creativa y adaptable, adaptarnos al cambio.



Claro y eso depende mucho, porque como tratamos con clientes.

Saber trabajar con el cliente, saber comunicar.

Lic. Ángel Mendez Espinoza y la alumna de Diseño gráfico digital Mariel Cárdenas Castro, entrevistadora.

Entonces, cuando un diseñador realiza diseños para sus clientes ¿este debe de realizar el diseño que le solicitó el cliente? O sea, exactamente tal cual como lo pide el cliente.

Aquí podría decir depende, pero no. Por lo general, un cliente sabe lo que quiere, pero no sabe cómo lo quiere, sino para qué nos están contratando, para qué existimos. Muchas veces, a mí en lo personal me han llegado clientes que quieren un logotipo o quieren un diseño y yo les digo “eso no funciona para ti” le doy propuestas y están tercicos en que quieren lo que ellos dicen “es que no se va a poder porque tu mercado es así o esto está de moda ahorita y en tres años tu logotipo ya no va a servir”, cuando me toca eso, pues digamos, mi ética profesional a veces me dice “¿sabes qué?

Yo, no voy a realizar este trabajo, porque no te voy a dar un trabajo que no funcione”, pero el letrero que tengo en mi refrigerador me dice “haz el trabajo, porque es un trabajo a final de cuentas” yo le digo al cliente que va a funcionar o no, si no funciona, pues ya es decisión del cliente, yo hago lo que me dice, propongo otras cosas, pero al final hago lo que el cliente quiere, porque somos un servicio.

Habrán otras circunstancias, otros clientes, otros proyectos en donde tal vez si tenemos muy abierta la posibilidad del cambio, y otros proyectos donde uno solo cumple con órdenes, por lo general, nosotros agarramos la idea del cliente, la pulimos, la transformamos y hacemos algo mucho mejor de lo que el cliente quería.

Hablemos sobre este detalle, lo que perdura en el tiempo, una de las dudas que tenemos es ¿cómo debe ser una imagen o un diseño para que cobre vida?

Exactamente, este tema, que sea fascinante y que perdure justamente en el tiempo. Para que perdure es muy importante, tal vez... hay una palabra que es «atemporal» significa que no pertenece a un cierto periodo de tiempo, como dije ahorita, tal vez una moda nos indica que tenemos que utilizar ciertas formas, ciertos colores, ciertas tipografías, pero nadie nos dice si esa moda va a pasar en dos años, en diez años, en veinte años y, ahorita en cuestión de las tecnologías o cómo va evolucionando la vida tan rápida, la sociedad, las modas son muy pasajeras, entonces yo puedo hacer un diseño, una campaña publicitaria o algo que va a servir para este mes e incluso durante este mes no, porque al momento en que yo lo lancé ya dejó de estar de moda, entonces ya no va a funcionar mi campaña. Entonces yo pienso que para que dure en el tiempo, no debemos hacer las cosas por moda, está muy bien entender cómo funcionan las modas o las tendencias, pero lo interesante a mi punto de vista es ubicar la esencia de la moda, la esencia de la tendencia. Para que cobre vida el diseño, sería cosa de saber o conocer al público y saber cómo entregar el mensaje.

Hablando de estas tendencias, de cómo uno perdura en el tiempo, entonces ¿es la imagen una de las herramientas emocionales más potentes de las que el diseñador dispone?

Sí, porque nosotros por lo general nos comunicamos con la imagen, somos gráficos. Obviamente, dentro de la publicidad de la mercadotecnia y demás, están otros aspectos como el eslogan, un jingle o cosas así, pero tal cual como diseñadores gráficos nosotros somos imagen y la idea es comunicar la típica frase de “una imagen vale más que mil palabras” con esa frase podemos decir que sí, la imagen es muy importante, pero tal vez es más importante el mensaje que queremos dar con esa imagen, porque puede ser una imagen muy cruda, muy llamativa y muy lo que sea, pero el mensaje no va a estar claro, es como el arte abstracto, el impresionismo o cosas así, puedes retratar perfectamente, supongamos un carro, puedes tomar una fotografía del último modelo y el carro desde el ángulo más bonito posible, pero no estás dando el mensaje de tal vez que si el carro es de montaña de que 4x4 o si es deportivo va muy rápido o que las curvas las agarra muy bien, ese mensaje dirigido al cliente, pues tal vez no se encuentre simplemente allí simplemente con la imagen, tal vez es ver el mensaje primero, más que nada, pero al final de cuentas si es la imagen, pero más importante es el mensaje con esa imagen.



PROFESIONISTA INVITADO

LIC. ULISES CORTÉS CABELLO

- Ulises Cortés Cabello es licenciado en Artes Plásticas, especialista en diseño y manufactura de rigs,
- en la elaboración de estructuras de soportes mecánicos para stop motion en las diversas técnicas de soportes para generar movimientos en los puppets,
- trabaja en el Taller del Chucho, es un Centro Internacional de Animación que se consolidó como uno de los estudios más importantes del mundo por su proyecto “Pinocho” que realizó el cineasta Guillermo del Toro para Netflix.



Qué le gusta más ¿El proceso creativo y de diseño en las artes plásticas en comparación con los procesos en el diseño industrial?

Creo que lo mío siempre ha sido la fabricación, y solucionar los problemas de los artistas, creo que esa es mi vocación. Como proyecto personal, en cuestiones como creativas, la verdad en algún momento también de mi vida ya que tenga un poquito más de tiempo, quisiera hacer juguetes para niños, juguetes muy creativos o artísticos, pero bueno, esa es otra parte de un hobby que quisiera tener.

Creo que como artista lo más placentero es realizar el proceso creativo que lleva la obra y posteriormente pasar a la parte física y mecánica, ese proceso creativo, entender o proyectar la coreografía o el movimiento que ya en algún momento se pensó.

¿Qué artistas, cineastas u obras de arte lo inspiran? (Artistas visuales, directores, películas, series).

A lo largo como de mi camino en el mundo de arte, pues he tenido muchas inspiraciones, la verdad al principio que era lo que tenías más accesible, pues era como los pintores y escultores famosos, los famosos de los ísmos, como por ejemplo, me gusta mucho la onda del surrealismo, me gustó mucho todas las obras de Miró, la obras de Kandinsky, ya luego fui creciendo un poco más y me latió más el trabajo de Duchamp, y después de Duchamp pasé al modernismo y todas las cuestiones del arte contemporáneo, el arte cinético, arte conceptual, y un montón de artistas... últimamente he tenido mucha inspiración viendo videos de procesos mecánicos-artesanales, puedes ver procesos de la India o de aquellos países de Asia o África y son muy interesantes, porque son únicos y de alguna manera son diferente de los que estamos acostumbrados.



¿Cómo hace fluir la energía creativa y las ideas en equipos de muchos artistas?

Para que la energía creativa fluya en un equipo de trabajo, pues es bien diferente en cada equipo. Creo que la mejor manera de hacer fluir una energía creativa en un grupo de personas es ubicar cada quién, quién es dentro del grupo, y creo que la parte del moderador o de la cabeza del equipo, pues es como ir ubicando qué tareas en específico y qué funciones tiene cada persona para así darle su valor, que cada quién se sienta parte única del grupo y pues, por otro lado, ser un ejemplo. Creo que la cabeza siempre debe de dar el ejemplo y trabajar con pasión.



Nos podría narrar su experiencia al trabajar en la película Pinocho

Fue muy emocionante enterarme de que trabajaría con el cineasta Guillermo del Toro. Me dieron la oportunidad de trabajar en un proyecto de Luis Téllez, en el largometraje “Insomnia”, mis conocimientos en artes visuales (escultura), y mecánica industrial, combinación que me llevó a tener un lugar en la producción, posteriormente nos visitó el director Guillermo del Toro, tenía conocimiento de mi trayectoria, y me invita a ser parte de su proyecto “Pinocho”, fui responsable de la organización y planeación de los espacios, herramientas, de los materiales que se ocuparían en la filmación, y nos coordinamos con el equipo de trabajo en Estados Unidos.

Creo que mi principal experiencia de todo esto fue haber vivido una congregación de personas muy talentosas, interesantes, que es poco usual en los proyectos, desearía volver a trabajar en otros proyectos así de grandes, creo que es la idea de toda la gente que ya probó, esto de las películas internacionales.

¿Qué sueños tiene para el futuro? (Nuevos proyectos, talleres, historias por contar).

Pensando en proyectos a futuro y corto plazo, estoy montando un taller. La idea es poder hacer un taller con todas las opciones de fabricación como las tenemos acá en el Taller del Chucho, para dar el servicio particular a creativos y artistas que deseen fabricar sus piezas a mediano y largo plazo. En algún momento de mi vida, mi más grande sueño es tener una galería de arte, y de objetos creativos a la venta.



FOTOGRAFÍA PUBLICITARIA

Fotógrafo Martín Hernández

Fotografía digital de imagen publicitaria.

“La fotografía publicitaria es mucho más que solo tomar fotos bonitas; es un arte que combina creatividad, técnica y estrategia. Es una pieza clave en el mundo del marketing y la publicidad, donde una sola imagen puede contar una historia, vender un sueño o transformar una marca”.

Docente: fotógrafo Martín Hernández Daza.

Alumnos: Damaris Yuleisy Arce Arce, Samantha Josceline Estebane Cota, Alejandra Sarahí Flores Ocampo, Anahí García Collins, Reyna Isabel Gastelum Herrera, Ana Sofía Geraldo Nuñez, Joaquin Emanuel Gualito Ruíz, Rubén Alexis Márquez Gonzalez, Karla Patricia Murillo Davis, Luis Adriel Osorio Geraldo, Kevin Rodrigo Perdomo de la Garza, Ivanna Robles Gallardo, Emiliano Rodríguez Zazueta, Indra Valeria Servin Orduño, Marian Tostado Arnaut, Randell Eulices Valenzuela Camacho, María Camila Vázquez Calderón, y Jonathan Ricardo Yee Rodarte.





**EL OFICIO
DEL
DISEÑADOR
GRÁFICO**

ADAMARIS ÁLVAREZ



Egresada de la Universidad Mundial de la carrera de Diseño gráfico digital, actualmente trabaja como diseñadora gráfica en una agencia de publicidad.

¿Cómo fue la transición desde que egresó de la universidad hasta su desempeño en el mercado laboral?

Afortunadamente, mientras estaba en la carrera tuve la oportunidad de laborar de manera activa en algunas imprentas y agencias de publicidad que me dieron algunas bases sólidas para el desempeño eficaz de mis actividades, lo cual agradezco mucho que me dieran la oportunidad siendo apenas estudiante, pero sí fue un cambio muy radical.

En el mundo académico aprendemos, creamos y fallamos, en el ambiente laboral fallar no era una opción, considero que es una forma dura de aprender, pero así se forma el carácter y la vida profesional. Sin duda tuve la ventaja y fortuna de poder desarrollarme en el ámbito laboral de mi carrera.

¿Cuál considera que es la situación actual del mercado laboral para las personas que han seguido su carrera?

El mercado actual es, sin duda, muy diferente, pero a la vez también muy predecible. Creo que estamos en un mundo con innovación, en donde constantemente están evolucionando las tecnologías, cada vez más avanzadas, y eso también nos da un sinfín de oportunidades. Como todo y todos, necesitamos cambiar a la par que el mundo. Y estamos en una era de demasiadas oportunidades, debemos buscar nuevas oportunidades, aprovechar los cambios constantes y adaptarnos, aprender nuevas formas de solucionar los problemas.

ALEXANDRA MEZA



Egresada de la licenciatura en Diseño gráfico digital de la Universidad Mundial.

¿Cuál considera que es la situación actual del mercado laboral para las personas que han seguido su carrera?

Creo que la situación laboral de los diseñadores gráficos está influenciada por varios factores, como su especialización y las tendencias emergentes en el campo. En general, la demanda de diseñadores gráficos es alta, especialmente en medios digitales, debido a la creciente importancia de la comunicación visual y la imagen.

Se anticipa que esta demanda se mantendrá sólida en el futuro. Sin embargo, es esencial reconocer que el mercado laboral es competitivo. Por lo tanto, los diseñadores deben estar dispuestos a adaptarse a las nuevas tecnologías y tendencias en el diseño para mantenerse relevantes y destacarse en su campo.

En el diseño editorial ¿Qué son esas cosas que te inspiran?

Las revistas de moda y culturales han sido una fuente constante de inspiración para mí, ya que busco lograr un diseño que sea agradable a la vista y fácil de leer. Mi principal objetivo es evitar que las personas se saturen con colores y formas que distraigan de la lectura, priorizando siempre la claridad y la legibilidad del contenido.

Considero que un diseño editorial exitoso no solo debe ser estéticamente atractivo, sino también funcional y accesible para el lector. Por lo tanto, me esfuerzo por encontrar un equilibrio entre la creatividad y la usabilidad en mis proyectos.

JOHANN HIGUERA



**Egresado de la
licenciatura en Diseño
gráfico digital de la
Universidad Mundial.**

¿Qué fue lo que le sorprendió más cuando entró al mercado de trabajo?

Para alguien que estudie Diseño gráfico digital, y ha trabajado de dos maneras diferentes, siendo estas formar parte de un grupo dentro una empresa u organización y de manera solitaria, como freelance, considero que la cantidad de trabajo que hay es impresionante.

Basta con buscar un poco para encontrar múltiples ofertas, tanto de individuos como de organizaciones grandes y pequeñas, incluso a veces sin necesidad de buscar uno mismo del trabajo.

Otro de los hechos que me sorprendió y que no quisiera dejar pasar es la cantidad de años de experiencia que solicitan la mayoría de empresas para conseguir los puestos, desde los tres a los cinco años de experiencia laboral, que en algunos de estos casos es posible que se conceda la oportunidad de tomar el puesto, si es que se demuestra la calidad de los trabajos realizados a pesar de no contar con el tiempo de experiencia solicitado.

En el diseño editorial ¿Qué son esas cosas que te inspiran?

Mi espacio de trabajo es una de mis más grandes inspiraciones dentro del diseño editorial, básicamente porque se trata del lugar donde puedo concebir ideas y resolver problemas. Para justificar esto, tengo que hablar un poco de mis gustos dentro del diseño, principalmente es el minimalismo, la composición con buenos balances y el uso adecuado de los espacios en blanco, lo cual aplico dentro de mis espacios en donde tengo solo lo necesario y me siento cómodo con ello.

Esto mismo me gusta, me gusta plasmarlo en mis diseños, pues pienso que se trata. Si se trata de algo que la gente va a leer, estos querrán hacerlo de una manera cómoda en donde tengan información adecuada, y que este tenga la cantidad de elementos genuinamente necesarios para su entendimiento, y disfrute por esto mismo.

También me inspiro con revistas de arquitectura, arte y diseño, además de consultar aplicaciones, pero en lugar de buscar únicamente cosas acerca del diseño editorial, busco cosas sobre arquitectura, diseño interiores, y entre otros elementos que me hagan sentir cómodo e inspirado.



FOTOGRAFÍA BÁSICA Y DIGITAL

Licenciada Martha Sabin

“Nos enfocamos en conceptos, en el uso de la fotografía digital, primero fue adentrarnos en las técnicas que se utilizan para poder tener encuadre e iluminación, y toda la tríada completa para tener una buena imagen que proyecte emociones y que tenga un discurso. Las y los alumnos decidieron una temática que nos ayudó como inspiración para poder hacer una serie de fotografías utilizando las técnicas mencionadas”.

Exposición colectiva.

Exponer la creatividad de los estudiantes de fotografía como creadores para que el público universitario pueda observar el uso de conceptos en la imagen, desde mensajes artísticos hasta publicitarios.





“Algunos Amigos Nunca se Van... Solo se Guardan en el Corazón.”

CARTELES

Mtra. Dafne Torres

Desde hace siglos la muerte y el arte se han vinculado al servir éste como un último homenaje que expresa amor, desesperación, admiración, entrega y fidelidad, entre otras cosas. El resultado es un universo de manifestaciones que bien podríamos denominar «el arte de la muerte», como enterramientos, mausoleos, máscaras mortuorias, esculturas, odas, elegías, requiems, oratorios y marchas fúnebres.

Materias: Edición de imagen digital, y Diseño de imágenes vectoriales de la maestra Dafne Olivia Torres Pomar, con los alumnos: Aileen Anika Yañez Benoit, Anahí García Collins, Daniela Alejandra Pérez Flores, Danna Mayrel Ortega Algandar, Dariana Guadalupe Ojeda Salvatierra, Indra Valeria Servín Orduño, Ivanna Robles Gallardo, Jonathan Ricardo Yee Rodarte, Jonathan Ruelas Arnaut, Luz América Nafarrate Monroy, María Fernanda Espinoza González, Rubí Guadalupe Ortiz Gómez, Valerya Verdugo Guriérrez, y Vanessa Verdugo Gutiérrez.







DIBUJO CONTEMPORÁNEO

Mtra. Silva Trasviña

“La muerte llega como un susurro en la noche, recordándonos nuestra fragilidad. Es el final del camino, el último suspiro de una existencia efímera. Nos enfrentamos a ella con valentía, aceptando su presencia como parte natural de la vida. En su abrazo oscuro encontramos la paz y el descanso eterno”. Octavio Paz.

Materia: Dibujo contemporáneo. Docente: Lic. Silvia Trasviña Pérez. Alumnos: Humberto Vargas, Mireya Cano, Nicolás García, Karem Díaz, Samuel Isaías Lieras Cortes, y Danielle Leyva.

SOCIEDAD MUTULISTA "PROGRESO"
"KERMESE"
a Beneficio de un Relox Público.

25 CENTAVOS

Sta. Rosalía, B. C. Mayo 4 y 5 de 1924.
LA COMISION.

**CONOCER
PARA SER**

Arq. Gamaliel Valle Hamburgo

PRENSA, ARQUETIPOS Y ANUNCIOS DE DISEÑO GRÁFICO SIGLO XIX Y X

Aunque la información y datos son variados y quizá impuntuales, el escritor Adrián Valádes escribió en su libro Historia de la Baja California 1850 - 1890, sobre la aparición de la imprenta y los arquetipos sudcalifornianos. Se sabe pues que el tipógrafo sinaloense Miguel Fernández Castro quien estableció en 1854 la primer imprenta de Baja California en La Paz, editó en primera instancia El Centinela, Periódico Oficial del Gobierno de la Baja California, mediante el cual se dio difusión a las actividades y misiones de las autoridades civiles, así como algunos editoriales sobre los acontecimientos nacionales referentes al período de inestabilidad que le tocó enfrentar al presidente Antonio López de Santa Ana.

La publicación de El Centinela tuvo poco eco entre los 781 habitantes que conformaban la población paceña y que pasaban por un período de incertidumbre, ya que desde noviembre del año anterior el filibustero norteamericano William Walker venía realizando incursiones bélicas, pretendiendo la creación de una república independiente tomando los territorios de Baja California y Sonora, pretensión que nunca concretó.

Aunque de Miguel Fernández Castro se tiene escasa información, se sabe que en 1856 imprimió un periódico similar en Culiacán al que llamó La Bandera de Ayutla, órgano oficial del Gobierno de Sinaloa, estado donde radicó y dejó huella como prestigiado tipógrafo.

El primer documento de carácter oficial impreso en La Paz fue hecho en la imprenta del gobierno el 2 de diciembre de 1855, cuando la diputación territorial expide un estatuto orgánico para regular la vida política local. Esto sirvió de base para que se promovieran los comicios que llevaron a la jefatura política al señor José María Gómez.

En el taller de Adrián Valádes se hicieron toda clase de trabajos tipográficos desde señalética, señalización marquesinas y anuncios publicitarios de los principales negocios locales estos trabajos se realizaban con una prensa de forma muy rudimentaria y concluía de forma precisa en un pliego de papel, principalmente de algodón.



Cuando la imprenta de Valádes cerró, dejó un gran número de aprendices que siguieron sus pasos e instalaron sus propias imprentas, algunos de forma correcta y otros al poco tiempo se dieron por vencidos.

Este tipo de trabajos fueron heredados y se fusionaron con otras técnicas entre ellas la publicación de anuncios con fotografías, la colocación de marquesinas en fachadas de casas y locales entre otros. Actualmente podemos observar parte de estos anuncios en documentos aún preservados por instituciones públicas.[1]

[1] Archivo Histórico Pablo L. Martínez.



ILUSTRACIONES ARQUITECTURA

Arq. Gamaliel Valle

Ilustración. Arquitecto Gamaliel
Regina Fonseca.
Johana Guadalupe.
Christian de Jesús Castro Estrada.
Anaid Huitzil Ávila.
Emiliano Rodríguez Meza.
Ana Dalay Cardona Fontes.
Lesly Janeth Saldaña M.

Reyna Fuentes.
Ángel Renato González Castillo.
Brenda Leticia León Lucero.
Viridiana Amador Hirales.
Alondra Patricia Rodríguez Navarro.
Zoey Andrea Harker Espinosa Mireles.

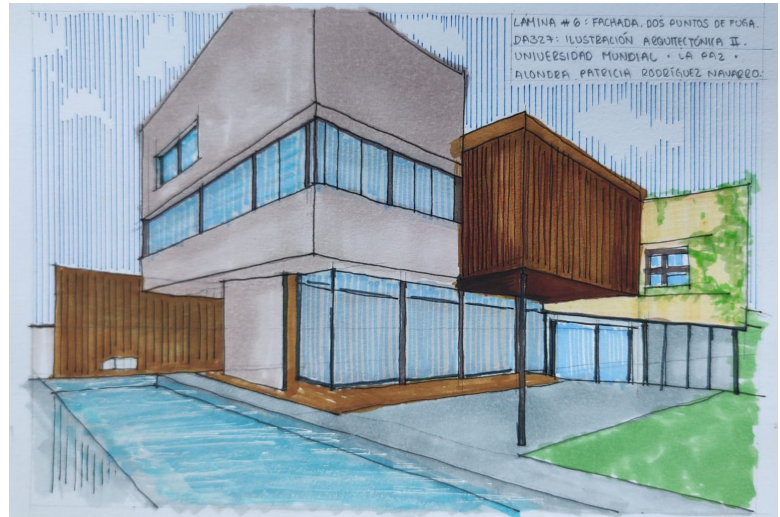


Ilustración arquitectónica II.

“Es una clase que llevan los alumnos de Arquitectura y Arquitectura de Interiores y es para que tengan las nociones básicas de cómo ilustrar de forma de diferentes técnicas pintura, plumones, lo que son sharpies y acuarelas. Esta clase tiene como beneficio que los alumnos cuando se presenten en el campo laboral y tengan que definir cuáles son muros, muebles, texturas, formas y tendencias puedan hacerlo de forma

correcta. Y esta clase consiste de tres módulos que son los tres parciales.

En el primer parcial se ve lo que son plumones, que en su mayoría son plumones chartpak o en base de agua que son como tipo acuarelas, en el segundo parcial trabajan con acuarela y en tercer parcial es técnica mixta, en donde utilizan primero una base de acuarela y finalmente somborean con plumones”.

CULTURA



¿QUIÉN SE APODERÓ DEL MAÑANA?

¿Me podría explicar de qué trata el proyecto?

Nuestro proyecto se llama “¿Quién se apoderó del mañana?”, es un proyecto del taller de radio, pensando en el tema de la semana de la comunidad que es humanismo e innovación tecnológica nos inspiramos en la guerra de los mundos de Wells en los años 30, reimaginando como sería en el 2023, en un mundo de inteligencia artificial, redes sociales y tecnología, decidimos hacer un radiodrama enfocado en eso, donde los alumnos hicieron las voces, trabajaron efectos, editaron, hicieron un guión y damos una experiencia sonora a oscuras, lo que hacemos es crear imágenes auditivas, ya que vivimos en una cultura visual y hemos perdido mucho la capacidad de escuchar, entonces nuestro proyecto va enfocado hacia allá.

Entrevista Alumnos (Alumnas Brisceida Amador y María José Márquez).

¿Cómo contribuyeron al proyecto?

Nosotros nos encargamos de realizar el guión y también nos apoyamos de una inteligencia artificial, que es una aplicación, llevamos semanas trabajando en esto con ayuda de nuestra maestra, nos basamos en una historia de los años 30, nos ayudamos en caricaturas y series para crear nuestra propia historia.

Alumnos:

María José Márquez Angulo
Pamela Vázquez Tapia
Ariadna Madeleine Hiraes Ceseña
Brisceida Patricia Amador Valdéz
Samuel Dagoberto Meza Arce
Eileen Andrea Ojeda Oláñez



CAFETEANDO Y CONTANDO

¿Me podría explicar de qué trata el proyecto?

“El proyecto de cafeteando y contando nace como una manera de mantener vivos los relatos, las formas de narrar, en Baja California Sur hay muchas narraciones. El proyecto sirve para que los alumnos poco a poco empiecen a practicar la expresión oral, ya que es importante que no se pierda esa costumbre. A través de la tecnología rescatamos una de las tradiciones más importantes de la sociedad, recordar las historias que dieron origen a nuestro presente, en un nuevo formato digital: el podcast”.

Proyecto de la XXIV
Semana de la Comunidad.

Docentes: maestra Rocío Sagárnaga
y el maestro Gilberto Bonilla.

Alumnos: Angie Terán, Alexis
Santiago, Angie Lizarraga, Rubí
Franco y Santiago Pérez.



TALLER DE PAPEL HECHO A MANO

Lic. Margarita Ruiz

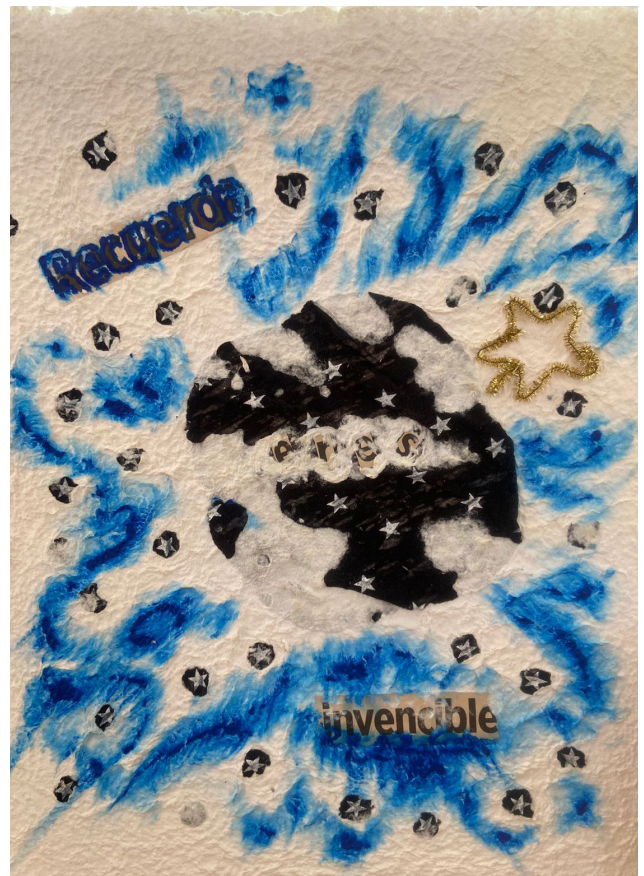
Taller de papel hecho a mano

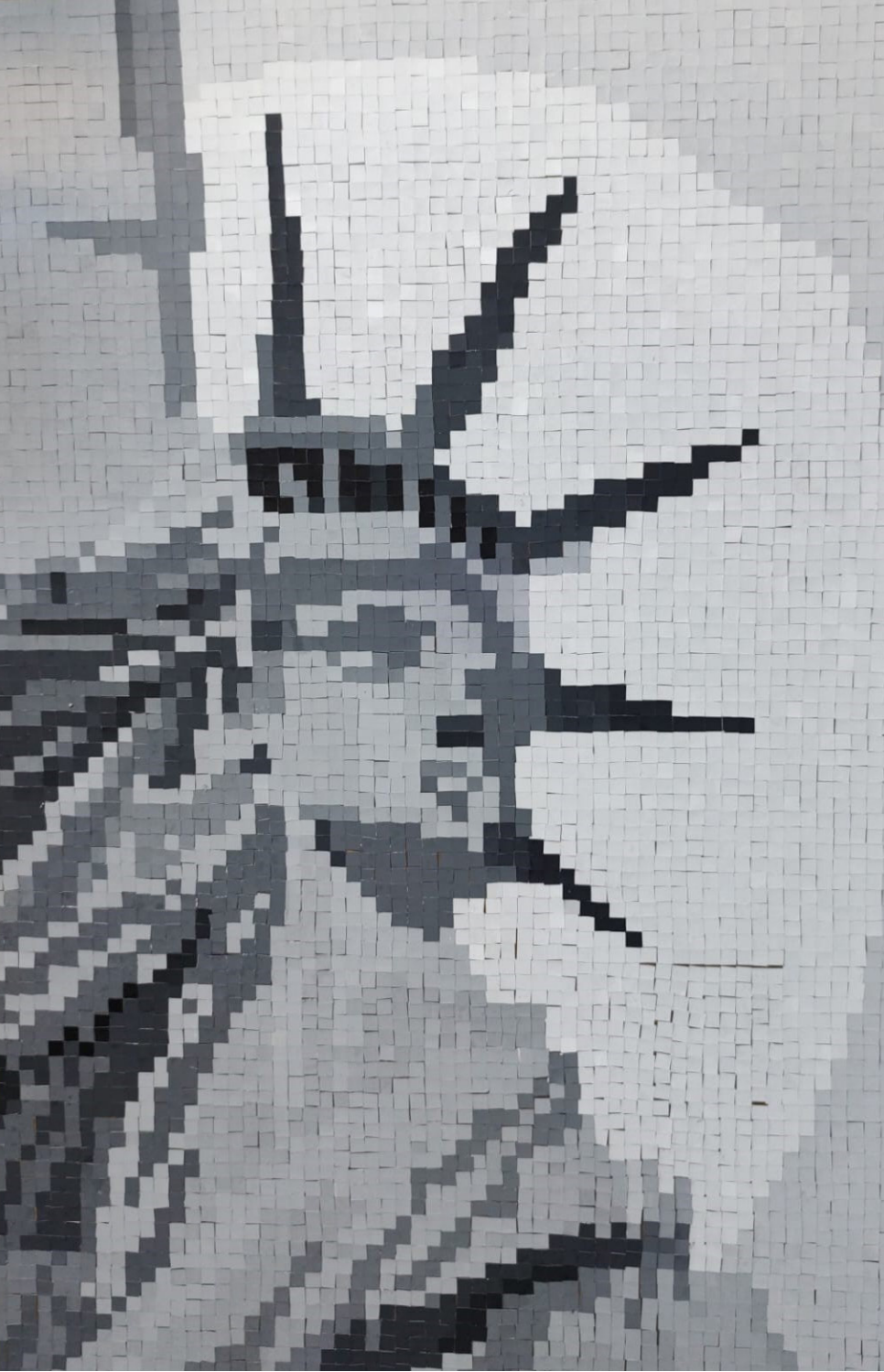
“El taller se hace en función de la técnica que se usa en Japón para hacer el papel, que consiste en fibras naturales y pulpas de algún otro material, pero tiene que ser un papel que no tenga ningún proceso químico, ni plástico. A partir de moler fibras naturales, frutas o plantas secas, lavadas, desinfectadas se hace el papel, les pido que elaboren trabajos de 30 a 60 centímetros, incluso cuadros más grandes. Cuando la obra se seca se hace sobre bastidores, se coloca al sol, y queda terminada”.



El arte objeto

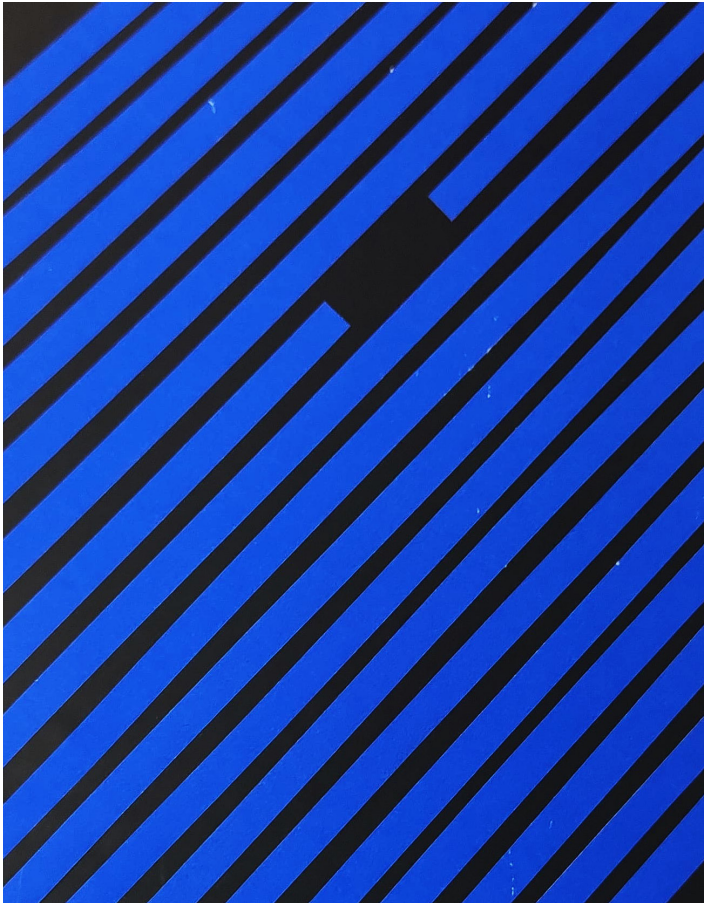
“A partir de los papeles que hicieron tenían que armar libros. Se puede agregar tela, fibras, colores, materiales, anexos al papel hecho a mano”.



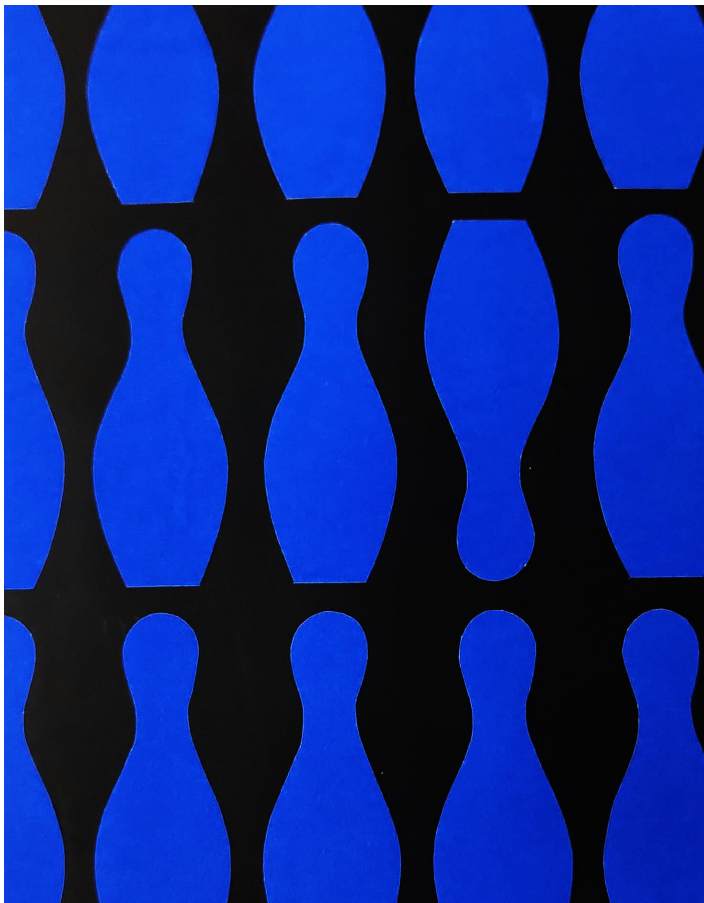


DISEÑO BÁSICO

Lic. Gabriela Inzunza



“Los ejercicios de diseño básico consisten en aplicar criterios de manera práctica, para que los alumnos entiendan el sentido de la composición. Para que aprendan a trabajar con un concepto y su composición. La composición puede dar mucha fuerza a la imagen, por ejemplo, el de anomalía, que es un contraste muy bajo, si pones tipografía azul sobre negro, o negro sobre fondo blanco no se va a leer porque el contraste es muy alto, ambos compiten y no se ven, si les doy la libertad de elegir el color hubieran hecho más bien un énfasis en el color más que la composición de anomalía, por eso se los pongo en azul y negro para que se tengan que esforzar”.



Docente: licenciada Gabriela Inzunza.

Alumnos: Angela Daniela Ochoa Díaz, Camila Alejandra Romero Villavicencio, Karen Guadalupe Ceseña Flores, Mya Carolina Peraza Lizárraga, Jesús Alberto Vargas Aguayo, Carolina Green Zayas, Paul Eduardo Canseco Ruvalcaba, Lia Carolina Cortez Arias, Andrea Nezmarit Campos Arce, María Claudia Sánchez Avilés, Goretty Hernández Cota, Danna Loaiza Cruz, Dariana Elizabeth Arellanes Díaz y Paloma Itzel Bibo Amador.



“El amarillo con el negro es un color de contraste muy alto, por eso lo ponen en señalética, es una vibración muy alta de color y el hecho de hacer pasos de degradación o deformación en siete pasos o nueve pasos, no sé cuántos les pido hace que se te frenes y pongas atención, que puedas ver gradualmente, por eso son exactamente esos colo-



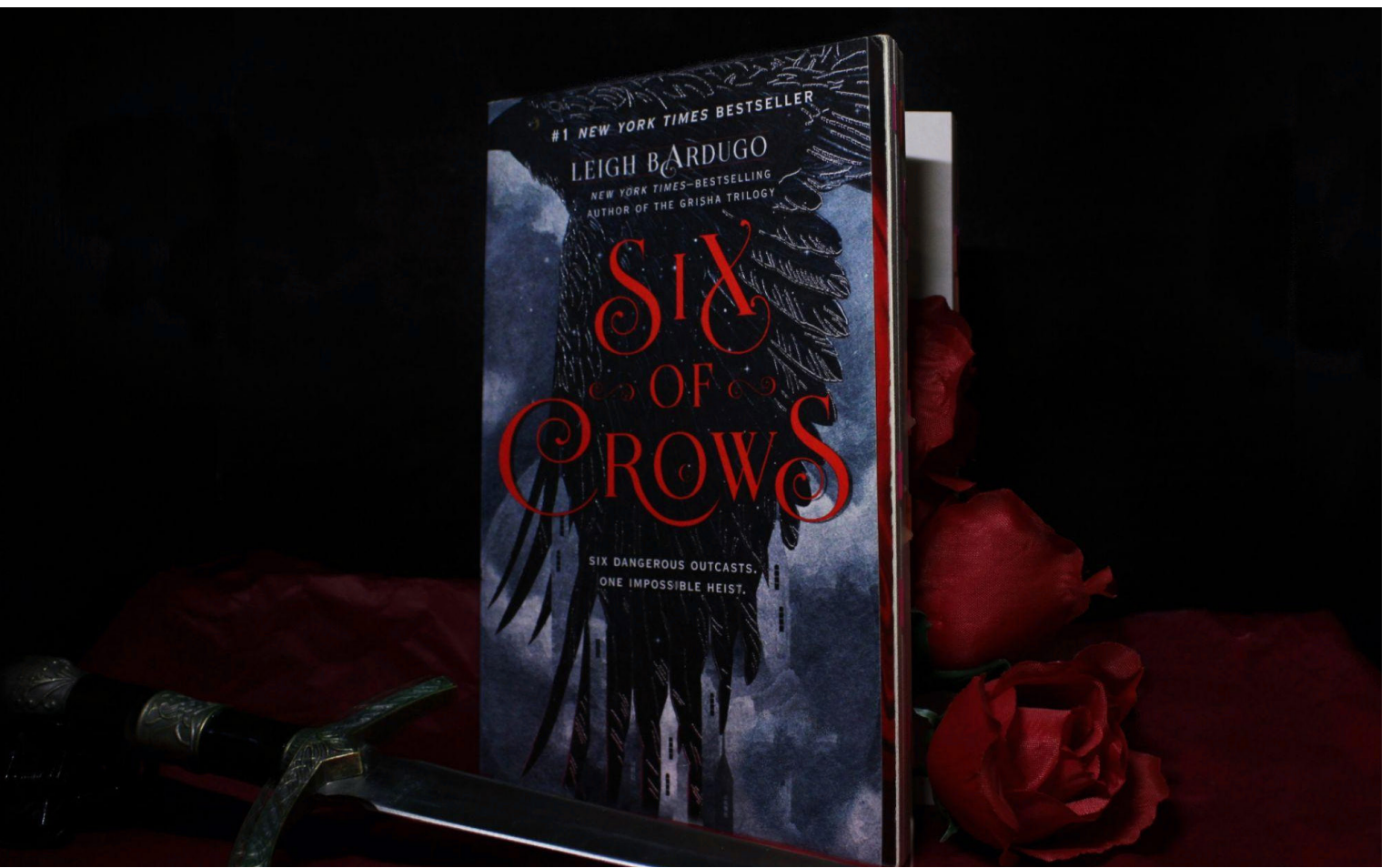
res, y de radiación el color rojo vibra, entonces negro sobre rojo hace una vibración y si está bien elaborado te va a vibrar el color hasta hacer una ilusión óptica que te va a estimular, que es el objetivo de la lámina, por eso pongo esas tres láminas en esos tres colores, bueno, combinaciones”.

Proceso



“Lo primero que hay que buscar es una fotografía que tenga calidad en escala de grises. ¿A qué me refiero? Que no sea un alto contraste o no esté muy iluminada o muy oscura y que los tonos de grises sean muy parecidos, básicos o pocos, como lo quieras ver, lo que se busca es que sea una fotografía rica en escala de grises, que tenga este casi blanco y casi negros y se junten, que tengan más de diez tonalidades de grises en una imagen, y esa imagen la rotulan, y este diseccionan las áreas por color y se van a cuestiones cuadradas, como en este caso un centímetro cuadrado, esa es la única finalidad de educar el ojo para que sepan distinguir tonalidades y sepan cuando es claro, cuando está saturado, cuando no está saturado.

Si quieren hacer una vibración de colores, es decir, quieren hacer un contraste, a lo mejor un fondo negro le pone una línea o unos puntos en blanco. Va a ser una vibración, hasta va a parecer que tiene luz cuando no la tiene, solamente es color. Para eso son los ejercicios, para educar al ojo en cuestión de sensibilidad y reflejo de luz, por eso es blanco y negro, no es en color, si se pone en color, da otra vibración. Ya que sacamos las tonalidades, las preparan, pintan el papel, lo recortan, lo recortan en un centímetro y lo van colocando así como si estuvieran armando un cuadro en píxeles, las hacen una retícula y van pegando una por una las piezas, sí, es mucho trabajo, pero eso lo hacen en equipo”.



FOTOGRAFÍA PUBLICITARIA

Alumna de la licenciatura en Imagen y Relaciones públicas Aileen Maciel Meza

Materia: Fotografía.

Docente: Lic. Claudia Rojo Velasco.

Tomar una foto es tomar un momento de la vida y congelarlo para siempre. Es hacer que un solo segundo se vuelva eterno, es capturar un momento y no dejarlo escapar. Uno puede pensar, ¿qué mensaje se podría compartir en un segundo? Hay tantas cosas por decir y no las suficientes palabras, ni el suficiente tiempo, ¿cómo podría un segundo decir algo que valga la pena decirse? Pero, los ojos escuchan mejor que los oídos, las imágenes hablan más que las palabras, y a veces solo se necesita un segundo para entenderlo todo.

La fotografía es un lenguaje en sí mismo. A través de diferentes ángulos, colores, encuadres o iluminación, se pueden transmitir mensajes complejos. Un pequeño detalle puede hacer una gran diferencia, razón por la cual es tan importante que el fotógrafo le preste atención tan detallada a toda la composición de sus fotografías, para lograr compartir el mensaje que quiere transmitir de manera correcta.

La fotografía es clave en casi cualquier área, pues sus usos van desde lo personal hasta lo profesional, desde recordar un momento, hasta llevar registro de algún dato, compartir información o expresar algún sentimiento. Pero no se puede negar que una de las áreas donde toma más importancia es la publicidad.

La publicidad tiene distintas maneras de captar la atención del consumidor, a través de todos los sentidos se puede enviar un mensaje sea de manera consciente o inconsciente del espectador, sin embargo la vista es uno de los sentidos más importantes, y del que la gran mayoría de personas dependen en mayor parte. De manera que la publicidad visual es una de las más importantes, de aquí que la fotografía sea vital en este ámbito. Después de todo, “de la vista nace el amor”.

En el área de la publicidad, la fotografía busca seducir al espectador, crear un deseo en el cliente para que consuma nuestro producto o servicio. El objetivo es que el espectador se sienta reflejado con la fotografía, de tal manera que quiera vivir de la manera que se percibe en la fotografía, que quiera disfrutar de los beneficios que muestra, o simplemente genere la suficiente curiosidad para buscar conocer más al respecto.

Pero, ¿cómo se logra esto? Para poder atraer al público es importante reconocer a qué público quieres atraer. Conocer su forma de ser, sus gustos, las tendencias del momento y por qué deberían de interesarse en tu producto, servicio o empresa. Así puedes buscar la manera de transmitir todo esto en una sola imagen. Para atraer a los niños lo mejor son los colores brillantes y llamativos, con figuras variadas y transmitir la idea de diversión, puede ser con elementos como juguetes, risas o movimiento. Sin embargo, si se busca promocionar algo un poco más serio, misterioso y para un público mayor, sería mucho mejor utilizar una paleta de colores más oscura, posiblemente una luz un poco más tenue y contar con pocos elementos que resalten lo suficiente para llamar la atención de las personas.

La fotografía publicitaria es uno de los medios principales con los cuales cuenta cualquier marca para darse a conocer. Es un arte en sí misma, y un lenguaje que no necesita de palabras. Así que, te invito a que te detengas a analizar un poco la siguiente foto que te encuentres, quizás tiene más para decirte de lo que crees.

APRECIACIÓN DEL ARTE

Mtra. Jessica Patiño



La apreciación del arte es un proceso que une al autor y al espectador a través de ciertos atributos que debe tener la obra. Sumando las experiencias significativas de ambas visiones. La obra de arte se encuentra inmersa en la cultura que condiciona los modos de expresión y apreciación. El artista es un expositor libre de pensamientos y técnicas diversas, que motiva al espectador a una apropiación simbólica de la obra. Nos encontramos ante la muestra de alumnos de la materia Apreciación del arte I, en la creación de algunas piezas artísticas, inspiradas en el renacimiento, y en los estilos: romanticismo e impresionismo.

Docente: maestra Jessica Patiño.

Alumnos: Viridiana Amador Hiraes, Sarah Gabriela Valles Meza y Andrea Rochin Morales.





LA IMPORTANCIA DEL USO DE UNA METODOLOGÍA EN EL DISEÑO GRÁFICO

Alumna de la licenciatura en Diseño gráfico digital Paloma Bibo Amador

Materia: Metodología del diseño gráfico.


Docente: Lic. Claudia Rojo Velasco.

La metodología nos ayuda a mantener un orden, el mundo de las ideas es muy complejo y se necesita de su apoyo para estructurarlas.

Para los diseñadores gráficos concebir un diseño necesita de una metodología, pues es esencial para entender el proceso de su creación. De esta manera podemos llegar a un objetivo, nuestro producto final; un diseño con una meta clara, la resolución de un problema por medio de la creatividad.

Pero más allá del vasto mundo del arte y diseño, la metodología es usada por distintas disciplinas, pues es un proceso que consiste de meticulosos pasos para cumplir cualquier propósito y asegurar la calidad de nuestro trabajo. Es una herramienta que nos viene útil pues se sustenta sobre las bases de conocimientos que al ser veraces nos permiten identificar y corregir errores que se lleguen a presentar en nuestro camino a la hora de hacer un proyecto.

Podrá sonar que la naturaleza de la metodología pertenece estrictamente al campo profesional y educacional, pero sin darnos cuenta forma parte de nuestra vida cotidiana, desde que despertamos hasta que nos acostamos. Se puede presentar de distintas formas, una de ellas siendo el momento en el que tomamos un baño; seguimos un paso tras otro con un objetivo en mente: limpiarnos. Otro claro ejemplo es cuando lavamos los platos al terminar de comer, seguimos un orden que nos permita resolver el problema principal, remover los restos de comida en ellos y así regresarlos a su estado original.



Tras analizar todo esto, podemos ponernos de acuerdo en que si bien la metodología es una herramienta que se centra en la resolución de problemas durante procesos profesionales, también nos es de gran ayuda en nuestra vida diaria, pues es algo tan indispensable para la humanidad que la usamos sin siquiera darnos cuenta. Ha desarrollado un papel clave para los grandes pasos ha dado el hombre, regresando millones de años atrás, llevándonos desde la época de las cavernas hasta la actualidad, en la que está ayudándonos a progresar y caminar hacia ese lejano futuro que nos espera.



ROSTROS DEL MUNDO

Este es un proyecto que hicimos en la Semana de la Comunidad en campus Los Cabos en colaboración con Prerensa digital y Taller de serigrafía. Rostros del mundo tiene la idea de plasmar, gráficamente, los rostros más populares que ya están en tendencia o han pasado a nivel de la historia. Tratamos de variar las imágenes para que fuera del gusto de un público más diverso con los siguientes personajes: Pokémon, Pikachu, El Joker (Joaquín Phoenix), Jack Sparrow (Johnny Depp), Travis Scott (rapero), Lana del Rey (cantante), Michael Jackson (cantante), etcétera.

No se trata sólo de hacer playeras, la serigrafía es un método muy amplio, pueden ser stickers, bolsas, pantalones, tarjetas., un sin fin de cosas, tratamos de resumirlo en algunos pequeños, ya sea póster, calcomanías y playeras, por el momento, por ejemplo, tuvimos grupos de primaria y les enseñamos a realizar su primer sticker. Además, incluimos imágenes de memes divertidos, y nuestros visitantes en campus Los Cabos mostramos el proceso de serigrafía en playeras.

Docente: Lic. Axayoco H. Espindolo.

Alumnos: Gabriel Flores, Gabriela Delgado, Emilio Alfredo Solano, Wendy Pérez, Jazmin Huerta, Miriam Duran, Paulina Avilés, Isabel Muñoz, Armando Ramírez, Ángel Cota, y Brando Hernández.

