

# ZONA ÁUREA



MAGAZINE

### Zona Áurea Magazine

Primera Edición - Publicación Anual  
Universidad de Bio-Bio  
Facultad de Arquitectura Construcción y Diseño  
Escuela de Diseño Gráfico  
Chillán Región Ñuble Chile

### Directora de Escuela

Jacqueline Santos Luarte

### Comité Editorial

Camila Guiñez Varela  
Carolina Marcos Chavarría  
Jacqueline Santos Luarte  
Alejandro Saldías Mardones

### Diseño Editorial, Autonomía y Concepto

ZONA ÁUREA MAGAZINE, es una revista creada en el contexto de la Asignatura Taller de Diseño Contextualizado I desarrollado por la Docente Camila Guiñez Getsemani Palma Venegas Nicol Barrera Córdova

### Corrección de Estilos

Camila Guiñez Varela  
Getsemani Palma Venegas  
Jacqueline Santos Luarte  
Nicol Barrera Córdova

### Fotografía

Fabián Rubilar Navarrete  
Fabián Molina Díaz  
Getsemani Palma Venegas  
Carolina Marcos Chavarría  
Jacqueline Santos Luarte

### Retoque Fotográfico

Fabián Molina Díaz  
Nicol Barrera Córdova

### Contacto

regina@ubiobio.cl

### Impresión

Impresora Icaro Ltda.

CONVENIO DE DESEMPEÑO FACULTAD DE ARQUITECTURA CONSTRUCCIÓN Y DISEÑO DISEÑO EDITORIAL, REVISTA CONMEMORATIVA DE LOS 50 AÑOS DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO ZONA ÁUREA

ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO. CHILLÁN. REGIÓN DE ÑUBLE GESTIÓN DE PROYECTOS MG. JACQUELINE SANTOS LUARTE DIRECTORA DE ESCUELA DISEÑO GRÁFICO 1969 | 2019



FACULTAD de  
ARQUITECTURA  
CONSTRUCCIÓN  
y DISEÑO

UNIVERSIDAD DEL BÍOBIC



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO



05

## Para pensar

Identidad mediada.

09

## En tendencia

Las tendencias en cuanto a Diseño Gráfico que vienen esta temporada.

13

## Gente creativa

Talentos que debes conocer.



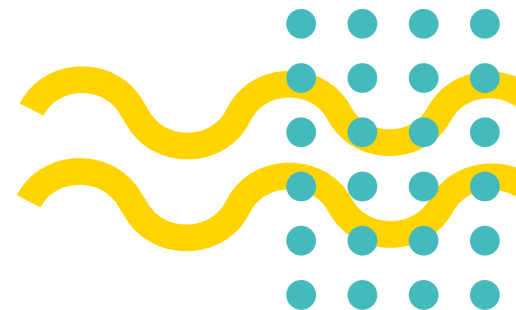


# CONTENIDO

**31**

## Cuánta historia

Un recorrido a lo largo de los años  
de la Escuela de Diseño Gráfico.



**23**

## Parada visual

Galería de trabajos y talentos  
de nuestra Escuela.

**35**

## Algo que leer

Lecturas sobre Diseño que tienes  
que leer.

**39**

## Date cuenta

Noticias que debes ver.

**01**

# PARA

# - PENSAR

**A** continuación te presentamos un ensayo de Jacqueline Santos Luarte para reflexionar en torno a la influencia que ha tenido en nosotros la estructura cultural y los medios electrónicos de comunicación.

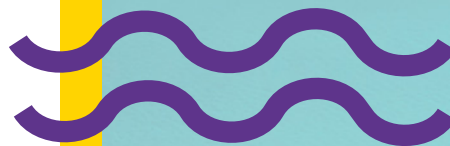


# Identidad - mediada

Autora: Jacqueline Santos Luarte

La moderna subjetividad que ha producido la estructura cultural y los medios electrónicos de comunicación-entretención, está caracterizada en parte, por fomentar el individualismo, hedonismo y la cultura narcisista del yo por sobre las relaciones solidarias. Se acentúa la competitividad por sobre el trabajo en equipo. La lucha por la libertad y felicidad aislada, y no grupal. El valor supremo de la eficiencia, por sobre las metas humanas superiores.

6 La búsqueda constante y permanente de un vivir en el placer, y tal vez sin alegría. Una codicia mental que se satisface a través de todos los sentidos, a través del cuerpo. La cultura social es la cultura del cuerpo, se ha creado la necesidad de vivir el momento, lo fugaz y efímero es lo verdadero, en plenitud y en gozo. Siempre en un estado constante de búsqueda de significados e identidades que nos definan como individuos ante nosotros mismos y ante los "otros". En esta infinitud, y globalidad ¿Qué es lo que verdaderamente buscamos desde nuestro origen? Tal vez es cercanía, el calor de una madre, un regazo que entrega seguridad, que hace reducir el miedo y la ansiedad, ese "estar ahí". De esta manera, la tendencia de agruparse se efectúa en el plano de la necesidad de ir reafirmando nuestra identidad, a la vez que ir sumando y conformando nuevos elementos a esta historia de vida, que es disímil respecto de "otros". Como seres sociales siempre estamos en esa búsqueda exasperada de individualidad y autenticidad, a la vez que nuestro instinto nos llama a buscar a "otros". Necesitamos su cercanía y aceptación para reafirmarnos; por ello, nos orientamos en una búsqueda ávida y decidida de pertenencia, ya sea a grupos universales, como también a grupos más





reducidos, con la idea de reafirmar nuestras diferencias frente al todo social y hacemos creíbles como individuos para nosotros mismos y para los demás.

En el panorama social cultural que vivimos se está configurando y acentuando el “culto a lo nuevo”, a lo moderno, a lo hipermoderno. Influenciados por la pantalla, el gran culto y fetichismo al cuerpo y a su individualidad, es la gran trama, idea de sujeto sin objeto (cuerpo sin alma), parafraseando al Gil (2001) “El sujeto agente de nuestra vida es nuestro cuerpo, pero también es el gran escenario donde compiten las acciones que se disputan la identidad”. Tiempo atrás la tendencia social-cultural era la ocultación y reprensión del cuerpo ya sea por vergüenza, por pecado, por culpa y pérdida; en el presente esto ha cambiado, se hace alarde de él al punto del frenesí, se muestra, se exhibe y se hace ostentación.

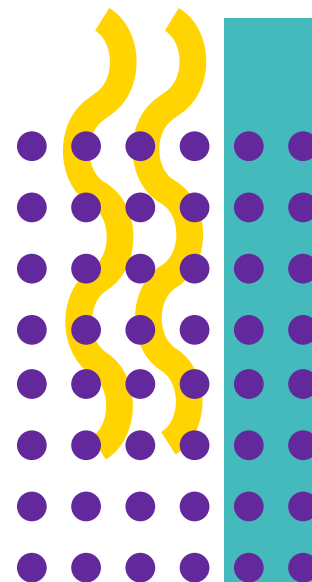
La publicidad y los medios de comunicación prometen al individuo transferir esa identidad abierta, confusa, variable y diluida que lo identifica; a ese común grupal mediático en el que puede proyectar y delegar toda posible responsabilidad y compromiso personal que inunda nuestro ambiente. Los medios de comunicación al guiar las experiencias de los individuos; han pasado a ser los narradores de la realidad, artificeando los estilos de vida y hedonizando el consumo, prometiendo un goce pleno y eterno de los sentidos. El extremo gusto por la sociabilidad y los deseos sensuales que son posibles, y que de alguna manera son manifiesto del poder mediático, permiten que el individuo esté sumergido en una vorágine de ensueño y que ya no haya terminado ni posiciones determinadas. El grupo humano modelizado, erotizado y seducido por el testimonio que recibe de sí mismo, se autogestiona para convertirse en su trabajo principal. Autosedución será la norma y la proclama social universal en una época sin

originales de los cuales podamos sentir su aura. Los medios de comunicación actúan como un sistema, armonizando cada uno de ellos en sí mismo y todos entre sí; todos los formatos visuales mediáticos se enlazan y coinciden en un sinfín de manifiestos en potencia. Han interpuesto en los mercados mediáticos masivos una propuesta estratégica modelizada por el tiempo del psicoanálisis, con ello impone estandarización y organización, a su vez que el gusto del grupo social y sus necesidades también asignan estereotipos y baja calidad. Este redundante círculo vicioso de manipulación y necesidad y el colectivo sistematizado de los medios es un vínculo que se estrecha cada vez más en un monopolio para el consumo. Lo que se ofrece como nuevo, no es más que la representación de formas siempre distintas de algo siempre idéntico, hiperreproductividad sin fin. Proposiciones y seducciones sin fin. Provocación con deseo, relaciones variadas que inundan nuestros sentidos, distorsionando la realidad con discursos desconvencionalizados, así es su puesta en escena, proponiendo e implantando modelos.

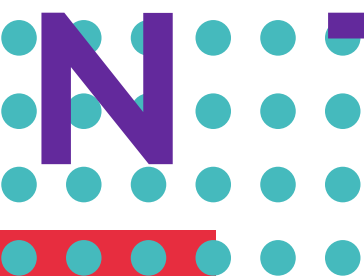
Son las promesas de la publicidad, que se plantea y replantea con una periodicidad superlativa, utilizando figuras retóricas que promueven la sobresignificación que insinúa con estrategias de apariencias. La publicidad inunda todos los formatos de comunicación informativos y mediáticos, ajustándose a ellos, en reciprocidad, en cooperación, en connivencia, aprendiendo de ellos, muchas veces licuando sus fronteras con todo para diversificar sus mensajes e innovar en el esquema o estructura, para reformular o crear nuevos formatos, Ajustados, precisos, concisos, incitando una inducción al deseo de ser seducidos

y atrapados por su poder.

Sugerencia y erotismo es el mandato del acto creativo en esta performance, el cual no queda subordinado o anulado por esta comunicación prefijada, al contrario este releva este formato al estándar de obra artística. Mensajes heterogéneos, parciales y diversos, para entretener, emocionar y cautivar. Decididamente la hiperactividad con todos los significados que se superponen en ella, logra colaborar con ella misma, con su afán de seducción a varios niveles psicológicos logra seducir a quien observa en ubicuidad con su resultado estratégico de manipulación.



02



# ENTEN -DENCIA

**E**l mundo se mueve a una gran velocidad y el diseño no se queda atrás, en esta sección incluimos algunas de las tendencias de las que deberías estar enterado.





# FOCO TIPO - GRÁFICO

El uso de la tipografía jugará un papel dominante dentro de las tendencias de Diseño Gráfico para los próximos años. Fuertes, contrastantes y grandes, el potencial visual de las letras captarán la mirada dentro de cualquier soporte Gráfico.



Shanti Sparrow Design

CONVOCATORIA  
 CONVOCATORIA  
 CONVOCATORIA  
 CONVOCATORIA  
 CONVOCATORIA  
 CONVOCATORIA  
 CONVOCATORIA  
 CONVOCATORIA



26 ago—08 sept

La tipografía tiene una gran importancia dentro de cada composición, por lo que convertirla en el punto focal de ésta tiene el poder de conseguir un diseño que transmita fortaleza, innovación e individualidad. Este tipo de diseños destacan en redes sociales y sobretodo en dispositivos móviles por su fácil lectura y es un recurso clave si tienes pocos segundos para captar la atención de tu público. También permite una gran flexibilidad ya que la tipografía puede tomar diferentes moldes y formas, ya sea plana o en 3D, plano lleno o lineal.





Shanti Sparrow Design



Shanti Sparrow Design

# PONLE - COLOR

Sin darnos cuenta el color tiene una gran influencia en la manera que percibimos lo que nos rodea y es deber del diseñador usarlo con propósito para lograr lo que se propone.

Una de las técnicas que actualmente se ha vuelto popular para llamar la atención de la audiencia es el uso de una paleta de colores saturados, contrastantes y vibrantes, dentro de esta tendencia se harán destacar los esquemas de colores claro oscuro, un nuevo minimalista vivido de color, degradados y duotonos.

Varias marcas reconocidas han estado haciendo uso de este recurso para destacarse de su competencia.

03

# GENTE -CREATIVA

**N**uestra escuela está llena de talentos en todos los ámbitos, en esta sección te mostramos algunos de los que debes conocer.



# Entre heráldicas

**H**ace dos años, la ex Provincia de Ñuble tomó el feliz desafío de convertirse en región. Entre todos los preparativos, surgió la idea de las autoridades de convocar a un concurso para determinar los escudos de las tres nuevas provincias, Diguillín, Itata y Punilla, a través de un concurso abierto.



# y escudos

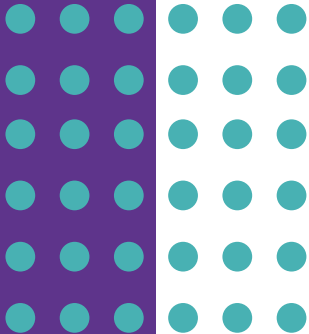
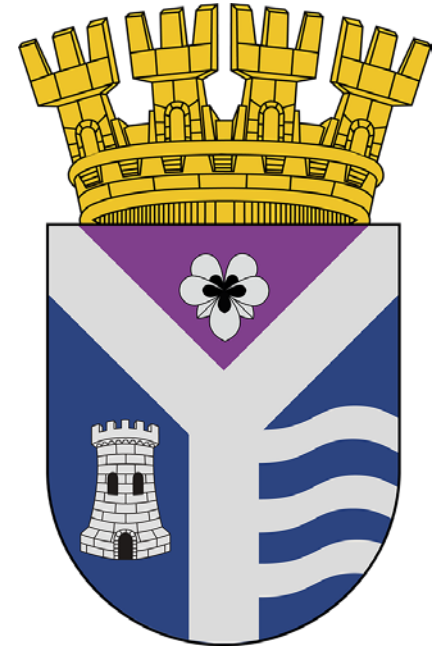
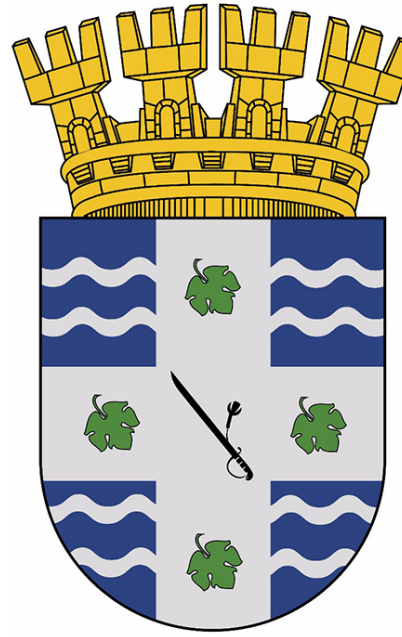
Cuatro alumnos de la Escuela de Diseño Gráfico de la UBB Bárbara Herrera Aravena (22), Giovanni Aguilar Martínez (20), Javiera Flores Alarcón (21) y Claudia Ojeda Delgado (21) fueron motivados por sus docentes a participar y decidieron armar un grupo de trabajo.

Javiera recuerda que “en la Escuela nos prestaron una sala de trabajo y comenzamos a estudiar mucho, no solo la historia, flora y fauna de cada provincia, sino que también sobre heráldica, colores, entre otras herramientas. Tras esto, comenzamos a tirar líneas hasta que pudimos hacer la propuesta de los tres escudos que participaron en este concurso abierto”.

Finalmente, los estudiantes ganaron el primer lugar de los escudos de Diguillín e Itata. “Entramos en la historia de la región y eso fue lo más gratificante de haber participado y ganado este concurso. Ninguno lo esperó, nos alegramos mucho y sentimos que todo valió la pena, la investigación, el esfuerzo y el apoyo que recibimos de la Escuela de Diseño Gráfico de la UBB”, precisó Bárbara.

“Respecto al significado de los escudos, el diseño de Itata corresponde a un sable, que representa





al héroe Arturo Prat y a la justicia; hojas de parra significa la producción vitivinícola característica de la provincia; y las ondas sugieren el vínculo e la provincia con su atractivo turística ligado al mar”, explicó Giovanni.

“Para Punilla, en tanto, la fundamentación responde a la flor violeta que simboliza los atributos folclóricos de la provincia representando a la cantautora Violeta Parra. Se dispone sobre púrpura para representar la humildad y la sabiduría; torre muestra a la cordillera que vigila sobre la tierra, y las ondas que simbolizan los tranques, un atractivo turístico de Punilla”, precisó Claudia.

**F**abián Rubilar Navarrete (22) va en tercer año de la carrera de Diseño Gráfico. Chillanejo de nacimiento, derivó al diseño desde la pedagogía. Pero tras un tiempo, empecé a buscar y me gustó la rama de la comunicación que da la carrera de Diseño. Me encanté con la semiología, con la comunicación visual, la lingüística. Nos enseñan a ver las imágenes y los signos de otra manera y esto me llamó profundamente la atención”, cuenta.

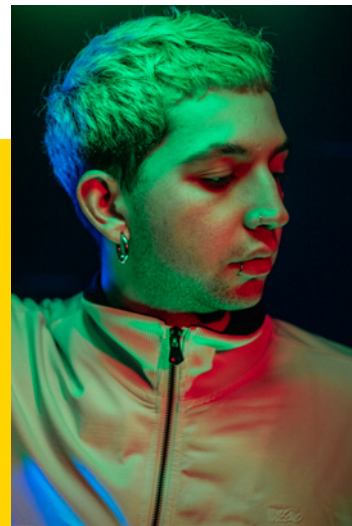
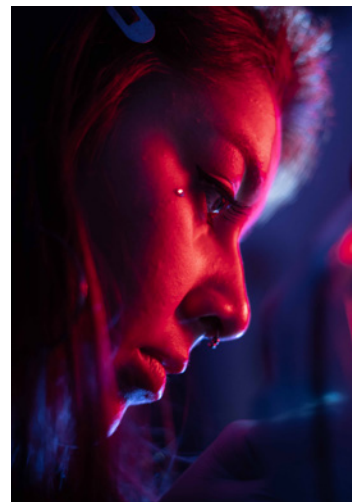


# Fabián - Rubilar

Hoy está dedicado a la comunicación visual, a la fotografía. Desde febrero de este 2019 está trabajando como fotógrafo de espectáculos en el Teatro Municipal de Chillán, haciendo lo que más le gusta. “Ahí me toca cubrir todos los eventos que se hacen en el teatro, que son varios. Más adelante, quiero hacer cortometrajes, trabajos audiovisuales, proyectos con amigos, algo más relacionado a lo audiovisual”, precisa.

Fabián agrega que está enfocado en su carrera, pero también en la autoformación en esta área. “Está más relacionado al cine, yo lo veo como un desafío, estoy cumpliendo con mi carrera, pero también visualizando lo que quiero hacer de mi vida más adelante. La fotografía me gustó desde pequeño, hace dos años pude tener mi propia cámara y hoy soy feliz estudiando y trabajando en los distintos eventos culturales de la ciudad”, dijo.

“Siento además que el Diseño Gráfico con todas sus posibilidades nos entrega no solo herramientas, sino que también experiencia con el fin de que podamos potenciar nuestras aptitudes. En mi caso, es la imagen, algo que he podido profundizar en estos años de carrera”, dijo.





ASG Fotografías



**A**níbal Soto Gallegos estudió primero Ingeniería en Construcción por influencia de sus cercanos “porque a veces uno tiende a pensar en la estabilidad económica dejando de lado la verdadera pasión que en algún momento te recuerda que sigue ahí, latente”, recuerda. A pesar que no le fue mal durante el año en que permaneció en la carrera de Ingeniería, un día decidió abandonar Concepción, regresar a su Pinto natal y volcar su talento en la Escuela de Diseño Gráfico de la UBB. Hoy tiene 23 años y cursa segundo año. Dentro de la carrera, ha potenciado su gusto por la fotografía a través de talleres. El año pasado, participó en el evento D+MISSTICA con su trabajo fotográfico.

También ganó un concurso organizado por Inacap sobre fotografía callejera. “Era la foto de un hombre. Era un vagabundo. Lo encontré sentado en una banca de la Plaza de Armas de Chillán y me quedé observándolo por media hora. Me gustaba mucho la posición en la que estaba, tenía un papel en la mano y parecía que estaba leyendo. Pero cuando me acerqué, me di cuenta que estaba mirando solo rayas hechas en ese papel. Me gustó el mensaje que me dejó esa foto porque a veces vemos algunas cosas, pero no nos damos cuenta del trasfondo. Finalmente, el hombre se levantó, tomó su carro, y se

fue insultando a todo el mundo que se le cruzaba”, recordó.

La fotografía que ganó este concurso, estuvo un tiempo adornando las paredes de Inacap, junto a otros trabajos locales. Hoy le gustaría dedicarse al branding, a estudiar proyectos y generarlos. “Me gusta la investigación, el generar ideas se me va muy bien”, dice contento al pensar en su egreso.



# Aníbal - Soto



# Marino - Jofré

**H**ace ocho años Marino Jofré Morales comenzó a explorar el diseño y todas sus infinitas posibilidades. Tenía apenas 12 años cuando se interesó en la programación, un ámbito que lo llevó a incursionar en programas de diseño como Photoshop por esos años. No pasó mucho tiempo hasta que derivó a las ilustraciones 3D, su gran pasión hoy. “Desde muy pequeño supe que esto era lo mío. Me gustaba hacer cosas gráficas, empecé a conocer los programas de diseño y nunca más me detuve”, recuerda.

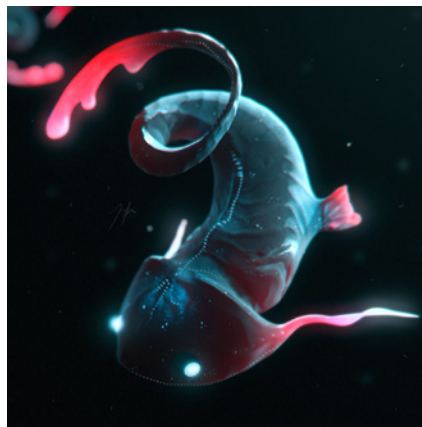
Por esto, decidió ingresar a la Escuela de Diseño Gráfico de la UBB, en donde siente que han potenciado sus aptitudes. Hoy cursa el tercer año y ha logrado hitos en su vida profesional que bien valen destacar.

Solo el año pasado fue uno de los exponentes en el evento D+ MISSTICA que cada año organiza la carrera con el fin de ofrecer a los jóvenes una vitrina que también les permite acceder a la información actualizada de lo último en tendencias de diseño a nivel mundial. “Esa fue una tremenda experiencia para mí”, advierte Marino contento. “Siento que en la Universidad potencian las habilidades de cada uno. El diseño es bien amplio y muchos estamos en distintas especialidades”, cuenta.

Marino también recibió el apoyo cuando recién ingresado

a la carrera, fue reclutado por la empresa española Inoutwells para desarrollar distintos proyectos de Skate Parks en España. “Hoy estoy articulando esas redes que dejé cuando desempeñé este trabajo. Mi idea es viajar a España, para poder desarrollarme. He pensado en partir haciendo un semestre allá, son posibilidades que estamos estudiando”, precisa.

Marino también ha tenido la oportunidad de desarrollar ayudantías en la Escuela de Diseño Gráfico, preparándose para egresar y desarrollar su potencialidad en 3D ya sea en Chile o en extranjero. “Ahora hay más empresas que están dedicadas a esta especialidad, pero está claro que afuera es donde están las mejores oportunidades hoy por hoy”, dice entusiasmado.



**E**n la actualidad, el docente está a cargo de la asignatura de Animación Digital y Multimedia, enfrentando uno de los ramos favoritos por las nuevas generaciones de diseñadores gráficos que son alumnos de la Escuela de la UBB. Pero como artista también tiene novedades. Hace poco, el docente de la Escuela de Diseño Gráfico, ingresó al selecto grupo de la Galería de los Ocho en Concepción, grupo que realiza todos los meses una exposición. “Ha sido una excelente experiencia y una gran vitrina para mi trabajo”, precisa contento.

Juan Marco fue invitado a la Galería de los Ocho por otro artista, Rodrigo Burgos. “Llega mucha gente a la galería, pero se mantiene siempre un grupo de pintores que están desarrollando el trabajo. Como en la Universidad del Bío Bío tengo media jornada, el resto del día lo dedico a pintar. Lo hago en mi taller y realmente estoy feliz con poder tener esta posibilidad”, añade.



“Mi temática siempre fue la figura humana, pero en situaciones, cafés, paisajes y poblados. Nunca he sido paisajista”, añade mientras recuerda que solo este año la acuarela le entregó otra satisfacción. Fue invitado al Festival Internacional de Acuarela de Lima en Perú y asistí. Dentro de la actividad, en torno a las exposiciones hay muchos maestros de la acuarela que realizan demostraciones. Lo que ellos están pintando, es proyectado en pantallas gigantes dentro de un auditorio. La gente entra, se sienta y puede observar el trabajo in situ”, dice.

Juan Marco había tenido de ver a estos maestros de la pintura en Europa, “ahora verlos en Latinoamérica fue una tremenda experiencia y una oportunidad muy especial”, advierte el artista, quien además el año pasado ganó el primer lugar del Salón Nacional de Tanagra.

“El año pasado fui a la Fiesta de la Longaniza en la Plaza de Armas de Chillán y decidí tomar varias fotografías. Luego hice una composición y pinté una de esas escenas para postular al certamen. Ganar fue toda una sorpresa porque el concurso de Tanagra no es un certamen de acuarela. Que un trabajo de este tipo gane un concurso abierto no es fácil”, indica contento.

Hoy Juan Marco está enfocado a los concursos nacionales de acuarela, como el de Hardy Wistuba, para el cual ya se está preparando.



# Juan Marco - Solís

# Zona



20

# Áurea

Juntas trabajamos durante dos meses en la propuesta para esta revista, buscamos un diseño irreverente, estético y vibrante, utilizando una paleta de colores brillantes y saturados, tipografías grandes y geométricas. El resultado final es todo lo que queríamos representar.

**G**etsemani Palma Venegas (21) y Nicol Barrera Córdova (23), son las alumnas de tercer año que diseñaron una de las revistas que tienes en tus manos. Ambas cuentan que se motivaron gracias al taller práctico contextualizado que las invitó a desarrollar un proyecto de diseño de la revista conmemorativa de los 50 años de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad del Bío Bío. Nicol explica que “siempre quisimos hacer algo que fuera novedoso, irreverente, una propuesta que se notara que era de diseño y creo que lo logramos porque los colores y las fotografías van en la misma línea de lo que queríamos proyectar”, precisó.

“Trabajamos por dos meses en esta propuesta y quedamos muy contentas con los resultados”, acotó Getsemani, quien agregó que “Diseño nunca fue mi primera opción, pero siempre fui hábil para dibujar. Cuando entré a la carrera me di cuenta que esto era realmente lo que quería hacer, me gusta el área editorial y esta revista fue uno de los proyectos más interesantes que he podido realizar acá”, dijo. Por su parte, Nicol, también derivó al diseño desde otra carrera. “Estuve dos años en Arquitectura, pero siempre pensé en estudiar Diseño. Me cambié y fue la mejor decisión que pude haber tomado en la vida”, agregó.

**A** Camila Contreras Rebolledo (21) le correspondió recibir en Bomberos a un grupo de estudiantes de Diseño Gráfico que estaban desarrollando un proyecto de marca con la institución. Camila, que colaboraba con Bomberos, quedó enamorada de la carrera y no dudó en postular al salir de cuarto medio. Por su parte, Claudia Ojeda Delgado (21) siempre soñó con estudiar Diseño. “Desde niña me gustó la comunicación, lo visual, el área de la pintura y la ilustración”, precisa la joven que nació en Cuba. Hace tres años sus padres llegaron a esta país y a Chillán, en el preciso momento en que Claudia tenía que decidir su futuro. “En Cuba es muy difícil estudiar Diseño porque los cupos son muy pocos. Por eso cuando vinimos a Chile, siempre vi acá una real posibilidad”, agrega la joven que se está formando en ilustración y 3D. Ambas, Camila y Claudia, ganaron la opción de realizar una de las revistas conmemorativas de los 50 años de la Escuela de Diseño.



# Punto

21

# Perfección

“A través de este diseño buscamos equilibrio, enfoque, armonía, vimos una escala de colores que pudiera representar un efecto tornasol, el cual representa todos los colores. Quisimos que más que el color, la revista fuera simple y minimalista”, precisan.

04



# PARADA -VISUAL

**U**n momento para detenerse  
y apreciar esta galería de  
trabajos de los talentos de nuestra  
escuela en diferentes áreas.





Christian Ceballos Garrido @\_thristan



Fabián Rubilar Navarrete @syd\_fabian



Anibal Soto Gallegos @sganibal



Anibal Soto Gallegos @sganibal



Fabián Rubilar Navarrete @syd\_fabian



Fabián Rubilar Navarrete @syd\_fabian



Christian Ceballos Garrido @\_thristan



Aníbal Soto Gallegos @sganibal



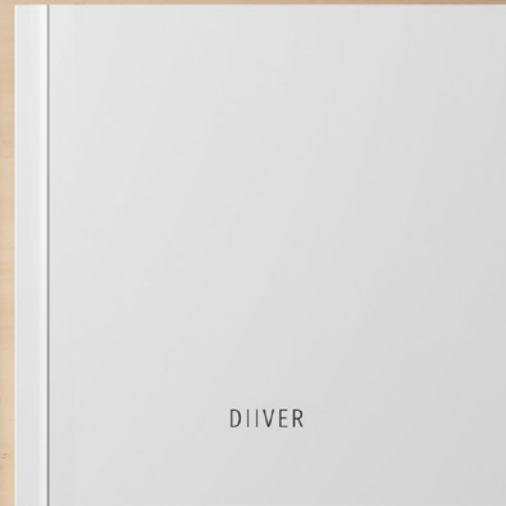
Maximiliano López Muñoz / Proyecto Branding

Nicol Barrera Córdova - Jaime Rubilar Lagos / Proyecto Branding





Nicol Barrea Córdova - Getsemani Palma Venegas - Constanza Aguayo Soto / Proyecto Editorial



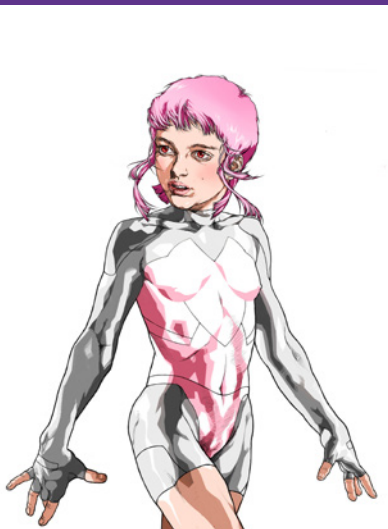
Genesis Alarcón Lopez / Proyecto Editorial

Que Te  
quiero  
Conocer!

Macarena Navarro Araya @akam\_maca

Breathe  
deep  
Enjoy life

Macarena Navarro Araya @akam\_maca



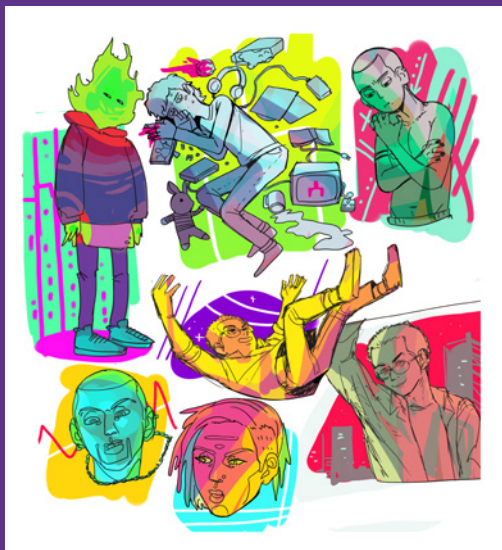
Constanza Turra Mödinger @caleidol



Javiera Véliz Parra @ultra\_violetatto



Cristian Vergara Saldías @blanco.ilst



Cristian Vergara Saldías @blanco.ilst



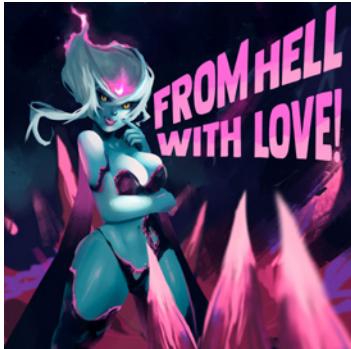
Giovanni Aguilar Martinez @n4ni\_n4ni



Constanza Ilabaca Roco @drawnessk



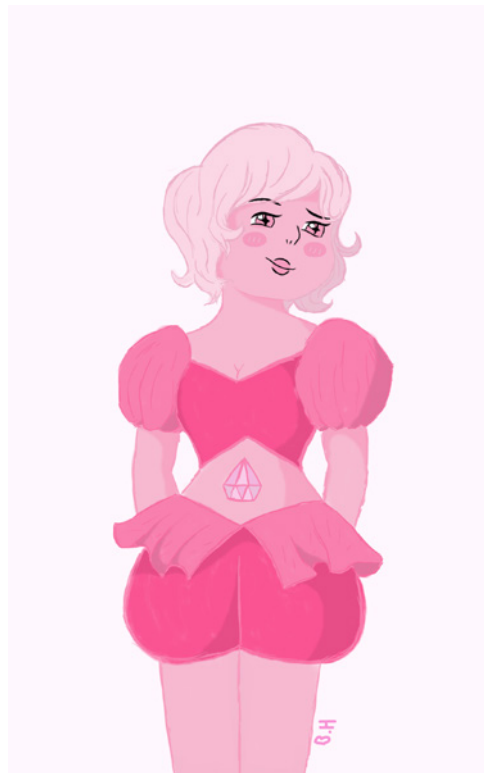
Ricardo Alarcón Salgado @ceromore



Giovanni Aguilar Martinez @n4ni\_n4ni



Thomas Rober Cisternas @thomdrower



Bárbara Herrera Aravena @unseen.jpg



Joaquin Wall Mutis

05



# CUÁNTA - HISTORIA

**E**n contexto del aniversario de los 50 años de nuestra escuela, recordamos nuestros comienzos.



# Proyectando - la memoria

32

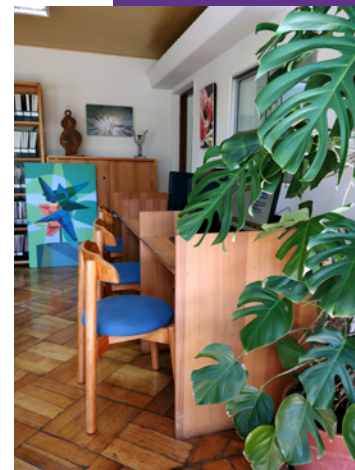
**E**scribir la historia de la Carrera de Diseño Gráfico que este año está cumpliendo 50 años de vida, fue uno de los principales desafíos para la alumna Paula Parra (26). Se trató de su proyecto de título, idea para la cual comenzó a desarrollar un intenso trabajo de investigación respecto a los inicios de esta Escuela.

“Estaba viendo otros proyectos pero nada llamaba mi atención. Siempre me ha llamado la atención el área editorial y sabía que quería hacer algo relacionado a esta. Hasta que se me ofreció la posibilidad y no lo pensé dos veces porque me había dado cuenta que sobre historia había muy poco”, dijo.

Paula comenzó de esta manera un trabajo paralelo entre la recopilación de fotografías, historia y anécdotas que le permitieran

editar un libro sobre la Carrera de Diseño Gráfico en el marco de los 50 años de vida institucional. “El trabajo tiene información sobre sus inicios, otras carreras y los eventos a lo largo de todos estos años. Me ayudaron muchos docentes como Gino Álvarez, Gladys Bornand, Ninón Jegó, Paula Riffo y Norman Ahumada, a quienes les agradezco mucho la cooperación”, advierte.

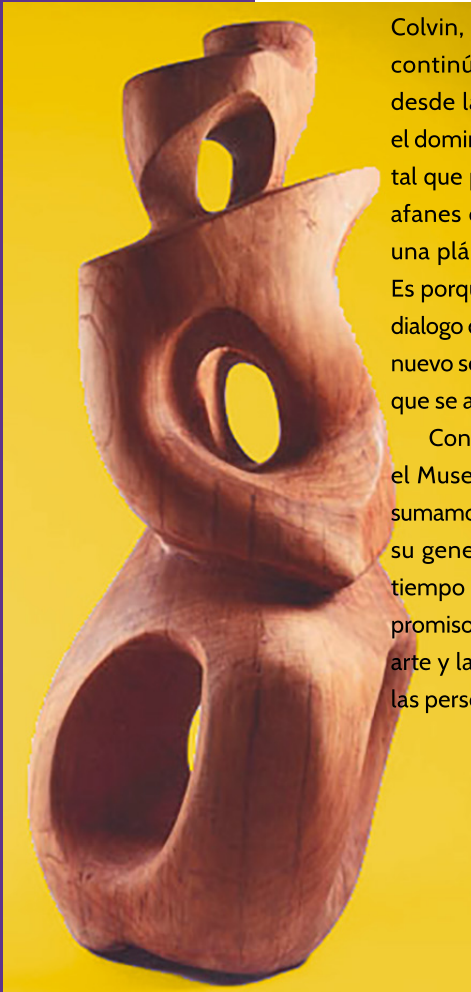
Paula comentó además, que la idea es que el trabajo quede para las nuevas generaciones de estudiantes que ingresen a la carrera. “Es importante siempre conocer el origen de la institución a la cual se pertenece por lo que estoy muy contenta de poder haber concretado este proyecto que partió como una idea inalcanzable”, dijo.



**E**stá más allá de la historia del arte, de los premios nacionales e internacionales, más allá incluso de sus obras emplazadas en espacios públicos, museos, universidades y centros de arte repartidos por el mundo.

Caracterizan su obra la abstracción y simbolismo, la monumentalidad y el trabajo en piedra, madera y metal, la integración de la geometría y el equilibrio entre horizontalidad y verticalidad. La Colvin, en la centuria de su natalicio continúa vigente y provocándonos desde la rigurosidad de las formas y el dominio de los materiales a un nivel tal que parecen siempre dóciles a sus afanes de expresión artística, desde una plástica moderna y cautivadora. Es porque logra esa sintonía fina en el dialogo obra-observador, tan rico como nuevo según las distintas generaciones que se aproximan a sus creaciones.

Con el Parque de las Esculturas y el Museo Marta Colvin Andrade, nos sumamos al tributo su obra, recordamos su generosidad y la de su familia, al tiempo que renovamos nuestro compromiso con la extensión y difusión del arte y la cultura en beneficio de todas las personas.



# Ella es - Marta

Marta Colvin Andrade constituye un referente en la escultura y ello significa que está más allá de todos los logros que esta notable chillaneja alcanzó a lo largo de su dilatada y prolífica trayectoria.

06



# ALGO QUE -LEER

**N**unca se termina de aprender,  
aquí te recomendamos algunos  
libros sobre diseño que no te puedes  
dejar de leer.



# Dictadura del diseño

## Dictadura del diseño

Notas para estudiantes molestos  
Carlos Carpintero



Libro ideal para el profesional o estudiante de diseño interesado en conocer el pensamiento de un diseñador latinoamericano contemporáneo que dedica su inteligencia a hacer preguntas incómodas, a poner en duda lo establecido; y no por pura rebeldía sino con la intención de encontrar respuestas que ayuden al crecimiento de la profesión.

*“No se aferre a ideas improductivas ni dialogue en exceso con sus propias divagaciones. ¡Porque usted nunca diseñará para usted sino para otros!”*

# Cómo ser diseñador gráfico sin perder el alma

## Cómo ser diseñador gráfico *sin perder el alma*

Adrian Shaughnessy

Prólogo de Stefan Sagmeister  
Introducción  
Cualidades necesarias para el diseñador moderno  
Cómo encontrar trabajo  
El trabajo de autónomo  
Cómo crear un estudio  
El funcionamiento de un estudio  
Cómo conseguir nuevos trabajos  
Clientes  
Autopromoción  
El proceso creativo  
Bibliografía  
Años  
Agradecimientos  
Épico  
© 2013 by Adrian Shaughnessy. All rights reserved.  
No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra.  
No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra.

Adrian Shaughnessy, diseñador asesor y escritor, dibuja desde las alturas de su experiencia y nos proporciona este manual. El objetivo de la mente independiente se dirige hacia jóvenes diseñadores que quieren ganar dinero haciendo un trabajo significativo pero quieren evitar trabajar como zánganos en proyectos desalmados. Ofrece un consejo directo de cómo establecer la profesión de diseñador y sugerencias para tener un negocio con éxito.

37

“Si tú crees en algo, debes mantenerte en tus creencias, pero no conseguir trabajo no significa que no seas bueno, las cosas llegan.”

07





# DATE

# - CUENTA

**P**ara mantenerse informado,  
de la actualidad en el ámbito  
del diseño con un enfoque en la  
animación 3D.







# Toy Story 4

Autora: Claudia Ojeda Delgado

El Mundo cinematográfico es uno de los ámbitos donde el diseño juega un papel de gran importancia. Un ejemplo actual es la película Toy Story 4, que sorprendió por los cambios en el manejo del modelado de los personajes.

41

La creación y diseño de la película Toy Story se remonta hacia el año 1995; el primer largometraje animado por computadora que se convirtió en una inspiración para el cambio en la industria de animación cinematográfica y que llevó a Pixar a ser vanguardia en el diseño de películas animadas.

Para la realización de esta joya fue utilizado RenderMan, software con el que Pixar ha trabajado durante 25 años. RenderMan trabaja con imágenes tridimensionales que permiten mostrar una iluminación global, efectos visuales de calidad y es capaz de ofrecer opciones de modelación y texturado.

A lo largo de estos años se ha podido observar la evolución de esta saga debido a la actualización constante de RenderMan. En los comienzos de Toy Story la animación era tan básica que imposibilitaba renderizar cabello. Sin embargo Toy Story 4, goza de un alto realismo en sus personajes, ejemplo evidente fue en la escena donde aparece un gato con pelaje de aspecto realista. Es claro que quedaron atrás los días donde los animales no

tenían pelaje y los humanos usaban sombreros o poseían poco cabello para disimular las limitaciones del software. Hoy en día es notorio el progreso de la tecnología de Pixar, mostrando el cambio en calidad de textura, materialidad y reflejo de la luz.

Pero no podemos olvidar que detrás de cada diseño y cada meticuloso detalle existe un trabajo y miles de bocetos que se transformaron en las figuras que ahora conocemos. Gracias a esto, pasados ya quince años desde su realización,

Toy Story no ha perdido frescura y a pesar de los nuevos efectos visuales y avances tecnológicos, mantiene las características primordiales de sus personajes, entrañables y sencillos, que unido a una trama excelente ha logrado llegar a niños de todas las edades.

Surgiendo así una obra excepcional que no sólo revolucionó al cine, sino que logró superponerse al progreso técnico con una historia inmortal.



FACULTAD de  
ARQUITECTURA  
CONSTRUCCIÓN  
y DISEÑO  
UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO