

Segundo concurso de cartel del Tronco Divisional

Lorena Páez
Diseño de la Comunicación Gráfica

de izq. a der. Luis López, Everardo Carballo, Jesús Netzahuátl, Elena Batista, Enrique Osorio, Luis Avitia, Martín Morales, Juan Alarcón.
Foto Lorena Páez

Por segunda ocasión se llevó a cabo el concurso de cartel promovido por el Tronco Divisional de CyAD; esta vez el tema fue "El diseño desde la perspectiva tecnológica". El concurso tiene como principal objetivo desarrollar las capacidades del alumno y ponerlo en contacto con conceptos como síntesis, abstracción y formalización de temas de interés, propuestos en conjunto por estudiantes y profesores, con la finalidad de despertar un mayor interés y participación en estas actividades.

En esta ocasión el jurado tomó en cuenta la calidad de los carteles y la creatividad de sus autores.

Los ganadores fueron Jorge Luis Avitia Arriaga, en primer lugar; Luis Martín López Botello y Enrique E. Osorio Ibarrolla, obtuvieron ambos segundo lugar y Jesús Álvarez Netzahuatl, el tercero. La premiación se llevó a cabo el viernes 28 de noviembre.

Les preguntamos a los primeros lugares qué fue lo que los impulsó a participar en el concurso y cuál fue su proceso:

Jorge Luis Avitia Arriaga. Primer lugar:

—Siempre me ha gustado medir mis habilidades, encuentro en los concursos la herramienta perfecta para hacerlo ya que es el punto de encuentro con otros talentos y donde el mejor resulta ganador. Respecto al proceso para llegar al resultado: los carteles no son nada nuevo para mí, puedo decir que tengo un poco de experiencia en esto, pero sobre todo amor y dedicación al diseño, ya que son los principales pilares de un buen trabajo.

Luis Martín López Botello. Segundo lugar:

—No fue mi intención participar en este concurso, lo hice gracias al profesor Martín Morales. El concepto del cartel surgió a partir de que la tecnología es "amiga y enemiga", por así decirlo, supongo que por ser producto del hombre. Tuve dudas acerca de cómo expresar eso, pero gracias a las pláticas en clase con el maestro Alfonso Orozco me surgieron las ideas.

Tenía en mente que la tecnología nos da herramientas que mejoran constantemente y tal vez lleguemos al punto de deshumanizar por completo los procesos de los diseños y las artes.

Utilicé la foto de una obra de arte muy bella, y me atreví a modificarla de tal manera que expresara cierto impacto tecnológico y que causara la emoción de cierto rencor por haber destruido una obra tan bella; esa modificación sería una obra maestra de la tecnología y por eso aparece un androide que aparenta ser de tecnología muy avanzada remodelando una escultura que fue hecha por un hombre a la imagen de la perfección de la forma humana y la está transformando a la imagen de un androide, representando la perfección de la tecnología, desplazando por completo al hombre.

Sin embargo, la tecnología, por muy avanzada que esté, aún depende de las ideas del hombre: "el androide de muy avanzada tecnología usando herramientas primitivas hechas por el hombre".

El procedimiento para realizar el cartel fue modificar imágenes con un editor de fotografías y escanear dibujos; al final le di un color uniforme a todos los elementos ya en una sola imagen y el resultado es aquel cartel que llamé Robotic moment.

Estas ideas son las que quise representar: los colores y manejo de espacios, fueron asesorados por los profesores de mi grupo.

Jesús Netzahuátl Álvarez. Tercer lugar

—La idea original de mi cartel fue superponer dos cosas del diseño que son la tecnología con el robot y la belleza que hay en la naturaleza que sería la mariposa. El fondo lo quise combinar así, por eso puse una parte con el capullo y la otra parte evocando algo robótico. El pincel pienso que es una parte básica e importante del dibujo que a mi parecer es en donde se entrelazan el dibujo, tecnología y diseño, dándole más fuerza a la mariposa. La naturaleza, con la mirada del robot que se maravilla de que se le pare en el dedito.