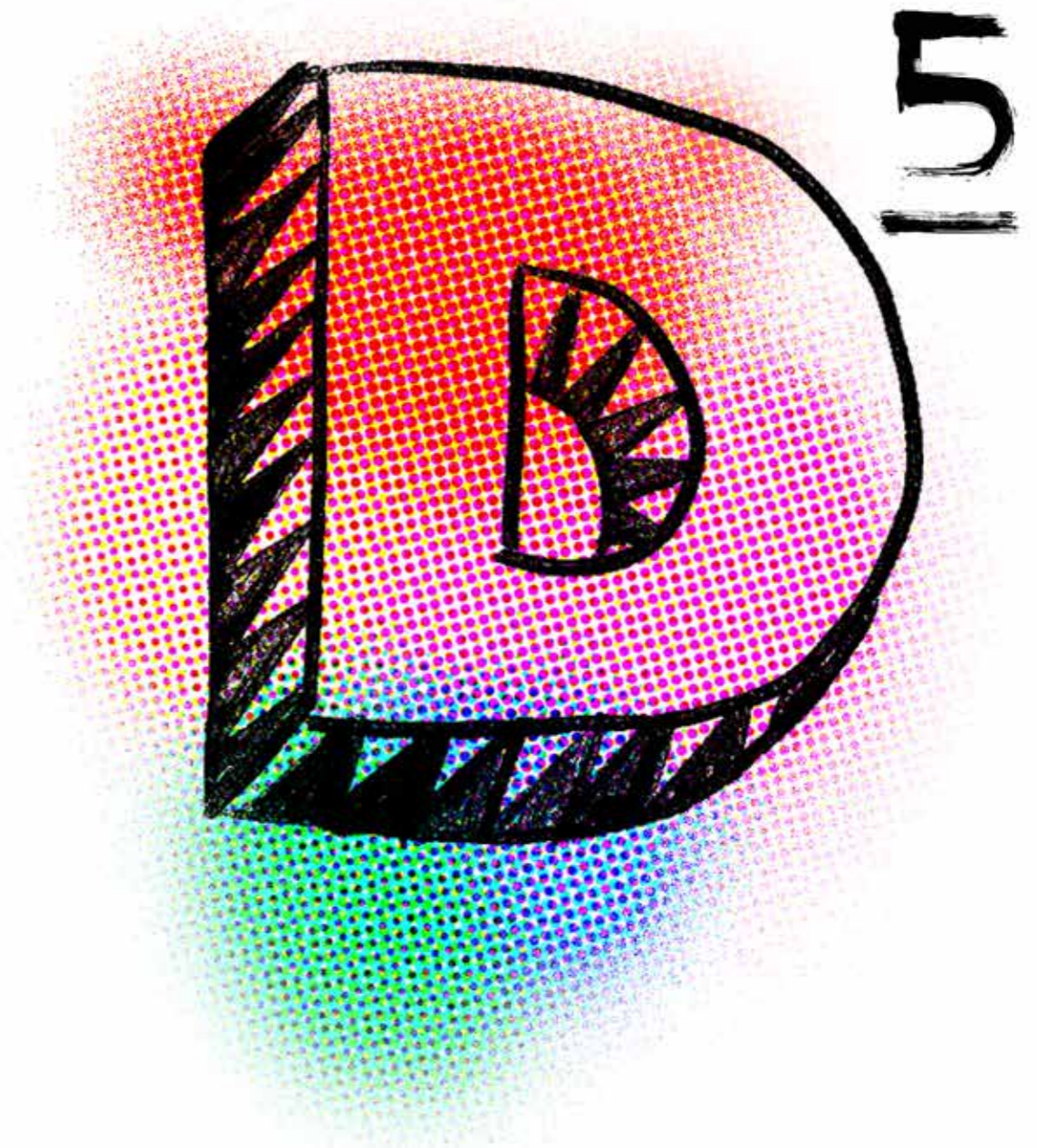
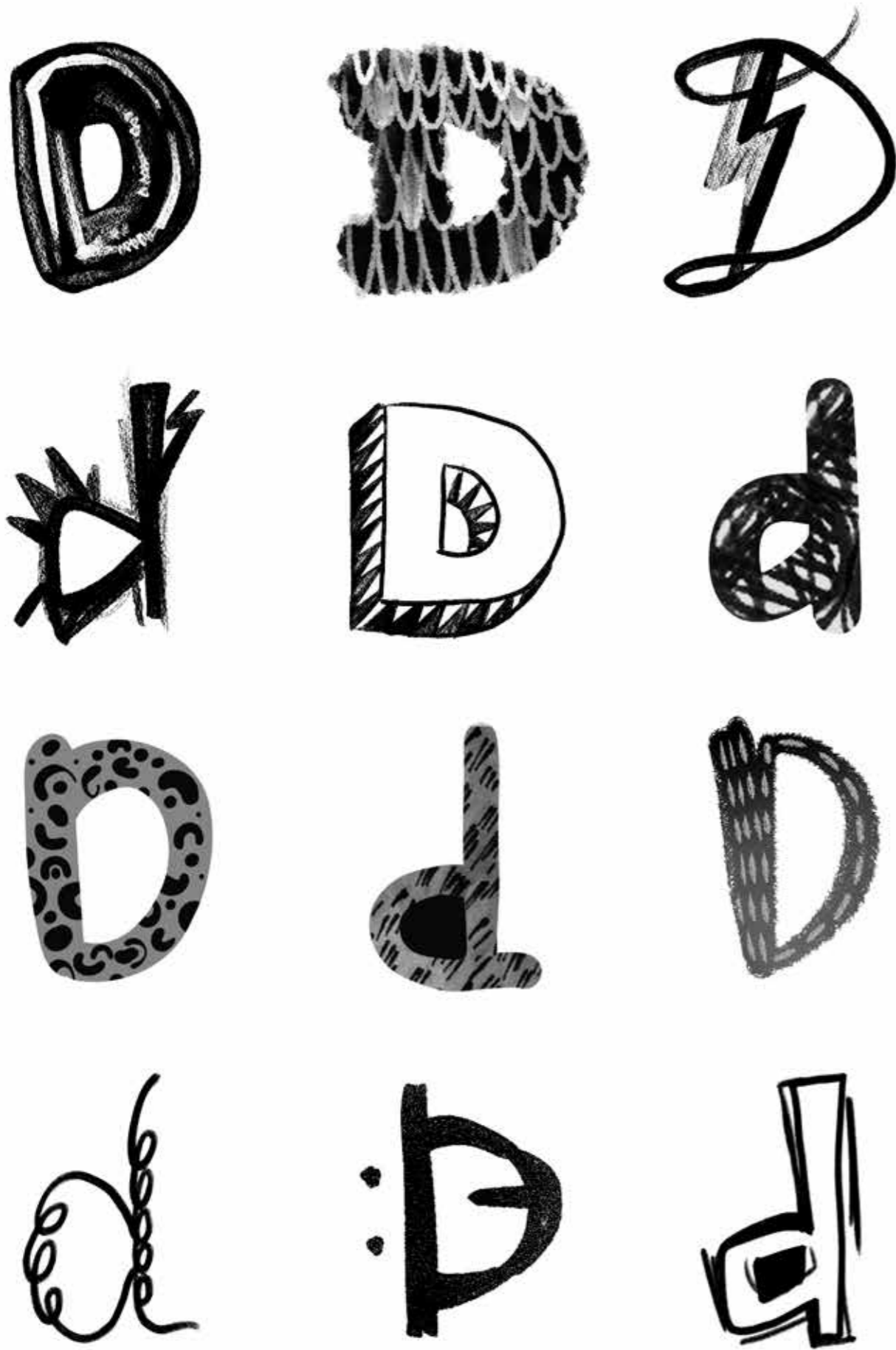




*DISTINTA*⁵

2024-2



Tengan la fortuna de leer la primera edición de Distinta, de cinco hasta la fecha, que ha sido editada por estudiantes de Ilustración. En este proyecto, celebramos la libertad creativa, la valentía de romper con lo convencional y la belleza de lo inesperado.

Creemos firmemente en una ilustración que se atreve a ser diferente, que deja una marca única como cada artista que la crea; por ello, invitamos a varios ilustradores a unirse en este reconocimiento de excepcionales habilidades tanto comunicativas como técnicas. Nos enorgullece ser el hogar de las ilustraciones exhibidas en cada una de estas páginas, pues aquí, la voz es escuchada y apreciada: la tinta que fluye libre y sin restricciones es la que deja la huella más profunda.

Las voces que marcan la diferencia son aquellas que no temen ser distintas.

Reunidos para la creación de esta publicación: Sara Bustamante, Melisa Gonzáles, Verónica Hoyos, María José Martínez, Miguel Arcila, Samuel Torres y Julio Serna (miembros del grupo NIB).

Distinta / Tecnológico de Artes Débora Arango Institución Redefinida – No.5 (oct. 2024) –

Envigado: Sello Editorial Débora Arango, 2024

64 p.: il

ISSN: 2954-8268 (impresa)

ISSN: 2954-8276 (digital en línea)

1. Ilustración 2. Artes visuales 3. Diseño gráfico I. Tecnológico de Artes Débora Arango

Institución Redefinida

741.6 (Dewey)

Catalogación en la Publicación-Biblioteca “Jesús Mejía Ossa” Tecnológico de Artes Débora Arango Institución Redefinida

Distinta #5, octubre de 2024

ISSN: 2954-8268

ISSN (E): 2954-8276

Revista de periodicidad semestral del Programa de Ilustración para Productos Editoriales Multimediales.

© TECNOLÓGICO DE ARTES DÉBORA ARANGO INSTITUCIÓN REDEFINIDA

Juan Carlos Mejía Giraldo

Rector

rectoria@deboraarango.edu.co

Paola Cristina Gómez Cano

Vicerrectora Académica

vicerrectoriaacademica@deboraarango.edu.co

Laura Torres Enk

Subdirectora de Investigación

Directora Sello Editorial Débora Arango

investigacion@deboraarango.edu.co

Carlos Alberto Rúa Puerta

Decano Prácticas Visuales

decanaturavisuales@deboraarango.edu.co

Gabriel Jaime Lopera Maya

Líder de Publicaciones

Coordinador Sello Editorial Débora Arango

publicaciones@deboraarango.edu.co

Diseño y diagramación

Julio César Serna Rúa

María José Martínez

Samuel Torres Castañeda

Melisa González

Miguel Ángel Arcila

Sara Bustamante

Verónica Hoyos

(NIB Grupo de Proyección)

Corrección de textos

Gabriel Jaime Lopera Maya

Comité Editorial Distinta 5

Laura Cardona

Julio César Serna Rúa

Carlos Alberto Rúa Puerta

Comité de Publicaciones

Paola Cristina Gómez Cano

Laura Carolina Torres Enk

Jose Octavio Castro Bedoya

Juan Sebastián Gil Gil

David Esteban Valencia Espinosa

Carlos Alberto Rúa Puerta

Rodrigo Esteban Vélez Murcia

Óscar Darío Montoya Gómez

Helí Arias Sánchez

Edición

Sello Editorial Débora Arango

publicaciones@deboraarango.edu.co

Tecnológico de Artes Débora Arango

Institución Redefinida

Subdirección de Investigaciones

<https://www.editorial.deboraarango.edu.co/>

Dirección: Calle 38sur # 44-120, OF. 301

Tel: 4480381 ext. 131

Editado y aprobado en Envigado, Antioquia, Colombia, octubre de 2024.

La responsabilidad moral y legal de los contenidos aquí publicados corresponde a sus autores. Se prohíbe la reproducción total o parcial en cualquier medio o para cualquier propósito sin la autorización escrita del Sello Editorial Débora Arango.

Fe de erratas: las imágenes no editables incluidas en este número, se publican con la ortografía original de sus autores.

CONTENIDO

PFI - SUBVERTIR

IA + ILUSTRACIÓN

RAYONES 3D

NIB

TINTA

3M

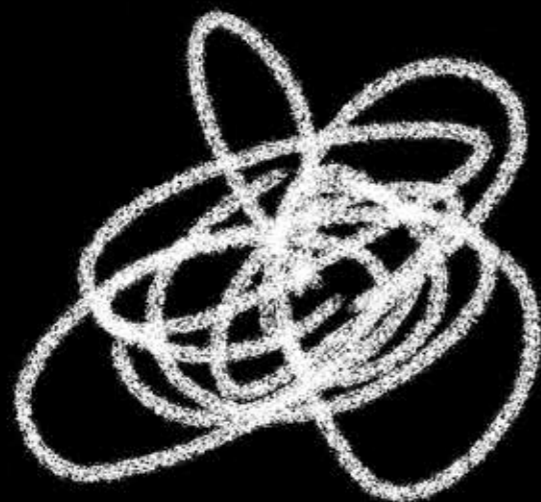
NO HABLE CON EXTRAÑOS

ANUARIO



EDITORIAL

Subvertir-Subversiones Gráficas



El arte es lo que resiste: resiste a la muerte, a la servidumbre, a la infamia, a la vergüenza.

Gilles Deleuze.

Subvertir-Subversiones Gráficas es el título y tema de interés que se aborda en la presente edición de la revista *DISTINTA*, como resultado del Proyecto Formativo Integrador PFI, en la Tecnología en Ilustración para Productos Editoriales Multimediales.

Subvertir, resistir, proponer crear y co-crear desde y a través de la *Narrativa Ilustrada* como ejercicio académico creativo consciente.

Subvertir como acción y proceso de pensamiento crítico-reflexivo inherente al ser humano que revisa en esencia la vida misma, en sus múltiples dimensiones y contextos de relación e intercambio.

Subversiones Gráficas como laboratorio vital creativo que teje urdimbres y tramas de imágenes y sentidos desde las singularidades de los estudiantes, dándoles forma en una plataforma de diálogos ilustrada que llama la atención acerca de la importancia de revisar cuestiones fundamentales y actuales en el mundo.

Ilustrar nuevas formas de reconocerse y admirar la diferencia, que permitan construir, transformar y reimaginar la sociedad para generar bienestar colectivo.

Los invitamos a revisar y sumergirse en esta *Distinta* publicación encontrando los propios sentidos.

CARLOS ALBERTO RÚA PUERTA

Decano Facultad de Prácticas Visuales y Multimediales.

PARA NANI

Este es un pequeño homenaje que los estudiantes de Ilustración hacen a la profesora Daniela Gallego. Una forma de darle las gracias por poner su corazón en cada clase, en cada conversación que tuvieron con ella y en cada ilustración que les ayudó a desarrollar.

Esta publicación también es fruto del amor de Nani. Fue ella quien sentó las bases para el desarrollo de Distinta y se encargó del diseño y diagramación de las cuatro primeras ediciones.

El programa de Ilustración, los docentes y todos los estudiantes te damos las gracias; admiramos profundamente tu dedicación, gentileza y talento.

Te queremos señorita Miel.



PFI 2024-01 SUBVERTIR



Ilustración de Samuel Castaño Ángel

Del juguete como objeto lúdico, al
juguete como objeto

SUBVERSIVO

Explorar nuestras relaciones sociales y culturales a partir de los objetos ha sido el motivo de estudio esencial para la arqueología en el desentrañamiento de cómo funcionamos como sociedades organizadas; aparece el objeto de culto, el objeto como herramienta y extensión del cuerpo, el objeto funeral, el objeto decorativo..., y en nuestro interés y donde enfocamos nuestra atención: el juguete como objeto de entretenimiento y lúdica.

En nuestra etapa de infantes aprendemos a relacionarnos con el mundo desde las aproximaciones que nos proveen los juguetes; aprendemos signos, sonidos, movimientos, motricidad, entre otra cantidad de acciones que generan conocimiento y plasticidad cerebral. En resumen, cuando estamos en esa etapa de aprendizaje, lo hacemos desde el juego, y el juego hace al conocimiento. Es una relación híbrida de acciones que generan contenidos de información vital para la creación de códigos culturales.

El juguete se codifica desde lo infantil, a partir de un imaginario colectivo que ha instaurado esta idea. Tienen unos fines, características y categorías que obedecen a una fórmula de espacio-tiempo y funcionan puntualmente para un contexto específico. Todos estos conceptos que rodean al juguete se han visto beneficiosamente mutados por los movimientos artísticos que han impactado nuestra contemporaneidad, pues el juguete dejará de ser un elemento que se le provee al niño, para ser apropiado también por el adulto que jugará a crear nuevas narrativas y líneas de sentido en relación a este mismo. Juguetes para adultos, Art Toys, juguetes

de diseñador, Vinyl Toys, Sofubi, Art Toy Custom; acá iniciamos un despliegue sin fin de categorías que se abordan desde la unión entre creatividad, juguete e intervención, que además llegan como una posibilidad más para reflexionar sobre acontecimientos que rodean nuestra sociedad.

El juguete deja de ser entonces un objeto inofensivo; llega a aportar criticidad a la práctica artística, pero siempre vinculada a la lúdica de la creación. Se convierte en un elemento de subversión que permite jugar con elementos contraculturales, que critican a la vez que se producen y que llegan a la luz; desde su planeación ya hay un contenido crítico que deriva en un objeto de producción no industrializada a la que acostumbra la industria del juguete. Desde esa postura política el Art Toy se distancia de la serialidad en masa que impulsa el capitalismo y que deriva en una sobresaturación de plástico con fecha de caducidad corta que llegará posteriormente a invadir los recipientes de basura, calles y rellenos sanitarios, y que se convertirán en microplásticos y retazos de la industria esparcidos por nuestras ciudades y mares.

ARTTOY



El juguete se transforma simbólicamente para abordarse desde perspectivas políticas, críticas e incisivas. En el programa de Ilustración para Medios Editoriales y Multimediales del semestre 2024-1, el juguete fue vital para crear reflexiones de fondo sobre múltiples problemáticas por las que atraviesa el mundo en este preciso momento, tanto a nivel internacional como nacional y local. Su carácter inofensivo le permitió a los estudiantes insertar mensajes críticos en el medio, valiéndose de las estéticas cutes, kitsch, cómicas y estilizadas.

Como bien nombra Marshall McLuhan su libro *El medio es el mensaje*, así mismo se debe resaltar el poder del plástico del juguete como medio para reflexionar no sólo sobre su propio material e industria, sino también sobre su reciclaje simbólico en la apropiación del juguete en desuso para la creación de nuevas líneas críticas de sentido que involucran el *do it yourself*. Una postura ecológica donde se potencian los productos de segunda mano, o desechados, para la creación de piezas únicas, collages y ensamblajes repletos de mensajes implícitos dispuestos para ser develados por la mirada curiosa del transeúnte de a pie, el asistente a una muestra, o el comprador seducido por el aspecto visual de una pieza de Art Toy.

Pintar el plástico, cortar un brazo, una cabeza, motilar un My Little Pony, deconstruir un Capitán América, crear una carroza con un Hot Wheels, ponerle nombre a un Frankenstein de retazos de plástico, resina, porcelana, etc., añade un poder simbólico nuevo a la creación. Y es que abordar el juguete desde cualquier perspectiva siempre implica

un juego constante; volvemos a ser niños grandes experimentando nuevos medios de comunicación que añaden lúdica a la Investigación Creación y posibilita nuevas maneras de abordar las problemáticas que acontecen en nuestra contemporaneidad. El juguete es una nueva estrategia que se le añade a la creación que permiten salirse de moldes instaurados en los entornos investigativos, tanto en las aulas de clase como en entornos académicos profesionales.

La creación de una pieza de este tipo involucra diferentes medios. Es una técnica mixta ampliada que nos lleva a pensar en pintura, branding, empaquetado, distribución y marketing; pues realizar una pieza de Art Toy implica introducirla en un mercado o contexto, para, de esta manera, continuar con el propósito de difundir el mensaje y hacer que este catalice procesos en diversos entornos o contextos. El juguete es como un ente parasitario, y no es gratuito que en estos momentos el esté cobrando una importancia elevada desde el transeúnte de a pie hasta al artista de galería o coleccionista de piezas de arte: el juguete ha llegado para quedarse y Colombia está acogiendo este movimiento con un fervor único. Volvimos a desocupar nuestros armarios en busca de esos juguetes de la infancia, las calles están repletas de juguetes de la década pasada y de coleccionables del nuevo siglo. Estamos resignificando nuestras historias y la nostalgia por medio del juguete; es un ejercicio de recordar, transformar y volver a crear.

El ejercicio de crear un Art Toy también trae consigo una responsabilidad importante en calidad ecológica, pues estamos llenando el mundo de más plástico. La responsabilidad radica en el poder crear universos responsables y sostenibles a partir de conceptos que trascienden por medio de sus cualidades críticas y reflexivas.

Hemos abierto la puerta a nuevos universos estéticos y conceptuales donde el arte y la conciencia ambiental se entrelazan de manera única. En la era del consumo desenfrenado y la producción en masa, los Art Toys emergen como una respuesta creativa y consciente hacia la sostenibilidad y el reciclaje simbólico.

Cada pieza de Art Toy es más que un simple juguete; es una narrativa visual que transforma objetos olvidados en obras de arte cargadas de significado. Al rescatar materiales descartados y darles nueva vida, los creadores no sólo desafían las convenciones estéticas, sino que también promueven un diálogo sobre el impacto ambiental de nuestra sociedad consumista.

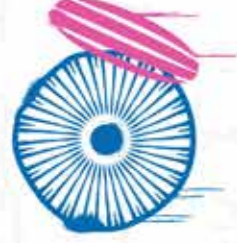
Estos juguetes artísticos no están exentos de crítica. Se convierten en poderosos mensajes visuales que cuestionan nuestros hábitos de consumo y la huella ecológica que dejamos en el planeta. Cada Art Toy es una declaración de intenciones: una invitación a reflexionar sobre cómo podemos transformar nuestra relación con los objetos y el medio ambiente a través del arte y la creatividad.

En este sentido, el proceso de creación de un Art Toy se convierte en una práctica consciente y ética. Desde la elección de los materiales hasta la técnica de producción, cada paso está impregnado de un compromiso con la calidad ecológica y la responsabilidad social. Es un recordatorio de que la belleza y la innovación pueden coexistir con la sostenibilidad, inspirando a artistas y espectadores a explorar nuevas formas de expresión artística que también cuiden nuestro entorno.

Así pues, los Art Toys no sólo adornan estanterías o galerías; trascienden su forma física para convertirse en catalizadores de cambio y conciencia. Al abrir estas puertas a nuevos universos de creatividad y reflexión, estamos tejiendo un futuro donde el arte no sólo se admira, sino que también se respeta como una herramienta para transformar el mundo que habitamos.

Daniela Gallego
Hernán Rodríguez





2. Taller colectivo Esporas

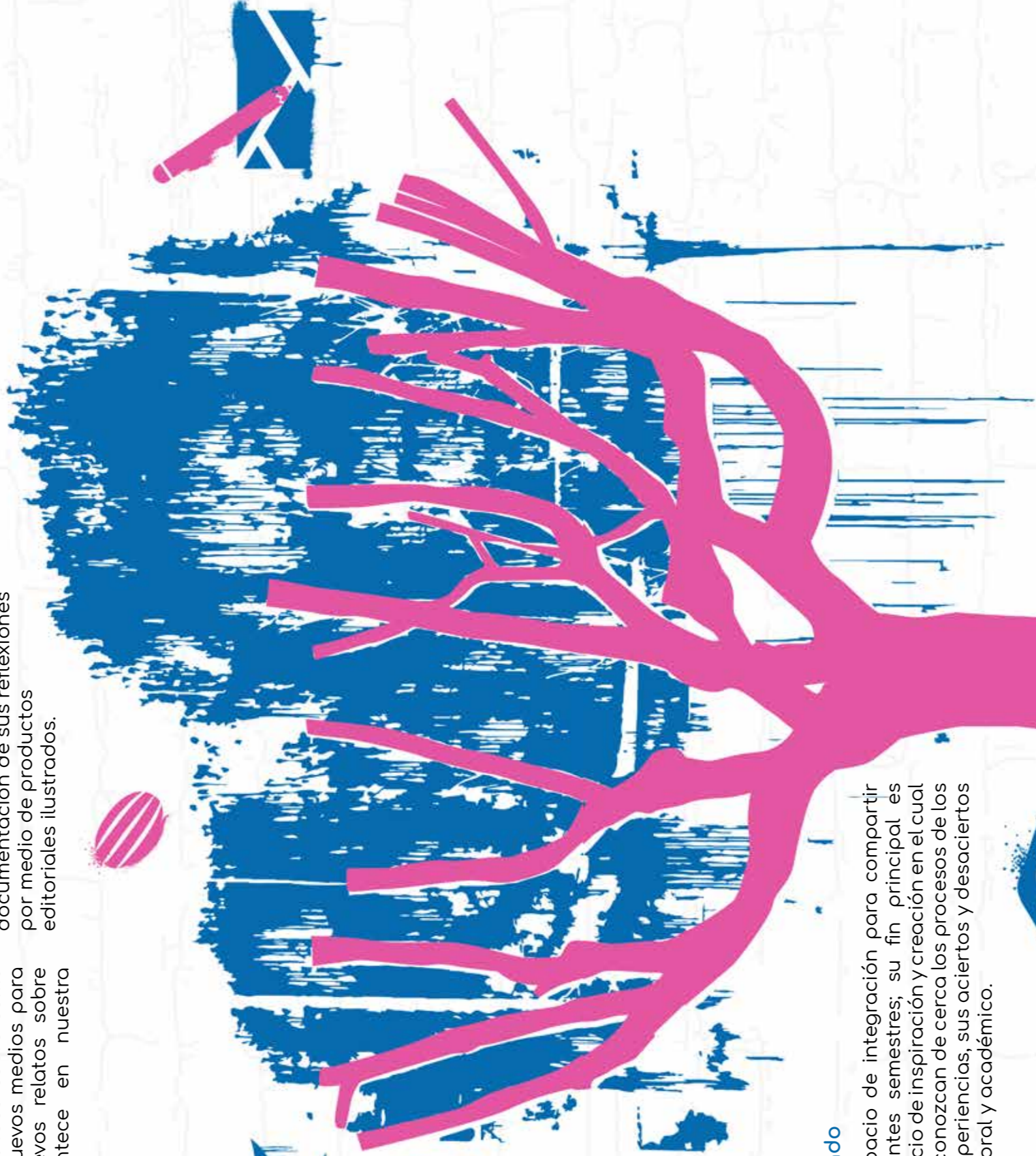
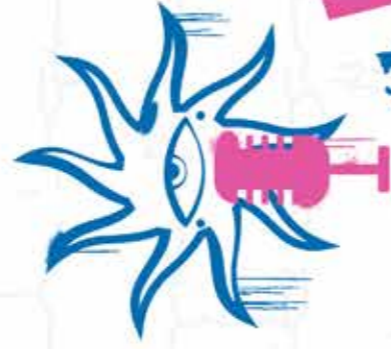
1. Conversatorio con Wolfgang

Creador audiovisual de la ciudad de Medellín, con intereses en hibridar arte, sonido y tecnología, quien viene a sumarse al PFI SUBVERTIR en esta charla que busca abrir el foco sobre cómo usamos los nuevos medios para construir nuevos relatos sobre lo que acontece en nuestra cotidianidad.

El colectivo Esporas es una plataforma comunitaria que promueve la construcción de acciones y reflexiones para la defensa, uso y multiplicación de la diversidad biológica y cultural, a través de los conocimientos tradicionales y contemporáneos. En esta ocasión nos compartirán sus procesos de documentación de sus reflexiones por medio de productos editoriales ilustrados.

3. Taller docentes

Proponemos un taller para los docentes de Ilustración con Casa Tres Patios, fundación que busca potenciar la curiosidad, la creatividad y el pensamiento crítico a través de prácticas artísticas, pedagógicas y de investigación que permitan a las poblaciones en situación de vulnerabilidad en Colombia participar de manera digna en la vida económica y social del país.



4. Picnic ilustrado

Encuentro y espacio de integración para compartir entre los diferentes semestres; su fin principal es generar un espacio de inspiración y creación en el cual los estudiantes conozcan de cerca los procesos de los docentes, sus experiencias, sus aciertos y desaciertos en el mundo laboral y académico.



5. Cine club

Proponemos realizar una proyección durante el semestre, para que se genere un encuentro de diálogo y reflexión desde la importancia de la ilustración como medio contracultural, en este caso con la película *Pájaros de verano*.



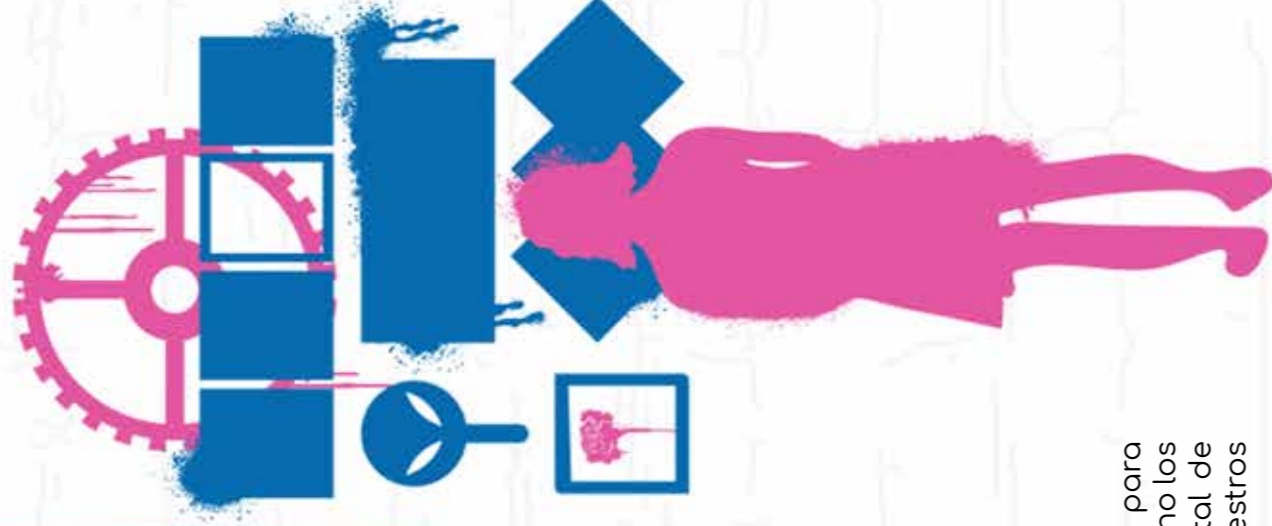
6. Taller Art Toys

Para afianzar la extensión de la ilustración a otros medios y formatos, se realizó un taller de Art Toys dirigido por Leandro Álvarez y Hernán Rodríguez, acercando a la comunidad hacia el mundo de los juguetes, su construcción y tipos.



7. Muestra académica

En esta oportunidad queremos que el espacio para exposición incluya no sólo las entregas colegiadas sino los mejores proyectos de los dos primeros cortes con tal de presentar una amplia variedad de resultados de nuestros estudiantes.

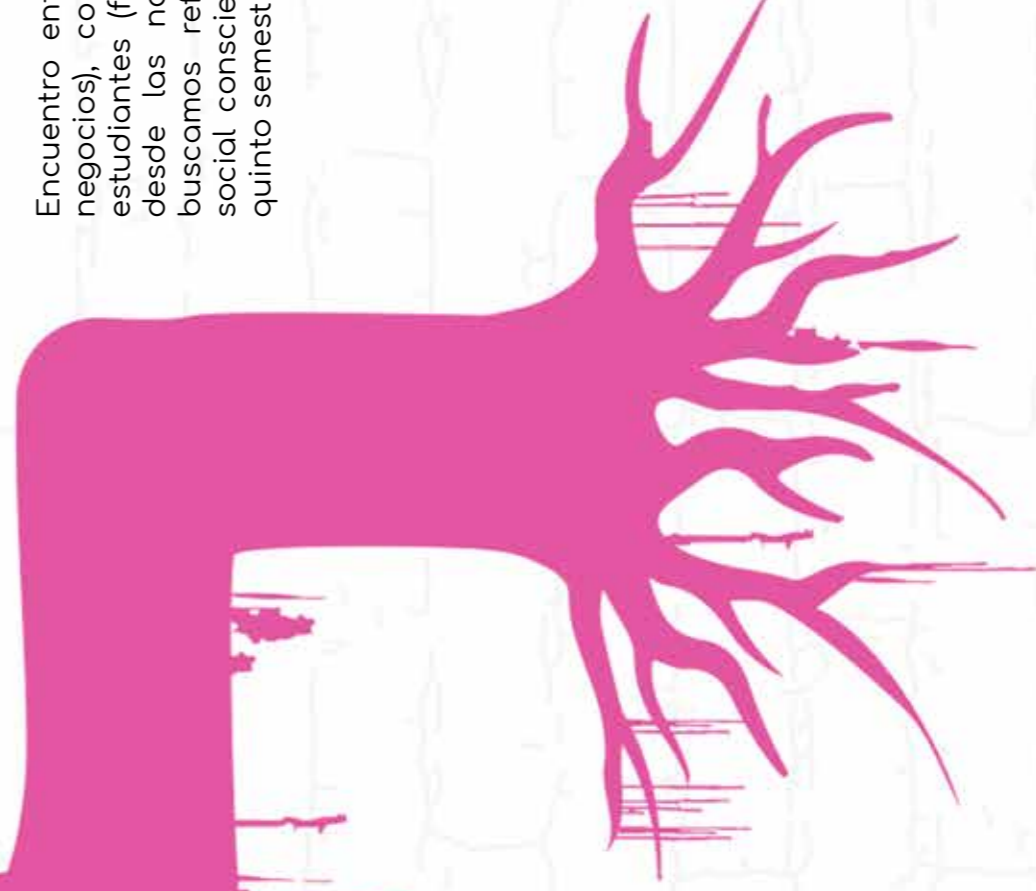


8. Mercado gráfico & rueda de negocios

Encuentro entre el sector productivo (rueda de negocios), comunidad académica y nuestros estudiantes (feria gráfica), en esta oportunidad buscamos reflexionar sobre la transformación social consciente a cargo de los estudiantes de quinto semestre.

9. Revista Distinta

Publicación revista Distinta
Edición 4; PFI 2023-2.









Ayer fue muy hermoso .
Esta es la recompensa 🍷💕🌻

SUBVERTIR
SUBVERSIONES GRÁFICAS

SUBVERTIR - SUBVERTIR - SUBVERTIR
MUESTRA ACADÉMICA - MERCADO GRÁFICO - RUEDA DE NEGOCIOS
24 MAYO 10:00 AM HALL TECNOLÓGICO DE ARTES DÉBORA ARANGO



Tecnológico de Artes
Débora Arango

Facultad de Prácticas
Visuales y Multimediales



@TecDeboraArango
www.deboraarango.edu.co



HERRAMIENTA O COMPETENCIA

iA + ilustración



COLABORACIÓN

Es interesante como herramienta para mejorar composición o generar una referencia. No hay que tenerle miedo a la iA; es más bien un aliado para la ilustración si lo pensamos en términos de colaboración, no de que nos haga el trabajo.

Ilustración de Juliana Barrera.



REGULACIÓN

Se necesita regulación, no alimentar la iA sin autorización de los artistas, no permitir su participación en concursos para ilustradores, exigir a las plataformas digitales una postura seria que siempre esté a favor de los artistas y no de los intereses económicos de unos pocos.

Ilustración de Isabella Martínez.

RAYONES

(Rayones 3D)

Subvertir implica cuestionar lo establecido. Desmantelar normas y prácticas que, aunque aceptadas, merecen ser repensadas. Es un acto creativo y crítico que nos permite desafiar lo que parece inamovible y, a través del arte, abrir nuevas perspectivas.

En la clase de Proyecto Multimedial 2, este concepto de subversión fue uno de los pilares fundamentales que nos impulsó a explorar nuevas formas de expresión. A lo largo del semestre, aprendimos a utilizar Blender, una herramienta que nos permitió materializar nuestras ideas en un formato tridimensional. Bajo la guía del profe Hernán, recorrimos un proceso que comenzó con la concepción de nuestros personajes, donde a través del *concept art*, empezamos a darle una guía visual a nuestras ideas. Fue una etapa clave, ya que nos permitió establecer las bases estéticas para lo que vendría después.

Una vez aprobado el *concept*, pasamos al modelado en 3D, donde nos sumergimos en las complejidades de Blender. Al principio, dominar las herramientas fue un reto, pero poco a poco nos fuimos familiarizando con el software, aprendiendo a manipular cada detalle para lograr una representación cercana a nuestra idea. Cada clase se convirtió en un espacio de descubrimiento técnico y creativo al ver cómo nuestras ilustraciones se transformaban en figuras tangibles.

Lo interesante del proyecto que desarrollamos no fue sólo el hecho de aprender una nueva técnica, sino también la reflexión crítica que acompañó a nuestras creaciones. La subversión estuvo presente en cada proyecto: cada uno de nosotros abordó temas sociales y culturales de relevancia, utilizando el formato de Art Toys para expresar, de forma satírica e irónica, nuestra visión sobre problemáticas actuales como la contaminación ambiental, la violencia, el machismo, y la gentrificación, entre otros. Estos "juguetes" se convirtieron en mensajeros capaces de cuestionar realidades que muchas veces pasamos por alto.

Al finalizar el semestre, entregamos nuestros Art Toys en 3D con la satisfacción de, nuevamente, haber finalizado otro semestre de la mejor manera. Esta experiencia nos permitió ver nuestras ilustraciones desde nuevas perspectivas, invitándonos a cuestionar nuestra propia posición frente a los temas que habíamos trabajado. El proceso fue desafiante y nos recordó que la ilustración, en cualquier formato, siempre tiene el poder de transformar nuestras realidades.

María José Martínez

ESCANEA CADA UNO DE LOS
CÓDIGOS QR PARA VER
MÁS DE CADA ART TOY.





CONEJA ESTELAR
María José Martínez



INFILTRADO
Sofía Tamayo



INFECCIÓN TROPICAL
Kimberly Múnera



FOLK FLORA
María Alejandra Muñoz





CHASITY DOLL
Juana Monsalve



CAM
Verónica Hoyos



MIDJAIL
Juan David Quintero



MOTHMAN
Miguel Arcila



CONECTA LOS PUNTOS



Une los puntos y
búscales forma.
Permite que cada línea
fluya naturalmente y
transforma estas líneas
en una obra de arte.

Envíanos tu resultado por instagram.

@ilustracion-da



GRUPO DE PROYECCIÓN
DE LA TECNOLOGÍA
EN ILUSTRACIÓN PARA
PRODUCTOS EDITORIALES
MULTIMEDIALES.



NIB es el dios de la ilustración. Un guía que viaja entre tiempo y espacio para llevar este conocimiento a todos aquellos que se atreven a dibujar lo que habita en sus mentes.

¿A qué mundos viajarías con NIB para obtener más conocimiento?

¿A qué nueva era llegará NIB para continuar exaltando la ilustración?



NIB - Grupo de Proyección es el espacio ideal para que los estudiantes más destacados de Ilustración puedan poner a prueba y pulir sus habilidades técnicas y profesionales. Porque, aceptémoslo, siempre hay algo más que aprender (aunque ya seas un crack). Así que prepárate para un impulso artístico que te llevará al siguiente nivel.

¿TE ANIMAS A UNIRTE A LA TRIBU ?

Redibuja esta página, crea todos los elementos tú mismo (nada de vectores descargados), tienes toda la libertad para recrear el encuentro entre NIB y los celtas.

No te limites; si piensas que puedes hacerlo mejor, eres lo que estamos buscando.

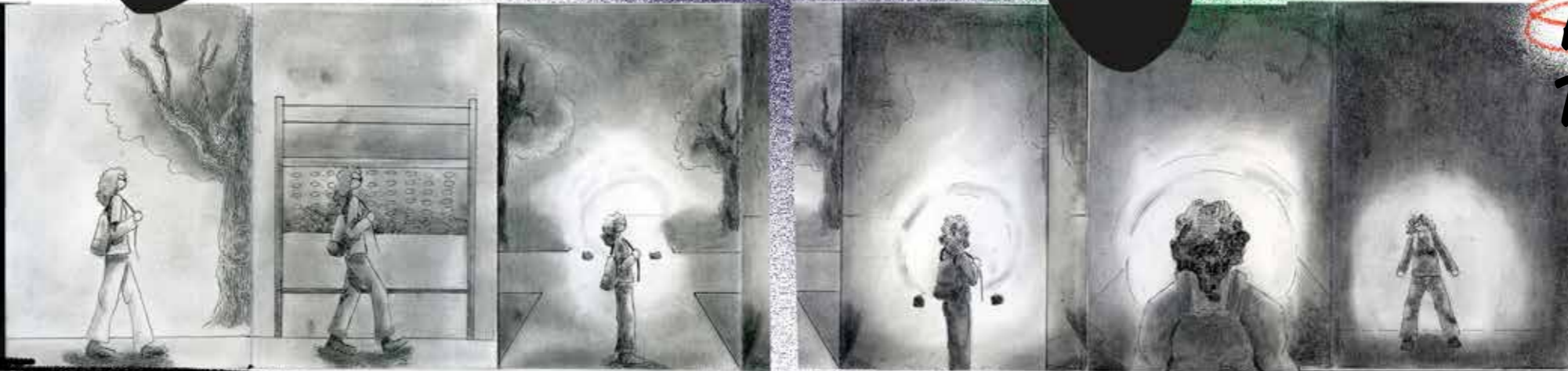
Envía el resultado a julio.serna@deboraarango.edu.co con el asunto NIB Grupo de Proyección.



MEMA

**PENSAMIENTOS,
TINTA Y MUCHA
ILUSTRACIÓN**

IMPACTO



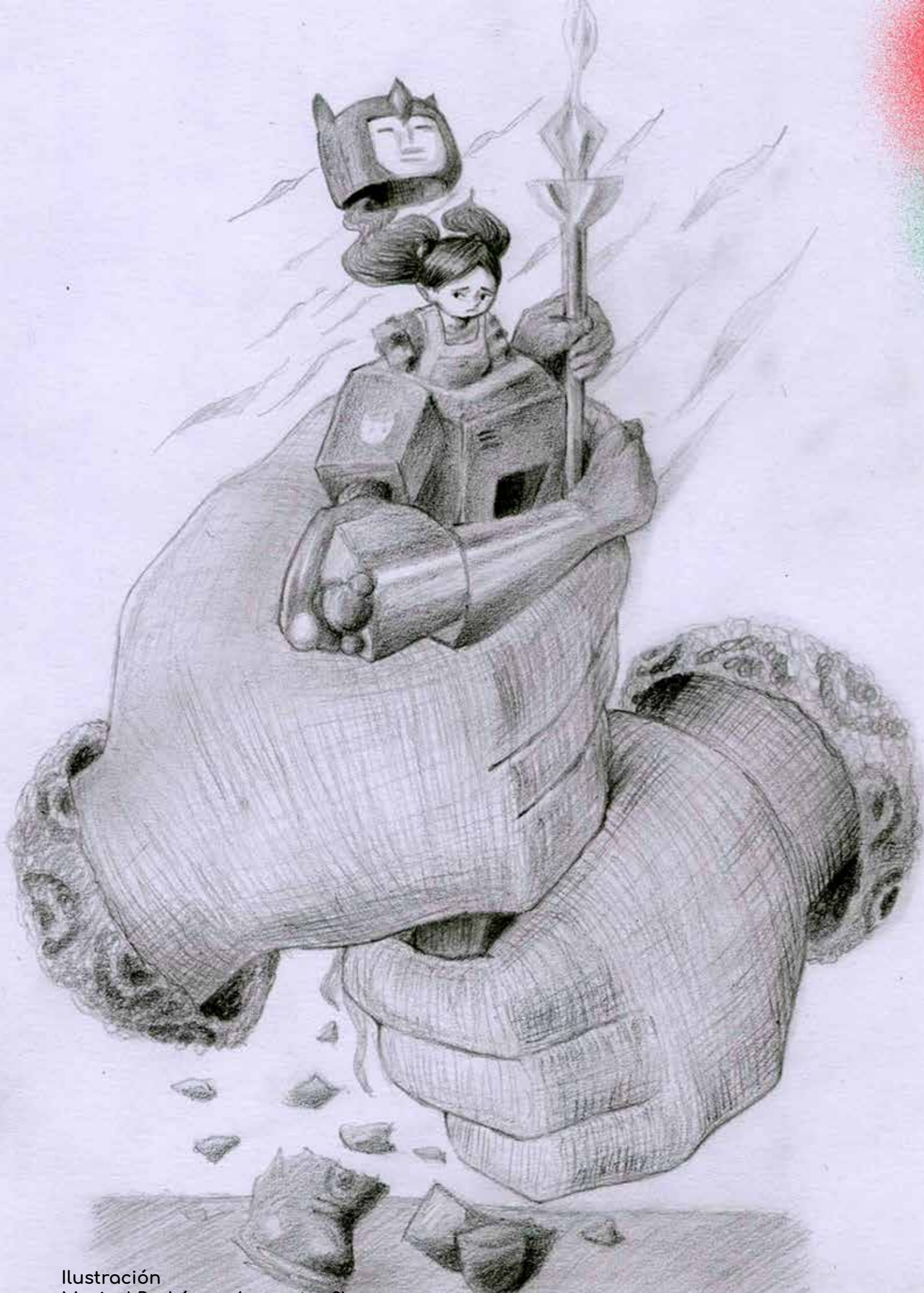


Ilustración
Marisol Rodríguez (semestre 2)



Ilustración
Valeria de Hoyos (semestre 2)

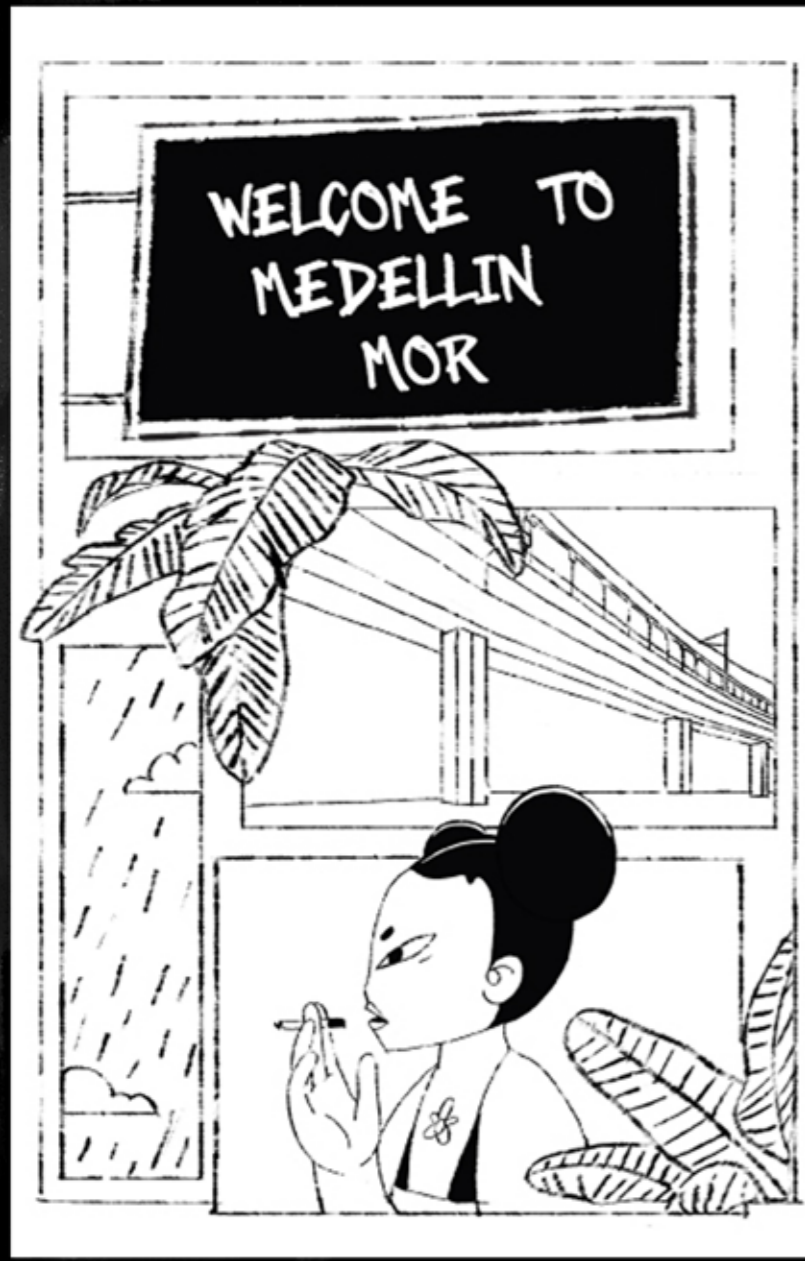


Ilustración
Kimberly Múnera
(egresada)

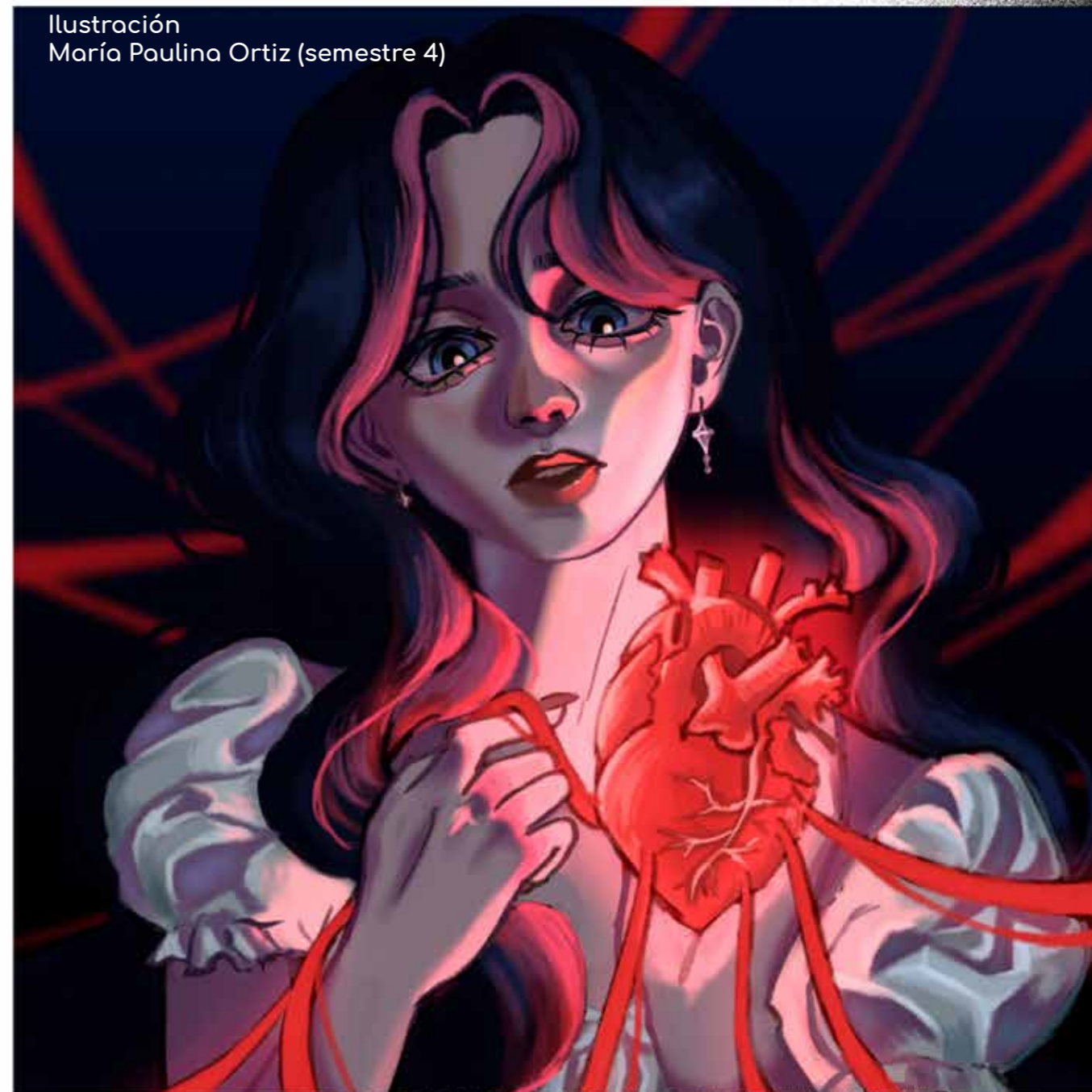
Ilustración
Juan David Quintero (egresado)

Lo amé, pero nunca lo conocí...



Ilustración
Isabela Martínez (semestre 5)

Ilustración
María Paulina Ortiz (semestre 4)



*"Y LUEGO, EN EL AMANECER, LAS ESTRELLAS
BRILLABAN CON MÁS FUERZA AL VER QUE TUS
OJOS HACIAN EL PAPEL DEL SOL".*

Microrrelato
Miguel Castaño Sterling
(semestre 4)



Ilustración
Juan David Mejía
(semestre 5)

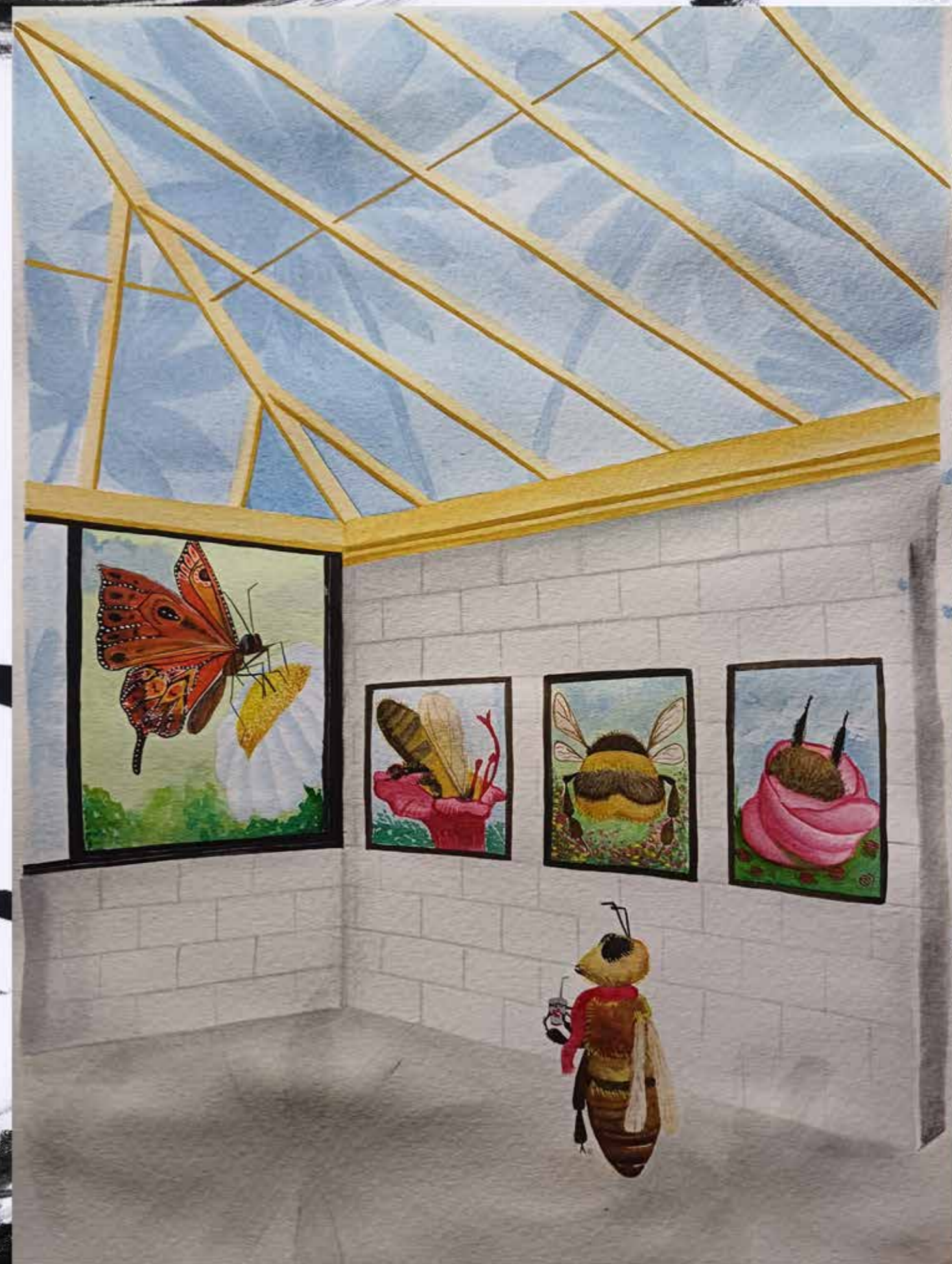
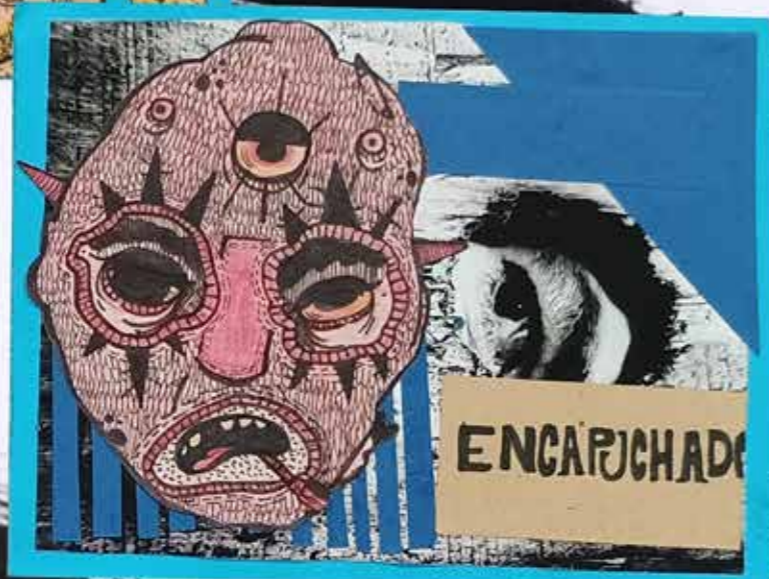
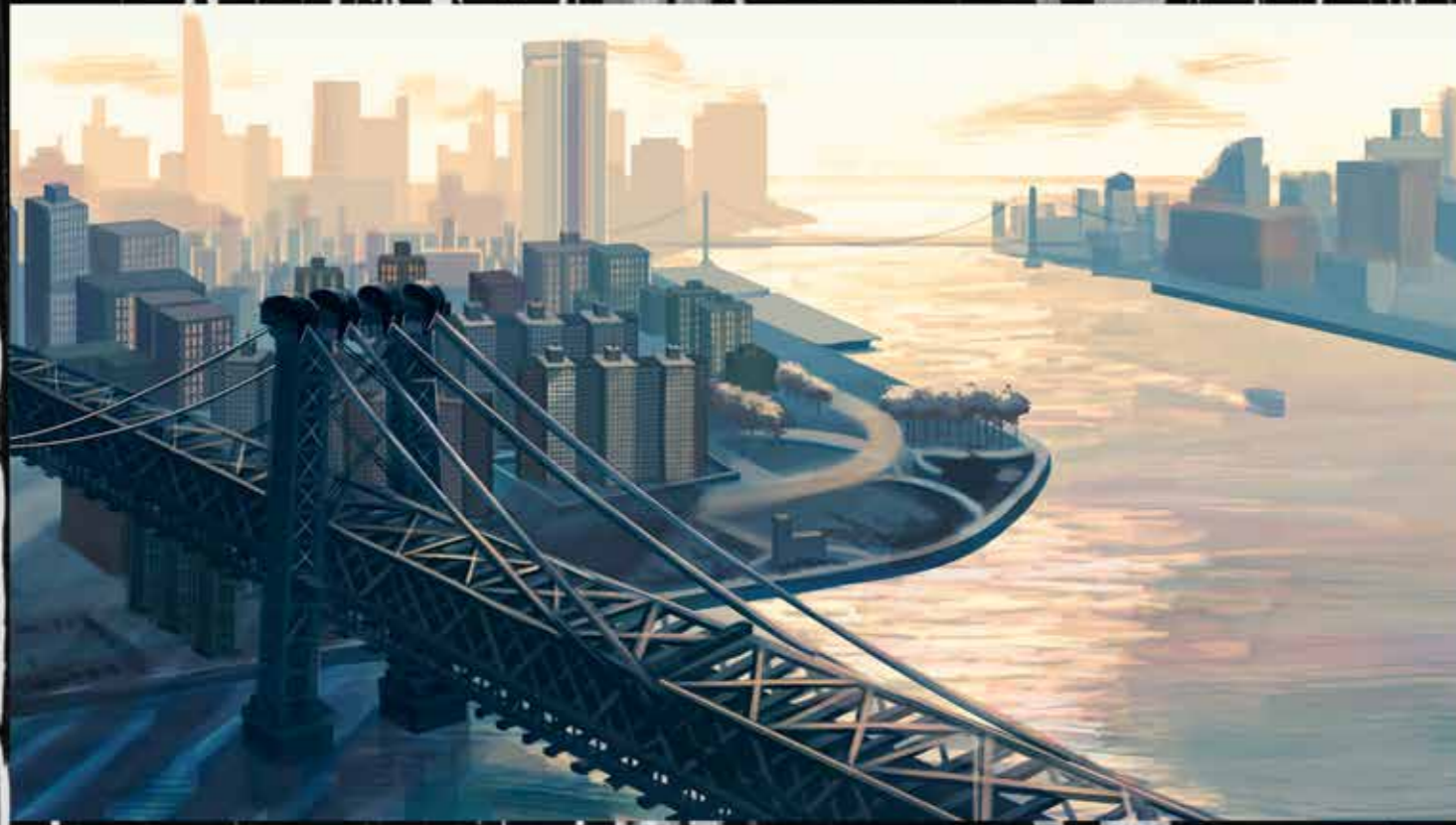


Ilustración
Valentina Silva (semestre 1)



Concept:
Samuel Salazar
(semestre 4)



Concept
Julián Martínez
(semestre 4)



Ilustración
Narhabel Pérez
(semestre 2)

Sabor ilegal

RECETAS QUE NO SON UN CRIMEN A BASE DE COCA

La coca y su impacto en la política pública colombiana

María José Restrepo Rendón

La coca

Existen diferentes variedades pero en este proyecto me enfocare en la que se encuentra en la zona andina-amazónica (Ecuador, Perú, Bolivia, Chile y Colombia).

Es un arbusto de flores blancas y pequeñas, su semilla es un fruto de color rojo y crece en tierras cálidas y húmedas.

Esta planta tiene altos valores nutricionales como **minerales, vitaminas y aceites esenciales**, gracias a esto las comunidades indígenas lo usan para múltiples tareas de subsistencia como lo son: la **caza, la minería, trabajo agrícola, ceremonias espirituales, medicina, artesanías etc...** Algunos de los pueblos indígenas que se benefician de esta planta en el país son: Nasa, Emberá y Waunana, Awá, Tucano.



MOJITOS

4 cl. de ron de coca
3 cl. de zumo de limón
6 ramas de menta
2 cucharadas de azúcar
Hielo picado o en cubitos
Soda

Introduce dos cucharadas de azúcar, las ramas de menta en un vaso grande con un poco de zumo de limón y machaca todo conjuntamente mezclando bien los ingredientes. **Añade un chorrito de soda** y rellena el vaso con hielo. **Se añade ron** y se termina de llenar el vaso con soda de nuevo. **Decora con rodajas de limón y menta.**



LONG ISLAND ICE TEA

15 cl. de tequila
15 cl. de vodka
15 cl. de ron de coca
15 cl. de ginebra
25 cl. de zumo de limón
1 paquete coca cola
Hielo

Añade hielo a un vaso, el zumo de limón, la ginebra, el vodka y el tequila y mezcla bien los ingredientes. Luego agrega el **Ron de coca**, añade la **coca-cola** y para decorar agrega una rodaja de limón.

21

CREPES

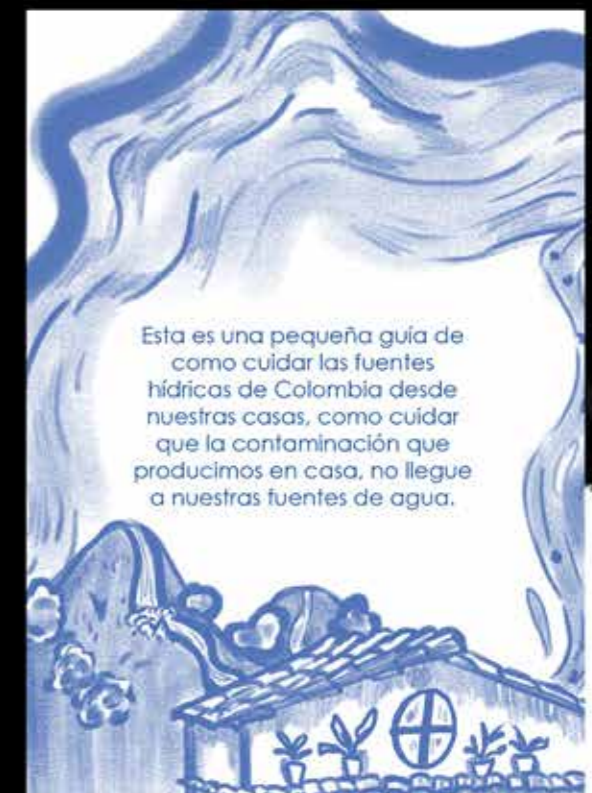
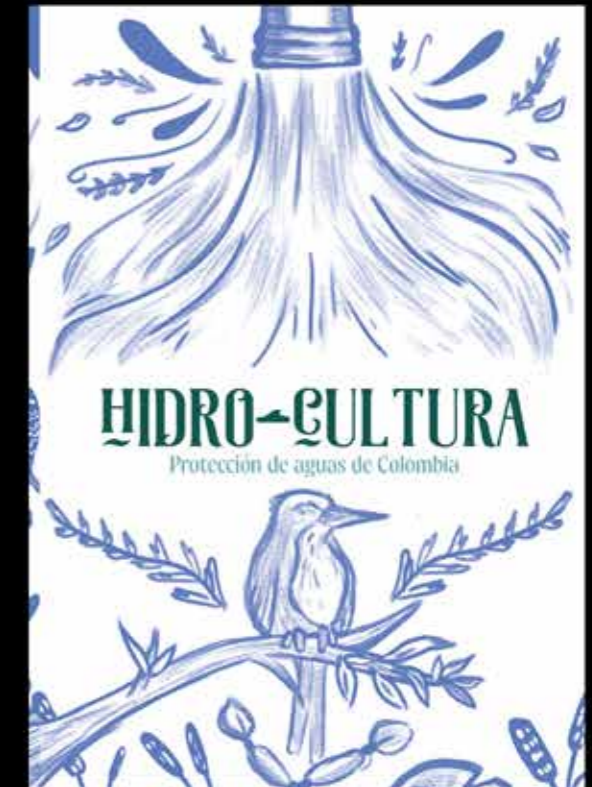
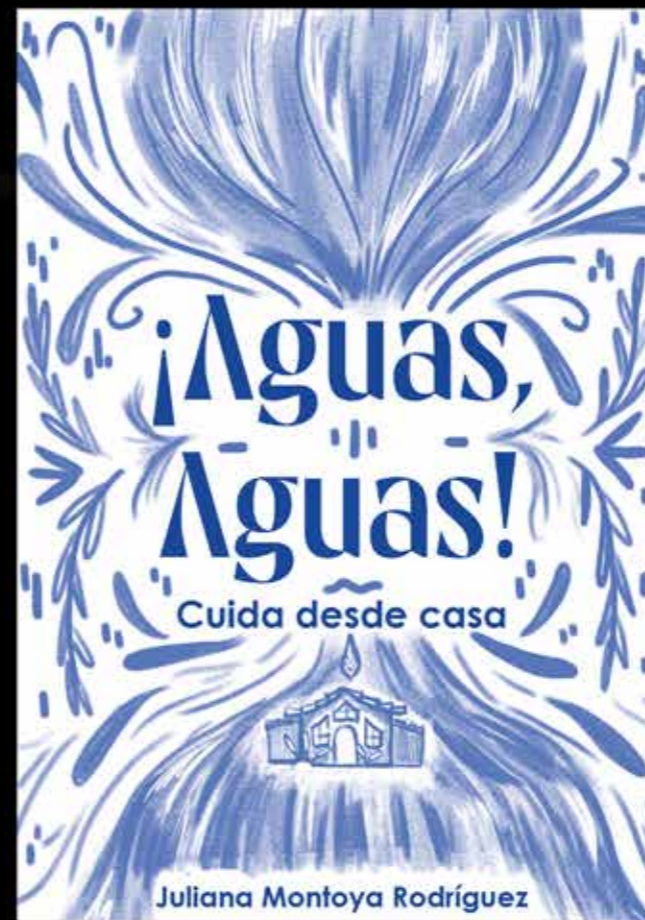
1 taza de harina de avena
2 pocillos de leche
1 huevo
2 cucharadas de harina de coca
1 banana
dos pizcas de sal

Agregar todos los ingredientes a la licuadora hasta que se forme una mezcla homogénea. Calentar una sartén con mantequilla y verter un poco de la mezcla, que logre tapar toda la superficie pero que **no quede muy grueso el crepe**. Y listo comémoslo con frutas, helado o como te guste más



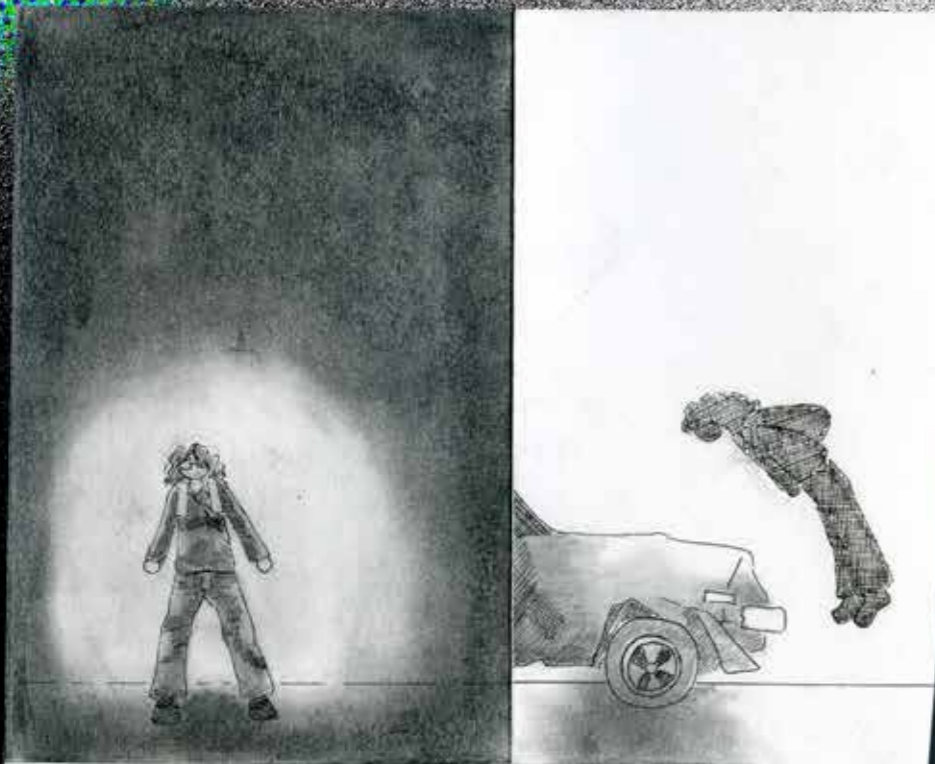
26

EMPANADAS POLLO AL CURRY



Proyecto editorial
Juliana Montoya Rodríguez
(semestre 6)

Proyecto editorial
María José Restrepo
(semestre 3)



IMPACTO

Ilustración Narhabel Pérez (semestre 2)

PUEBLO U'WA GUARDIANES NATURALES

U'wa significa: Hombre inteligente

El pueblo U'wa se extiende por el ecosistema natural de la Sierra Nevada del Cocuy, El pie de monte de la cordillera oriental y las sabanas planas de Arauca y de Santander. Algunos asentamientos no han sido registrados aún.

Población: 7581 personas auto reconocidas como pertenecientes al pueblo U'wa.

El Cocuy es un lugar sagrado para la tribu. Para los grupos al margen de la ley es escondite y corredor de narcotráfico y para el estado una codiciosa fuente de gas y petróleo y ni hablar del turismo desmedido e inconsciente.

Cuidar, defender y conservar a la madre tierra. Por eso la razón de ser U'wa consiste en ser Guardianes del planeta azul.

Lider U'wa
Berito Cabaria

Durante siglos los Indígenas han sido clasificados como salvajes, han vulnerado sus derechos, su cultura y su territorio. En los últimos años el panorama en Colombia ha cambiado, los indígenas tras años de lucha y con apoyo de diversas organizaciones que fueron surgiendo en el camino han logrado su inserción dentro del espacio político ambiental, el estado ahora reconoce su cultura y los hace partícipes en la redefinición de ideas sobre sus derechos sociales.

Para los U'wa La tierra es un ser vivo y es la madre, los animales son sus hermanos y el monte es un lugar sagrado. La defensa del planeta tierra y el territorio que han habitado durante siglos crea el equilibrio y asegura la permanencia de su cultura.

Los U'wa trabajan la tierra, son recolectores y agricultores de su propio alimento.

Sus principales cultivos son el maíz, yuca, ocumo, plátano y la coca.

Ilustración Camilo Torres (semestre 3)

COMO EMPEZAR A JUGAR YU-GI-OH! PARA ALGÚN DÍA DERROTAR A EXODIA



OBJETIVO: ACABAR CON TODOS LOS PUNTOS DE VIDA DEL RIVAL.

VS

EXODIA

TURNOS

FASE DE INICIO: SI TIENES UNA CARTA DEL DECK, ELIGE UNA Y MUESTRALA EN TU MANO.

FASE DE LUCHA: NO PUEDES HACER ACCIÓN EN ESTA FASE, A MENOS DE QUE HAYAS CREADO INTERACCIÓN CON ESTA.

FASE PRINCIPAL 1: LA PARTE DONDE CONFIRMAS TUS CARTAS. PUEDES USAR CARTAS DE HECHIZO Y DE TRAMPA, INVOCAR SOLO UN MONSTRUO DE MANERA NORMAL E INVOCAR TODOS LOS QUE QUIERAS DE MANERA ESPECIAL. PUEDES CAMBIAR DE POSICIÓN DE ATK A DEFENSA E INVOCAR EN DEFENSA SOCA ARAJI.

FASE DE BATALIA: LA PARTE DONDE COMBATEN LAS CARTAS PRESENTES EN LA MESA.

FASE FINAL: DEBES MANDAR AL CEMENTERIO CUALQUIER CARTA DE TU MANO QUE EXCEDE LA NORMA DE DECK.

FASE PRINCIPAL 2: PUEDES HACER LO MISMO QUE EN LA PRIMERA, MENOS INVOCAR NORMALMENTE OTRO MONSTRUO.

DECOMUNICACIÓN: SI COMPARAS LOS PUNTOS DE ATK DE CADA CARTA Y SI VALOR DE RESTA A LOS PUNTOS DE VIDA DEL RIVAL.

LA CARTA CON EL VALOR MÁS GRANDE GANA Y SI VALOR DE RESTA A LOS PUNTOS DE VIDA DEL RIVAL.

SI UNA CARTA ESTA DESCONOCIDA, SE COMPARA SU DEF CON EL ATK DEL RIVAL. SI ESTO ES MAYOR, NINGUNA CARTA SUPRE BATA, PERO SI LE RESTA ESTE VALOR A LA VIDA DEL RIVAL.

SI EL RIVAL NO TIENE NINGUNA CARTA DE MONSTRUO, DE PUEDES ADELANTAR SUS PUNTOS DE VIDA INMEDIATAMENTE, LOGRANDO UNA VICTORIA RÁPIDA.

PARA ESTO DEBES INVOCAR LAS CINCO CARTAS DE "EL PODEROSO" LO CUAL SERÁ UNA VICTORIA GARANTIZADA.

VOLVUNDO AL TEMA, PROBABLEMENTE LA UNICA MANERA EN QUE PUEDES DERROTAR A EXODIA ES INVOCANDO AL ANIMADO EXODIA.



Infografía Samuel Salazar (semestre 4)

Ilustración Samuel Ángel Castaño (semestre 4)



"LA FLOR
SILVESTRE SE MECIÓ TRAS LA
ESTRELLA FUGAZ EN EL CIELO
SIN SABER QUE ERA ESTA
QUIEN ADMIRABA SU HERMOSO
BRILLO AL PASAR"

MARIANA GIRALDO

Ilustración
Mariana Giraldo
(semestre 5)



Semillero de Investigación Creación

MONSTRUOS, MIEDO Y MEMORIA

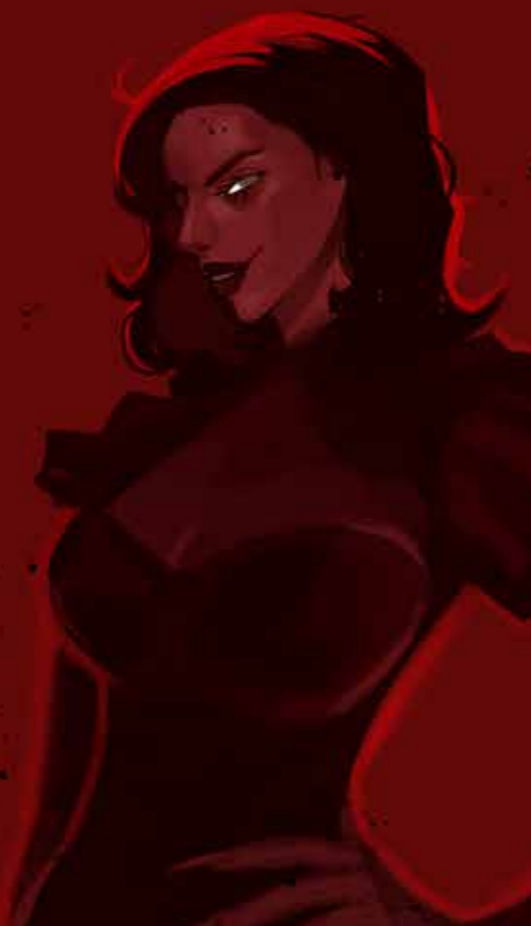
El semillero de Investigación Creación 3M - Monstruos, Miedo y Memoria, ha sobresalido como un espacio interdisciplinar donde convergen diversas formas de exploración creativa. El proyecto actual, la revista Plaga, busca visibilizar los procesos que nacen dentro de este colectivo, poniendo en primer plano el trabajo en torno a las relaciones entre el miedo, la memoria y las figuras monstruosas que han sido construidas y reinterpretadas por sus integrantes. La primera entrega de la revista lleva como título "Cartografías del Miedo", y su objetivo central es explorar el territorio desde una perspectiva simbólica y emocional, en la que el espacio físico se convierte en un mapa del miedo, cargado de significados que los estudiantes y miembros del semillero exploran a través de distintas metodologías.

Dentro de *Plaga*, la sección "Mutos" ocupa un lugar fundamental al encargarse de todo lo relacionado con la construcción de un monstruario. Este espacio recopila no sólo las características físicas y psicológicas de las criaturas que han sido creadas, sino también los relatos y leyendas que rodean a cada uno de estos seres. Cada monstruo refleja las tensiones sociales, culturales y emocionales que surgen del análisis profundo de los miedos colectivos e individuales. Además, esta sección permite analizar cómo las figuras monstruosas se transforman y evolucionan, tomando en cuenta variables que enriquecen su complejidad, tales como su entorno, sus interacciones con el mundo humano, y los elementos simbólicos que los alimentan.

En este sentido, "Mutos" no es sólo una sección descriptiva, sino un espacio de reflexión crítica sobre cómo los miedos y monstruos pueden materializarse.

Por otro lado, la sección "Miedos con Color" ofrece una visión profunda sobre los monstruos desde una perspectiva psicológica, basada en la teoría del psicoanalista Carl Gustav Jung. Este enfoque utiliza el concepto de "integración de la sombra", que plantea que los aspectos reprimidos de la psique pueden ser comprendidos y aceptados a través del reconocimiento de sus manifestaciones. En el caso del semillero, esto se traduce en una reinterpretación de los monstruos como representaciones de los miedos inconscientes y las sombras internas que todos cargamos. Los monstruos dejan de ser simples criaturas terroríficas para convertirse en símbolos de la lucha interna por la aceptación y la transformación personal. A través de esta sección, *Plaga* no sólo invita a los lectores a confrontar sus miedos, sino también a entenderlos como parte integral de su condición humana.

3M



Finalmente, "Blasfemia", "Cómico" y el "Horóscopo" son secciones que se enfocan en la creación de procesos narrativos que dialogan entre la escritura y la ilustración. Aquí, las imágenes y las palabras se entrelazan para crear historias visuales que abordan los temas centrales del semillero.

Esta sección explora la relación entre lo gráfico y lo escrito, utilizando el cómic como una herramienta poderosa para transmitir conceptos de manera accesible. Además, la inclusión del horóscopo aporta un toque satírico y reflexivo, integrando la noción de destino con la construcción simbólica del miedo y los monstruos. A través de estas secciones, *Plaga* pretende ser una plataforma innovadora que promueve la reflexión crítica, la experimentación creativa y el diálogo interdisciplinar, ofreciendo una ventana hacia el territorio de los Monstruos el Miedo y la Memoria.

Natalia Rivera Pascuali



NO HABLE CON



EXTRAÑOS

¿QUIÉN ES DANIEL ILUSTRADO?

Daniel: Empezamos fuerte (se ríe). Daniel Ilustrado es básicamente un artista plástico que en el recorrido de su que hacer se dio cuenta de que a lo que se quería dedicar era a ilustrar; digamos que, de todas las ramas en las que pudo haber desarrollado lo que le gustaba hacer, se decidió por la ilustración. Es la ilustración la que le da cuerpo a la obra y también nombre a lo que yo como artista entrego como experiencia.

¿CUAL ES TU FORMACIÓN PARA CONVERTIRTE EN ARTISTA / ILUSTRADOR?

Daniel: De hecho, es muy gracioso porque yo ni siquiera sabía que ser ilustrador era una carrera; es decir, que se podía trabajar exclusivamente en la ilustración. Entonces cuando empecé a estudiar en la universidad, en las prácticas, una fundación necesitaba un ilustrador y aunque me gustaba mucho la ilustración no tenía ni idea de conocimientos técnicos. Sí sabía que me quería dedicar a algo que me permitiera dibujar, pero no sabía bien cómo llegar allí. Cuando empecé a trabajar con esta fundación fue que comencé a descubrir las herramientas y las posibilidades que tiene este mundo, pero también esto me llevó a identificar cuáles eran las consideraciones tanto económicas como de formación para hacerlo.

Porque si alguien mira mi perfil se da cuenta de que yo no me nombro como artista, siendo artista yo me identifico es como ilustrador; independiente de que pueda producir otro tipo de obra que no esté relacionada con la ilustración.

¿CUALES SON LAS TÉCNICAS QUE UTILIZAS? ¿HAY OBRA DIGITAL?

Daniel: Sí, de hecho las primeras ilustraciones que desarrollé para editorial eran digitales y todavía continúo haciendo trabajos de esta forma; sólo que ahora tiendo a que sea mixto. Mi trabajo es muy análogo pero lo que estoy haciendo ahora es digitalizar lo que hago a mano y luego hago collage con las ilustraciones. ¿Cuál era la pregunta? (risas) ¿Técnicas?... Me gustan todas, pero digamos que la que más utilizo es el óleo y los lápices de colores.



¿CUÁNTO TIEMPO DE LA SEMANA LE DEDICAS AL EJERCICIO DE ILUSTRAR?

Daniel: Mi trabajo es mi mayor hobby, entonces como que cuando ya no tengo nada de trabajo que hacer estoy dibujando y cuando tengo tiempo libre también estoy trabajando en algo.



¿POR QUÉ TANTOS JUGUETES EN TU OBRA?

Daniel: Digamos que mi inicio en la ilustración se caracterizó porque me gustaba mucho y dibujaba muchos personajes de *Alicia en el país de las maravillas* y esta obra en particular me llamó mucho la atención porque es una de las historias más ilustradas en el mundo. Y en ese desarrollo de una obra o un portafolio me dije: "yo no quiero que me reconozcan sólo porque estoy ilustrando *Alicia en el país de las maravillas*" y por mucho que me guste no quería hacer sólo eso. Comencé a cuestionarme por otros temas que me gustaran y aparecía la vida popular y todas estas corrientes que son cercanas a los artistas como el transformar y reciclar; y por cosas de la vida llegué a un espacio de la ciudad que se llama "Los Puentes", que es este sitio donde se compran y se venden todo tipo de objetos de segunda o robados, y allí me encontré con unos bodegones muy particulares que tenían desde juguetes, lámparas, tecnología vieja.

Empecé a trabajar una obra alrededor de las dinámicas de vida que se generaban en este lugar y encontré relaciones muy particulares que se generaban entre el juguete desechado y el imaginario colectivo que todos tenemos de ciudad.

Entonces por eso existen en mis ilustraciones esos paisajes que se ubican en una época victoriana o clásica con personajes que son juguetes y nos permiten crear relaciones o memorias o reflexiones sobre temas con los que cualquiera puede conectar.



-¿Dos ilustradores o ilustradoras que admiras?

Daniel: "Daniel Rojo de aquí de Medellín, y me gusta mucho Benjamin Lacombe, un ilustrador francés."

¿UN JUGUETE QUE SIEMPRE SOÑASTE TENER?

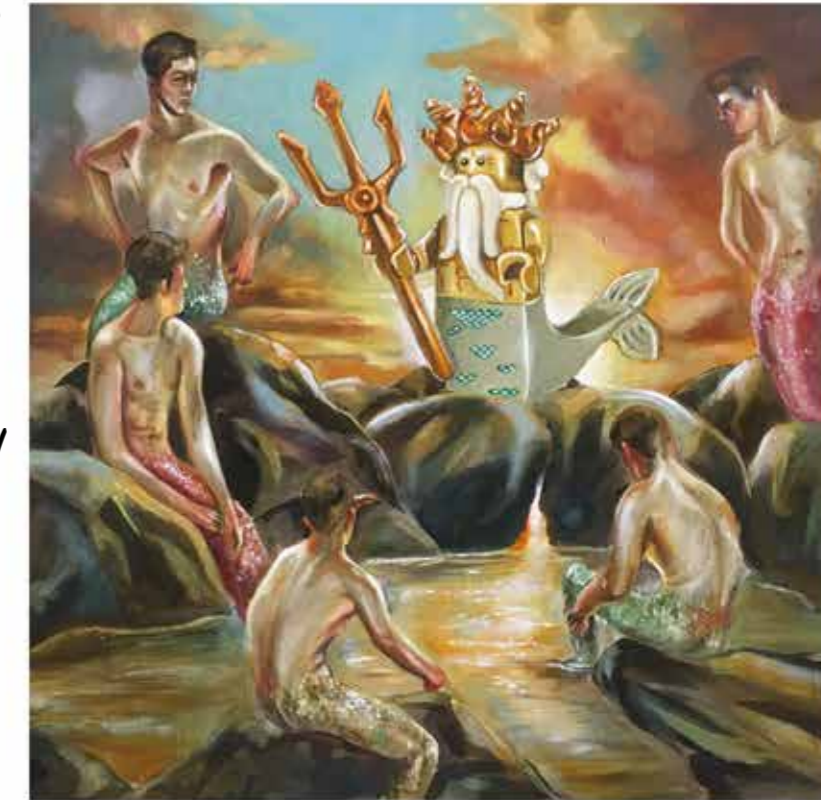
Daniel: Me gustaba mucho Max Steel pero hay un trencito que era como azul; se le podía echar aceite y salía humito; era super ornamental y lleno de cosas doradas y me hace pensar en que la época victoriana es muy recurrente en mi obra y sí puede haber una influencia desde mi infancia ahí.

¿QUÉ PIENSAS DEL USO DE IA PARA LA CREACIÓN DE ILUSTRACIONES, ¿LA HAS USADO?

Daniel: No la he usado pero lo haría. Siento que es una herramienta, es como calcar... calcar no te va a impedir aprender a dibujar, entonces el que se sienta atacado por la IA es porque no ha trabajado en lo que realmente quiere hacer; alguien que este seguro de su trabajo no tiene porque venir a generarle competencia algo que de hecho tendría que ser una herramienta de la que nosotros como creadores nos tendríamos que apropiarnos.

¿QUÉ HACES CUANDO HAY UN BLOQUEO CREATIVO?

Daniel: Buscar referentes. De hecho, mi biblioteca es sólo de libros ilustrados; a parte de que considero que soy mal lector, se me volvió una cuestión casi de colección perseguir libros que me parecen bonitos o que están ilustrados bellamente, entonces cada que siento un bloqueo voy a mi biblioteca.



¿UN CONSEJO PARA LOS QUE QUIERAN VIVIR DE LA ILUSTRACIÓN?

Daniel: ¿Cómo así?, ¿es que a ustedes les pagan? (se ríe)... emprender en cualquier camino es muy duro, pero en ilustración puede ser mas complejo. Mi consejo sería apoyar la carrera de ilustración con otra cosa, no sé si otra carrera, pero sí otro proyecto que económicamente le sirva a uno de apoyo, sin tener que cargar con el tema del éxito y la cuestión económica a la hora de dibujar o sacar algo.



- ¿ALGO PARA FUNAR?

Daniel: La gente que cree que la competencia es una iA...

GRACIAS DANIEL



Ahora que ya no es un extraño se puede hablar y dibujar más con Daniel. Lo pueden encontrar en instagram como [@daniel_ilustrado](https://www.instagram.com/daniel_ilustrado), pasen a dar saludos y muchos likes.



CROSSFITE

Samuel Torres

La peor chatarra del Valle de Aburrá



EDGY

Miguel Arcila

Futuro líder de Culto



WNU

Verónica Hoyos

Loca de los gatos



Chambona

Kimberly Múnera

La chambona menos chambona



SKATER

Isaac Medina

El skate lo forjó



MIAU

Juliana Penagos

Gato blanco con personalidad de naranja



**FUCK U
NESS**

Vanessa Mejía

La campesinita floja



???

Majo Martínez

Más probable en volverse caníbal



Alterna

Juana Monsalve

La alterna patiamarilla



EXORCISTA

Jorge Martínez

Más paciente que fantasma encadenado



CRACK

Samuel Arteaga

No lo molesten, tira bombas



W

Sofía Jiménez

Parece muerta, pero no



**Soft
Nahzaz**

Sofía Tamayo

La del futuro más estable



VIO

Aleja Muñoz

Bachatomba



**FUCK
BOY**

Harol Ocampo

El cantante del Gueto



TESO

Juanda Quintero

El de la mejor línea



INK

Mary Echeverri

Yamete Kudasai



???

Maribel Ramírez

Trabaja a cuatro manos

Primera Cohorte
ILUSTRACIÓN
Generación 2024

FELICIDADES

Felicidades a nuestra primera Cohorte de Graduados en el programa de Ilustración



CLACK
CLACK
CLACK

BANG

BANG

BANG

DISTINTA



ISSN: 2954-8268

