DISTINTA

6

2025-01

ALZAR
LA VOZ
DIBUJAR
SIEMPRE

¿POR QUÉ LEVANTAS LA VOZ?

Sueltas el teléfono, alzas la mirada, observas el mundo. Hace cinco minutos miraste tus notificaciones. Todo está igual a la última vez que las revisaste. Nada está igual a la última vez que las revisaste. Alguien se hizo un peso más rico, otro se hizo un peso más pobre. En una calle se sembró un árbol, en la del frente se talaron diez.

A tu abuelita le pidieron la casa en la que ha vivido toda la vida y por ahí te enteraste de que es para construir un edificio de apartamentos de renta corta en esa plataforma que no sabes pronunciar. Sales, escuchas palabras y sonidos de idiomas que no conoces; y entre tanta bulla, escuchas que se están reuniendo en la casa de noséquién y que llevaron a una bruja para sacar a esta gente del barrio.

Te arde la garganta. Quieres gritar, tu voz no es lo suficientemente fuerte, pero sabes que tus dibujos sí. Sigues caminando por la zona rosa y ves a alguien pintando en los muros, postes y vitrinas; conversan un poco y te cuenta sus motivaciones. Ese deseo de alzar la voz se vuelve una necesidad, una responsabilidad.

Ahora tienes la certeza de que puedes narrar el mundo con líneas y manchas, que el dibujo es la voz de tu alma. Tienes que tomar acción. No con discursos, no con gritos, sino con imágenes que se claven en la retina de quienes quieren hacerte olvidar. Tomas papel, tinta, un puñado de engrudo. Empiezas a dibujar para alzar la voz por aquellos que ya no tienen cómo gritar.

Distinta / Tecnológico de Artes Débora Arango Institución Redefinida – No.6 (Abril. 2025) –
Envigado: Sello Editorial Débora Arango, 2025
100 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 #6, abril de 2025 ISSN (E): 1234-5678
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 Facultad de Prácticas Visuales y Multimediales
decanaturavisuales@deboraarango.edu.co

Catalina Peña Gil
Líder de publicaciones
Coordinadora Sello Editorial Débora Arango
publicaciones@deboraarango.edu.co

Diseño y diagramación
Verónica Hoyos García - Estudiante
Samuel Torres Castañeda - Egresado
Melisa González Gómez - Estudiante
Valentina Silva Portilla - Estudiante
Sara Bustamante Muñeton - Estudiante
Verónica Tejada Espinoza - Estudiante
Julio César Serna Rúa - Docente
(NIB grupo de proyección)

Comité de publicaciones
Paola Cristina Gómez Cano
Laura Carolina Torres Enk
Óscar Darío Montoya Gómez
Laura Cristina Cardona Díaz
Julio César Serna Rúa
Carlos Alberto Rúa Puerta

Corrección de textos
Catalina Peña Gil

Edición
Sello Editorial Débora Arango
publicaciones@deboraarango.edu.co
Tecnológico de Artes Débora Arango
Institución Redefinida
Subdirección de Investigación
Dirección: Calle 38Asur # 39-62, piso 2
Tel: 604 4480381 ext. 131

Editado y aprobado en Envigado, Antioquia, Colombia, abril de 2025.
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

Editorial del grupo: La voz de la ilustración

Editorial del decano

PFI: Mysterium.
Explorando mundos secretos

Resumen visual PFI

Dos formas de vivir Débora

Línea de tiempo sobre el meme

Gentrificación

Zona rosa

Tinta

Homenaje a los docentes

Infografías

No hables con extraños

Anuario

Clasificados

A un clic
Publicidad
Cel.: 323 804 04 34
JS BEATZ X KOORA
ESCUCHALA YA

"Mysterium". Explorando Mundos Secretos, es el nombre del Proyecto Formativo Integrador PFI del Programa de Ilustración para Productos Editoriales Multimediales. Este título, que responde a un currículo problematizador, anima el contenido de la revista DISTINTA en su sexta versión.

Esta publicación, fiel a su nombre, tiene una propuesta narrativa gráfica disruptiva, creativa, que responde también al sector productivo como promesa de valor en sus salidas ocupacionales y que encarna el espíritu del programa a través del diálogo académico, crítico, reflexivo y creativo entre estudiantes, docentes y el sector productivo, reconociendo múltiples estéticas y diálogos humanos en diferentes contextos de interacción.

"Mysterium", surge como una ruta temática que puede responder, a través de narrativas ilustradas, a la creciente necesidad de reconocer y revalorizar la introspección y el diálogo interno consciente del ser humano, desde las vivencias cotidianas individuales y colectivas, puestas en escena en los ámbitos artísticos, académicos y culturales. Considerar el mundo onírico desde lo íntimo como una posibilidad creativa que da pistas acerca del subconsciente de cada estudiante y del ser humano en general, para permitir, si se quiere, aproximarse al otro, a lo otro, desde la auto comprensión. Mirar adentro y mirar afuera, movilizando el plano de las ideas y actuando en el plano de la forma.

"Mysterium". Explorando Mundos Secretos, invita a que nos encantemos con las propuestas narrativas gráficas Ilustradas, sumergiéndonos como un voyeur que puede navegar por los sueños y pensamientos de los autores y que posiblemente, nos conectan en muchas formas como seres sociales.

CARLOS ALBERTO RÚA PUERTA
DECANO FACULTAD DE PRÁCTICAS VISUALES Y MULTIMEDIALES.

MYSTERIUM

NATALIA RIVERA PASCUALI
DOCENTE PROGRAMA ILUTRACIÓN PARA PRODUCTOS EDITORIALES

El proceso formativo en el programa de Ilustración para Productos Editoriales Multimediales permite a lxs estudiantes descubrir diversas fuentes de inspiración que enriquecen sus proyectos. Entre estas, las experiencias oníricas, sobrenaturales, constituyen un recurso invaluable para la representación gráfica de mundos secretos y fenómenos paranormales, elementos que conectan con el inconsciente. Surge entonces una interrogante clave para llevar a cabo el PFI Mysterium: ¿Cómo pueden los estudiantes utilizar estos espacios oníricos y mundos secretos para desarrollar narrativas gráficas durante el semestre? La respuesta involucra el uso de las imágenes y emociones intensas que los sueños ofrecen, y el empleo de estas como un motor creativo que impulse la exploración de estilos y temas novedosos para lxs estudiantes, sin perder de vista la conexión emocional con lxs espectadorxs.

Los sueños, con sus escenarios impredecibles y personajes misteriosos, constituyen una ventana hacia realidades alternativas y mundos internos cargados de simbolismo. A través de ellos, lxs estudiantes de ilustración pueden capturar elementos abstractos y visualizarlos de manera tangible en sus producciones editoriales. Esta dinámica no sólo les permite construir personajes y atmósferas con mayor profundidad, sino también sumergir a los lectorxs en experiencias visuales que despierten emociones intensas. Así, al conectar sus creaciones con las imágenes de sus sueños, lxs estudiantes no sólo plasman un reflejo de su inconsciente, sino que también introducen a su audiencia en un universo cargado de significados ocultos, invitándole a interpretar y dialogar con la obra desde una perspectiva introspectiva y emocional.

¿CÓMO PUEDEN LOS ESTUDIANTES UTILIZAR ESTOS ESPACIOS ONÍRICOS Y MUNDOS SECRETOS PARA DESARROLLAR NARRATIVAS GRÁFICAS DURANTE EL SEMESTRE?

Por otra parte, las pesadillas ofrecen una oportunidad particularmente valiosa para crear atmósferas y personajes oscuros, cargados de simbolismo y misterio. Las experiencias angustiosas de los sueños, que suelen evocar el miedo a lo desconocido o a la pérdida de control, resultan un terreno fértil para quienes desean representar el terror y lo paranormal.

AL TRANSFORMAR ESTAS VIVENCIAS EN NARRATIVAS GRÁFICAS, LXS ESTUDIANTES NO SÓLO REPRESENTAN SUS PROPIAS INQUIETUDES Y DESEOS, SINO QUE TAMBIÉN CONECTAN CON LOS MIEDOS UNIVERSALES DE LA AUDIENCIA.

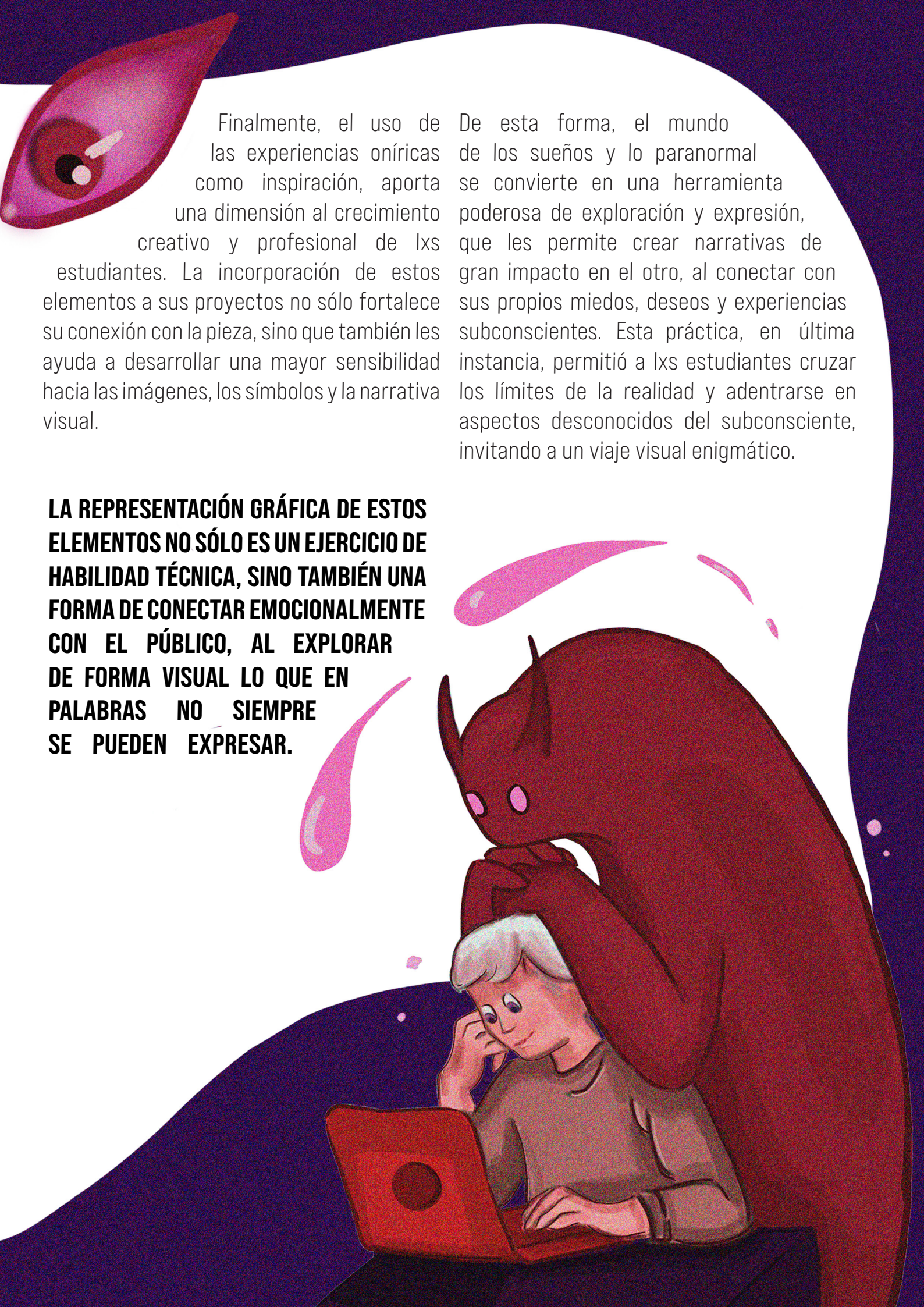
La incorporación de elementos visuales derivados de sus propias pesadillas, como sombras en movimiento o figuras inquietantes, permite a lxs estudiantes atraer al lector a una experiencia emocionalmente intensa, donde el terror y el asombro se convierten en vehículos de exploración tanto para el creadorx (estudiante) como para el espectador.

La práctica de plasmar estas experiencias oníricas, paranormales y mágicas en procesos editoriales, permite a lxs estudiantes desarrollar un estilo narrativo distintivo, en el cual la línea entre la realidad y la fantasía se difumina. En sus proyectos editoriales, los sueños se convierten en un recurso para inventar nuevos mundos, personajes originales y situaciones impredecibles; este enfoque impulsa el aprendizaje más allá de las habilidades técnicas, fomentando una visión más profunda y personal en el proceso creativo. Las narrativas gráficas que emergen de este proyecto lograron capturar la atención no sólo por sus detalles visuales, sino también por su capacidad para sintetizar en imágenes emociones complejas y estimular la imaginación, invitando a cada persona a dar sentido a lo que observa desde sus propias experiencias y emociones.

Finalmente, el uso de las experiencias oníricas como inspiración, aporta una dimensión al crecimiento creativo y profesional de lxs estudiantes. La incorporación de estos elementos a sus proyectos no sólo fortalece su conexión con la pieza, sino que también les ayuda a desarrollar una mayor sensibilidad hacia las imágenes, los símbolos y la narrativa visual.

De esta forma, el mundo de los sueños y lo paranormal se convierte en una herramienta poderosa de exploración y expresión, que les permite crear narrativas de gran impacto en el otro, al conectar con sus propios miedos, deseos y experiencias subconscientes. Esta práctica, en última instancia, permitió a lxs estudiantes cruzar los límites de la realidad y adentrarse en aspectos desconocidos del subconsciente, invitando a un viaje visual enigmático.

LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE ESTOS ELEMENTOS NO SÓLO ES UN EJERCICIO DE HABILIDAD TÉCNICA, SINO TAMBIÉN UNA FORMA DE CONECTAR EMOCIONALMENTE CON EL PÚBLICO, AL EXPLORAR DE FORMA VISUAL LO QUE EN PALABRAS NO SIEMPRE SE PUEDEN EXPRESAR.



TALLERES

DE LO VISUAL A LO RITUAL
TAROT ILUSTRADO
NARRACIÓN GRÁFICA
ATRAE TU SER AMADO

Elixir de vida

RUEDA DE NEGOCIOS
FERIA GRÁFICA
MUESTRA ACADÉMICA

CHARLA AUTOPUBLICACIÓN

SIRENA
8
La nutria

DOS FORMAS
DE VER EL DÉBORA

TEXTO POR JAIME ARBEY TORRES ZAPATA,
ESTUDIANTE DE ILUSTRACIÓN NODO NORTE

La llegada del Tecnológico de Artes Débora Arango al municipio de Copacabana representa un paso fundamental e histórico en el desarrollo de la educación en artes del municipio, en el que, desafortunadamente, no habíamos tenido la posibilidad de contar con educación superior en este campo. También expresa el resultado de un trabajo colaborativo entre la sociedad civil, en este caso la Mesa de Cultura del municipio, las entidades públicas como la Casa de la Cultura y las instituciones como el Tecnológico de Artes Débora Arango, en respuesta a lo la que demanda del territorio en su necesidad de crecimiento, expresada a través de los distintos mecanismos de participación ciudadana, y algo muy importante y que agradecemos desde el norte, es la manifiesta confianza depositada en el talento del territorio para el desarrollo de dicho proyecto y los esfuerzos que esto ha conllevado.

Con lo anterior, lo natural es que se generen grandes expectativas y mucha esperanza alrededor de este proceso, debido al interés y las necesidades que hoy plantea nuestro territorio. En Copacabana, Girardota, Bello y Barbosa habitamos un buen número de artistas y gestores, interesados en capacitarnos y poder lograr la profesionalización, en pos de impactar positivamente las dinámicas locales.

Esperamos que estas acciones se sigan desarrollando en el municipio para el crecimiento cultural, económico y social, que nos ayuden a reforzar el sentido de identidad y arraigo de la región, ya que son aspectos que han estado estancados durante muchos años en esta zona del área metropolitana.

En el desarrollo y presentación del proyecto del PFI, desde el programa de ilustración, por ejemplo, en el semestre pasado, tuvimos la oportunidad de establecer como objeto de investigación lo concerniente al recurso patrimonial del municipio, donde el énfasis estuvo en personajes y lugares autóctonos y memorables de Copacabana. En el objetivo de recopilar información, contamos con la ayuda de la Casa de la Cultura, donde se nos brindó una charla respecto al concepto de patrimonio y la presencia de dichos bienes en el municipio, tanto los que han sido declarados como los que no, y los que están en proceso o han empezado a ser visibles por los habitantes del municipio. Con ello, pudimos evidenciar el estado actual de nuestros recursos históricos y patrimoniales y la apremiante necesidad de visibilizar y reforzar la educación y preservación en torno a dichos recursos.

En los procesos de diseño y producción fuimos orientados por los formadores de cada área en la elaboración de varios productos de ilustración análogos y digitales, tales como: un *paste up*, un fanzine, un cómic y un póster; donde fueron plasmados, de manera satisfactoria, para la gran mayoría, los resultados de dicha investigación y producción gráfica. Al final, se integró a la muestra el grupo de producción sonora, quienes hicieron un sonoviso para la presentación del cómic, y los *paste up* fueron expuestos en los pasillos del edificio del nodo norte, acompañados de unos códigos QR, que direccionan a los pósteres digitales.

La experiencia fue constructiva y satisfactoria para mí, gracias a que me permitió reconocer, recordar y valorar la importancia de la historia del territorio y pude visualizar las posibilidades que tenemos como ilustradores de ayudar en la construcción y conservación de nuestra identidad a través de proyectos como este, que, desde mi punto de vista, abren las puertas a la producción de obras locales. Costumbres como la del animero, de la que he sido testigo desde mi niñez y que ha impactado de diferentes maneras en el transcurso de mi vida, son ejemplos que nos permiten profundas reflexiones en torno a nuestras creencias, sus orígenes y cómo se van tejiendo en el telar de la interculturalidad que representa nuestro país, creando las nuevas narrativas que dan forma a una sociedad que mira su historia con orgullo y respeto.

Estudiar en el Tecnológico de Artes Débora Arango, ha aportado significativamente a mi proyecto personal y profesional, desde la ampliación de mis conocimientos, hasta la adquisición de nuevas perspectivas en cuanto a las posibilidades y recursos disponibles que pueden beneficiar mi trabajo, como ejemplo, puedo destacar un póster que se desarrollará en clase, y que contento con el resultado decidí estamparlo en camisetas para la imagen de mi marca, obteniendo buenos comentarios y visibilizando una oportunidad de mejorar mis ingresos con su venta.

DOS FORMAS DE VER EL DÉBORA

CÓMIC DE JUAN DAVID MEJIA,
ESTUDIANTE DE ILUSTRACIÓN NODO SUR

EL MEME: LÍNEA DE TIEMPO

Los memes, contenidos de distintos formatos con una narrativa muy simple y de carácter humorístico, a veces con un tono permeado de identidad y en otras ocasiones falto de sentido, invaden nuestro día a día gracias a la globalización y la era digital. Sin embargo, los memes son más viejos de lo que uno espera, porque no, no nacen con la aparición del internet. "El meme" nace en 1976, cuando lo nombra Richard Dawkins en el libro *The Selfish Gene*, o al menos, es la primera aparición del nombre con el que conocemos a dicha unidad de información cultural con una transmisión casi inmediata. Así lo plantea Dawkins, quien hace una analogía entre los modelos de transmisión genética y el meme, dado que ambos poseen tres propiedades fundamentales para cumplir su función de propagadores de información, en este caso, cultural: deben ser interpretables, numerosos y persistentes en el tiempo (Muñoz C., 2014).

Los memes vienen, arrasan todo y lo integran a su manera y según sus necesidades, causando entonces una revolución mediática. Para entender esta afirmación tendremos que dar un vistazo a algunas de las formas de comunicación masiva a lo largo de la historia. Situémonos a finales siglo XV, con la invención de la imprenta por Gutenberg (1440) y, por consiguiente, el nacimiento del afiche - para mí, el precursor del meme -. El afiche, surge de la necesidad de expresar de forma visual, con texto e imagen, y evoluciona obedeciendo las necesidades de los tiempos, según lo que se quiere decir va desde la farándula hasta lo bélico, permitiendo difundir un mensaje de forma masiva e influir sobre la opinión pública. Este difiere de la primera presentación del meme por época, y por su capacidad de difusión; el meme pasa a otro plano el soporte, lo vuelve inexistente, lo pasa a lo digital, además, evoluciona para volverse un discurso multimedial contenido en sí mismo; para ello, tuvo que pasar por el periódico, los panfletos, los carteles y, luego en el siglo XX, con el surgimiento del contenido audiovisual por el cine, la radio y la televisión.

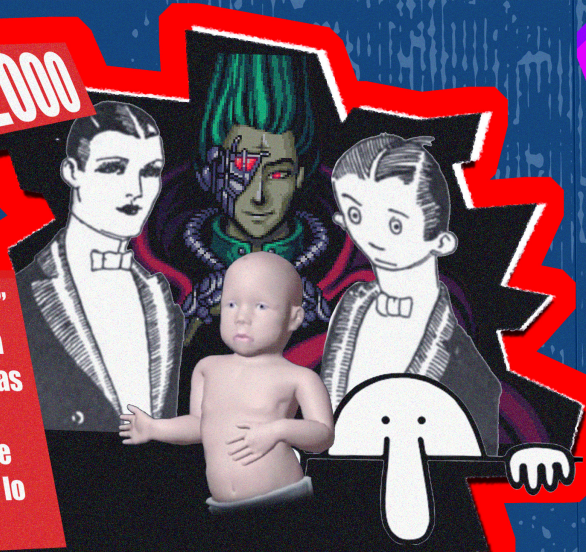
A finales de este mismo siglo nace el internet y las plataformas digitales, que es cuando finalmente nos invade en la red y toma su forma esencial, la que conocemos actualmente.

Entonces, nace una revolución mediática que trae consigo cambios que repercuten en nuestra cultura popular, transformando la forma de expresión de las ideas y su accesibilidad, tanto en el crear, como en el compartir, lo que termina influyendo directamente en nuestra identidad, en ese relato de lo que somos en el ciberespacio de esta nueva era y en la realidad, sabiéndonos como sujetos susceptibles, íntimamente ligados a los medios de comunicación actuales. Le damos paso a lo digital como una nueva esfera en nuestra vida, por consiguiente, en lo que aquel espacio etéreo refiere, termina en nuestros adentros, motivándonos a unas u otras conductas. Para bien o para mal, los memes nos permiten una nueva forma de comunicación, donde se ven implícitas herramientas como los emoticones, emojis, stickers —podríamos decir incluso que ha deconstruido el lenguaje—, con sus permisivas faltas de ortografía, incluso generando cierta incapacidad para expresarnos con palabras, llevándonos, quizá, a la inexpresión total.

Tal vez, la función de los memes sea uniformar nuestros pensares, malinformándonos, creando distracción de las verdaderas situaciones. O quizás, sea una nueva forma de discurso que, aunque simple, es poderosa y de gran difusión. ¿Será acaso la vida un meme en la constante prolongación de la existencia? Conociendo su poder,

¿CON QUÉ FIN LO USARÁS VOS?

1921-2000



Surge el primer fenómeno viral con el grafiti “KILROY” durante la Segunda Guerra Mundial, demostrando la capacidad de símbolos simples para cruzar fronteras culturales.

La aparición de la era digital da pie al primer meme digital "Baby Cha-Cha", marcando la transición de lo impreso a lo interactivo.

2001-2005

Se exploran nuevos formatos digitales con GIFs y animaciones, como "Peanut Butter Jelly Time" y "Badger Badger Badger".

Estos primeros experimentos abren paso a una cultura de humor visual y viral en internet.

2005-2011

Se consolida el formato icónico de imagen con texto, impulsado por fenómenos como "Rage Comics" y "Rick Roll".

La viralización se intensifica gracias a plataformas emergentes, integrando los memes en la comunicación digital cotidiana.

2021-2025

El humor se vuelve post-irónico y absurdo, rompiendo con estructuras tradicionales y abrazando la incoherencia.

Esta evolución, realzada en la subcultura “Brainrot”, crítica la saturación digital redefiniendo los límites del contenido humorístico.

2015-2020

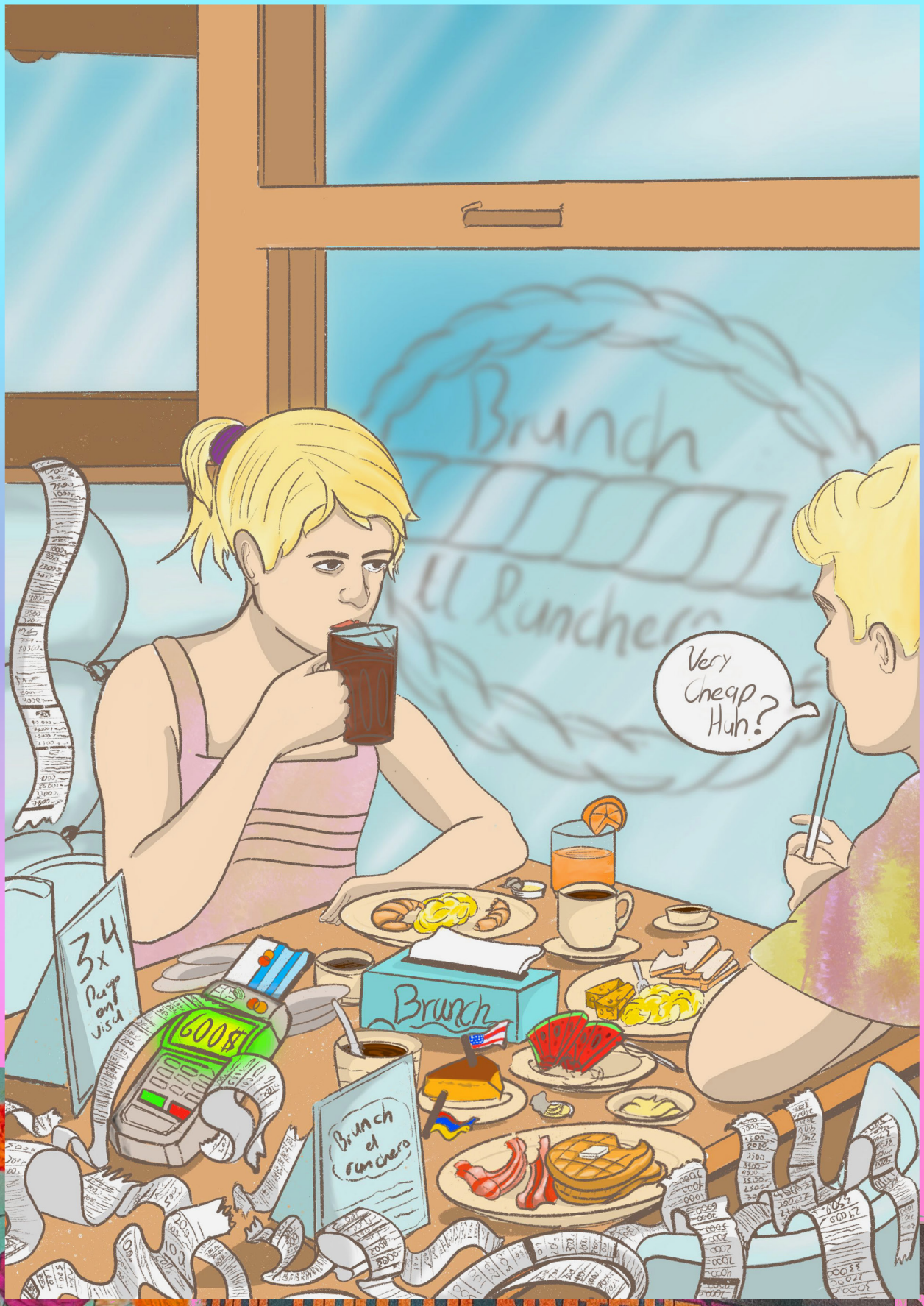
La diversificación genera subgéneros como "Normie", "Dank" y "Deep Fried", donde se exige un conocimiento interno de la cultura digital.

Plataformas como TikTok reconfiguran la difusión, impulsando un formato ágil y fragmentado que refleja la complejidad actual del humor online.

2012-2014

Los memes se transforman en un lenguaje universal en internet, adoptando imágenes y videos icónicos (como en Vine).

Se afianza la idea de que los memes son símbolos culturales que definen identidades y comunidades online.


Brunch
Very Cheap Huh?
3x4 Pago con visa
600$
Brunch
Brunch el ranchero

GENTRIFICACIÓN

La ilustración editorial es una herramienta poderosa que trasciende la estética para convertirse en una forma de narración visual. A través de la combinación de imagen y concepto, no sólo comunica ideas, sino que también genera reflexión y cuestionamiento en el espectador. En este ejercicio, exploramos cómo la ilustración puede abordar temas complejos desde múltiples perspectivas, ofreciendo una mirada crítica y al mismo tiempo propositiva.

La gentrificación es un fenómeno urbano que transforma barrios enteros, impulsado por el desarrollo económico y la llegada de nuevos habitantes con mayor poder adquisitivo. En Colombia, esta dinámica ha sido evidente en ciudades como Bogotá, Medellín y Cali, donde barrios tradicionales han cambiado su identidad ante la presión del mercado inmobiliario y el crecimiento de la demanda. Desde una perspectiva positiva, la gentrificación puede traer consigo revitalización urbana, mejoras en infraestructura y un auge en la vida cultural y comercial. Sin embargo, también conlleva desplazamiento, pérdida de identidad barrial y un aumento en el costo de vida que afecta a las comunidades de larga data.

En las siguientes ilustraciones, nuestros estudiantes han plasmado estos contrastes, utilizando la imagen como un medio de análisis y comunicación. A través del lenguaje visual, buscamos no sólo representar el fenómeno, sino también invitar a la reflexión sobre su impacto en nuestra sociedad.

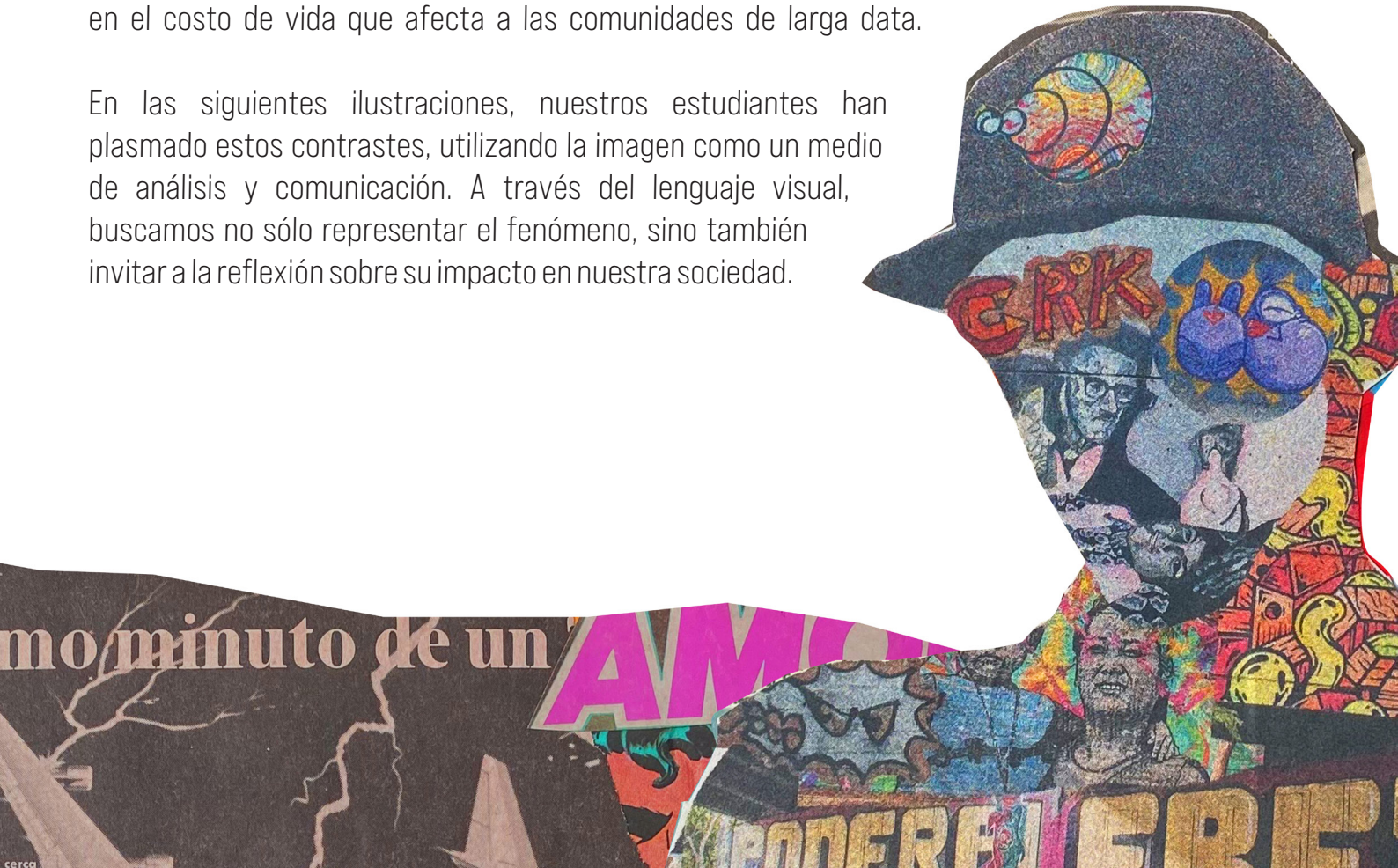


ILUSTRACIÓN DE SOFÍA VILLEGAS PELÁEZ
NIVEL IV

ILUSTRACIÓN DE SIMÓN JARAMILLO CARDONA
NIVEL IV

MEDALLO VIP

SI PUEDES PAGARLO, ES TUYO

Bienvenidos a la Zona Rosa de Medellín, el lugar donde la ciudad nunca duerme... ni deja dormir. Entre luces de neón, risas estridentes y reguetón a todo volumen, este rincón vibrante es el epicentro de encuentros, excesos y contrastes. Aquí conviven las últimas tendencias gastronómicas con el aroma de la comida callejera, la exclusividad de los bares de moda con la lucha diaria de los vendedores ambulantes, y la promesa de diversión con las sombras que deja el turismo sin reglas. La fiesta nunca para, los edificios crecen y los precios suben, mientras los de siempre se ven obligados a irse y los de afuera toman su lugar. Algunos lo llaman desarrollo; otros, gentrificación.

Todo depende de quién cuente la historia.

Ponte las gafas de detective (o de turista con dólar en mano) y sumérgete en la Zona Rosa de Medellín, donde la fiesta nunca acaba y los contrastes sobran. En esta ilustración, cada detalle es una pista, cada personaje tiene algo que contar (o que esconder).

ENCUÉNTRALOS:

Encuentra al niño rico que se cree de calle
Encuentra al Expat (gringo migrante)
Encuentra al loco del parque
Encuentra la menor de edad
Encuentra la Webcamer
Encuentra la madre cabeza de familia
Encuentra al vendedor de dr0g4
Encuentra la mujer indígena
Encuentra la trabajadora sexual
Encuentra al niño explotado
Encuentra el café inflado de precio
Encuentra el tag
Encuentra el perro
Encuentra la zarigüeya
Encuentra la pizza
Encuentra el pájaro
Encuentra la *hookah*
Encuentra a superman
Encuentra un gorila
Encuentra niños escondidos

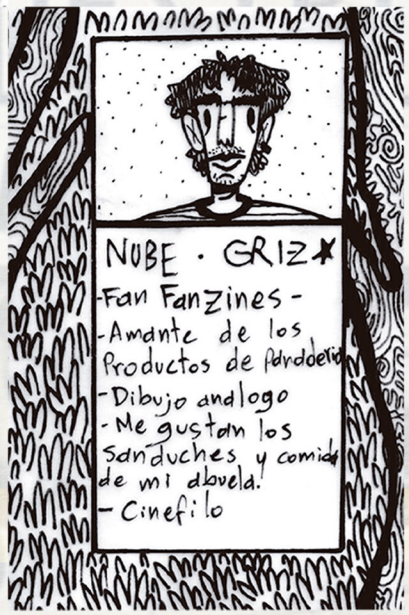
Calixto
TEATRO VICTORIA
カーホー!
LA HOUSE
CRIMINAL
CLUB DE NINGUNO
PARROQUIA LA DIV
Domino's
BROKEN CHAINS
CHIQUITA
Ingreso
THE CHARLE
Pergamin

SUBWA
PATRICK'S
CHUPA SHOTS
BARBERIA
LICORERA
Droguería
mondongo's
deep
TATTO
Ingreso
HOOKAH
MEDALLO
VIP

DE LOS
BARRIOS A LA
U Y DE LA U
A LOS BARRIOS
¡QUE PERMANEZCA
PÚBLICA!

TINTA

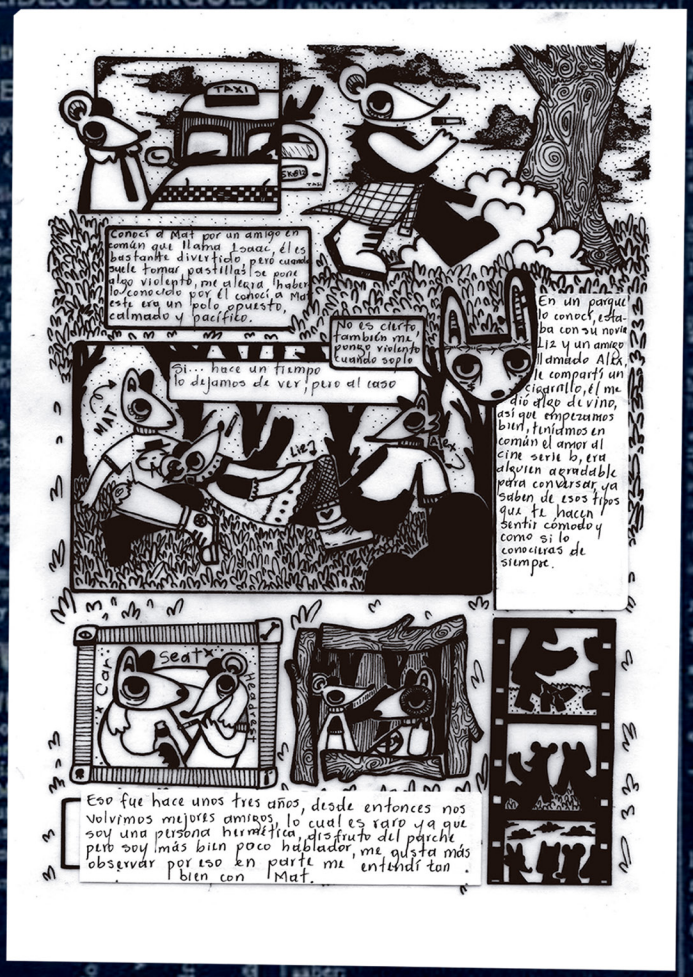
ESCANEA LOS CÓDIGOS QR
PARA VER LAS ANIMACIONES
DE LOS ESTUDIANTES



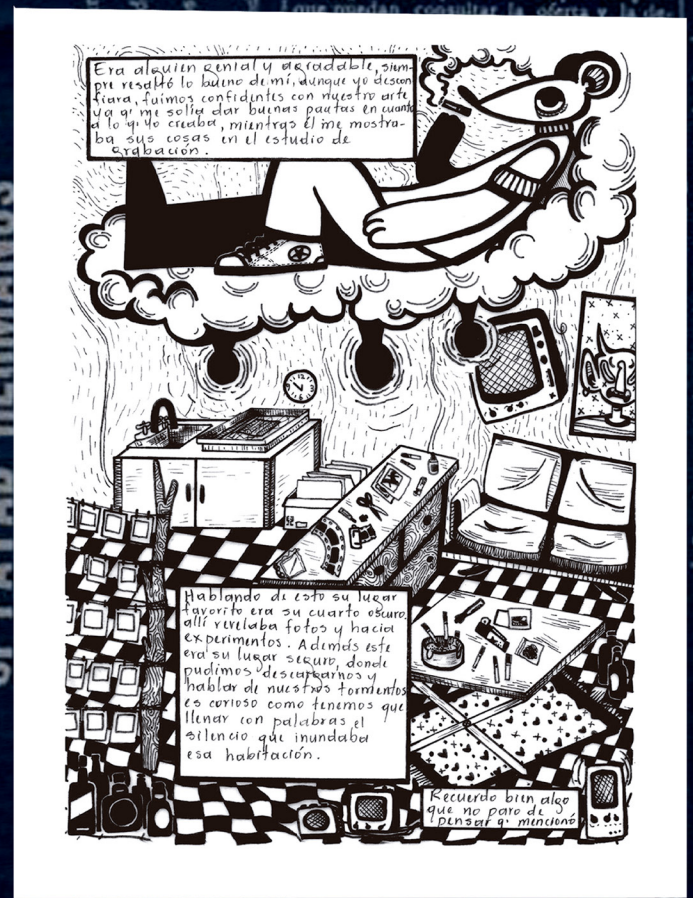
CÓMIC JUAN DAVID MEJÍA

PROYECTO MULTIMEDIAL APLICADO 1

NIVEL V


TAXI
Conocí a Mat por un amigo en común que llama Isaac, él es bastante divertido, pero cuando suele tomar pastillas se pone algo violento, me alegra haber lo conocido por él conocí a Mat este era un polo opuesto, calmado y pacífico.
No es cierto también me pongo violento cuando soplo
Si... hace un tiempo lo dejamos de ver, pero al caso
MAT
LIZ
ALEX
En un parque lo conocí, estaba con su novia Liz y un amigo llamado Alex, le compartí un cigarrillo, él me dió algo divino, así que empezamos bien, teníamos en común el amor al cine serie b, era alguien agradable para conversar, ya saben de esos tipos que te hacen sentir cómodo y como si lo conocieras de siempre.
Car
seat
Eso fue hace unos tres años, desde entonces nos volvimos mejores amigos, lo cual es raro ya que soy una persona hermética, disfruto del parche pero soy más bien poco hablador, me gusta más observar por eso en parte me entendí tan bien con Mat.

Puedo ver como se esconde el sol, y como la ciudad se vuelve oscura, las gotas caen como las lágrimas, de mis ojos, eran dolor q' representa la muerte en esta fuera vida, veo q' no hay tanta diferencia entre sus cenizas y el polvo de las estrellas
Me acuesto en el pasto y mi mente se nubla, volteo a mirar sus cosas y me aferro a ellas fuertemente, fumo en su honor, mientras siento que me desintero en aquella montaña
*Desearía haberme podido despedir tan siquiera

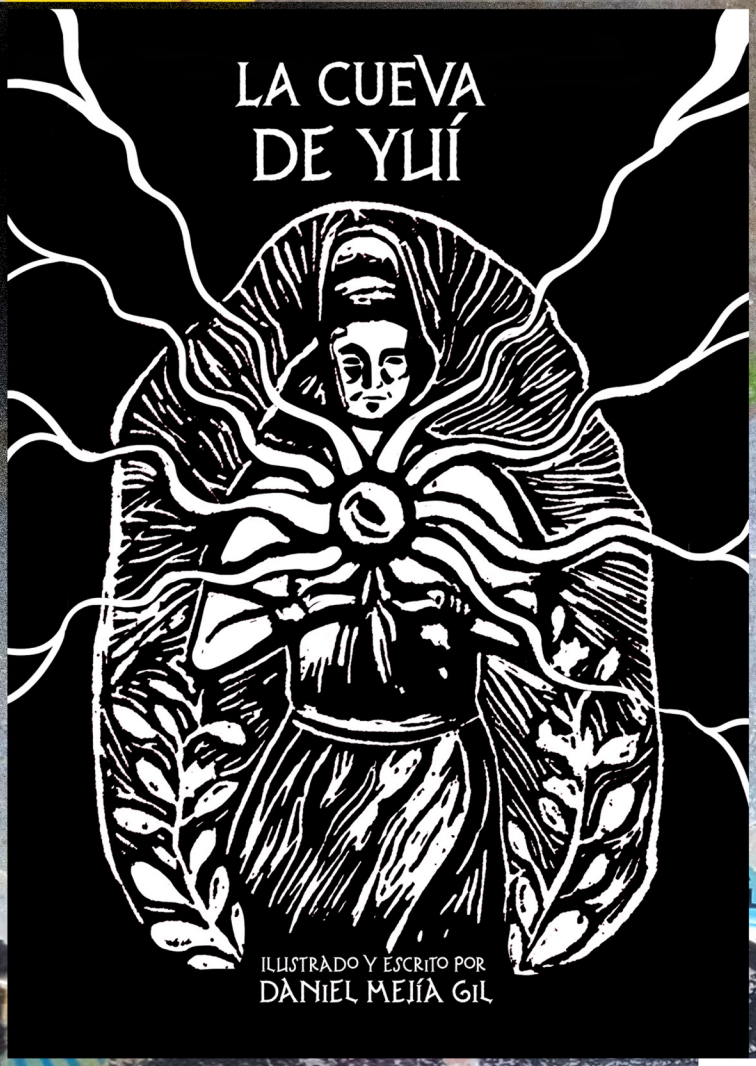

Era alguien genial y agradable, siempre resaltó lo bueno de mí, aunque yo desconfiara, fuimos confidentes con nuestro arte ya q' me solía dar buenas pautas en cuanto a lo q' yo creaba, mientras él me mostraba sus cosas en el estudio de grabación.
Hablando de esto su lugar favorito era su cuarto oscuro allí revelaba fotos y hacía experimentos. Además este era su lugar seguro, donde pudimos desecharnos y hablar de nuestros tormentos es curioso como tenemos que llenar con palabras el silencio que inundaba esa habitación.
Recuerdo bien algo que no paro de pensar q' menciona

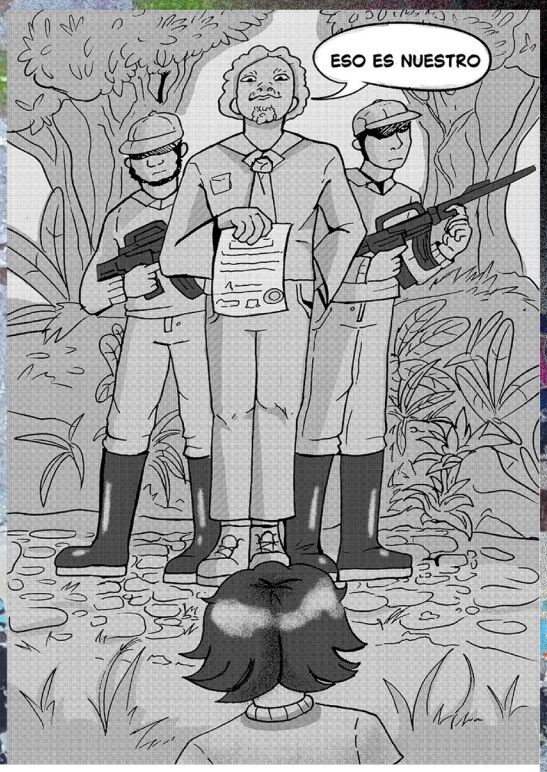
TOC
TOC
TOC
TOC
¿Quién carajos es?, que toca tanto la puta puerta, se supone q' aquí ya no debería haber nadie!..
Leo presento a Liz, la vieron un par de páginas atrás, ella era la pareja de Mat
Llevaban al rededor de cuatro años siendo pareja, se conocieron en unos talleres de fotografía, por esta razón Liz y Mat conectaron al instante.
Era lindo verlos juntos y escuchar hablar a Mat acerca de Liz, y viceversa.
34x OPTICAL ZOOM
DV

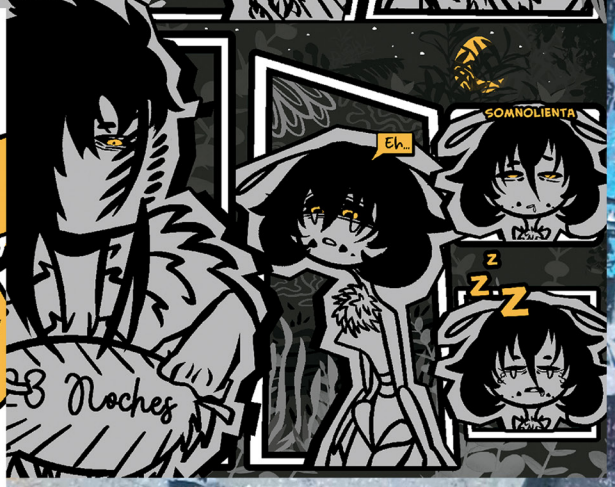
DANIEL MEJÍA GIL

PROYECTO MULTIMEDIAL APLICADO 1

NIVEL V







MARIANA LÓPEZ

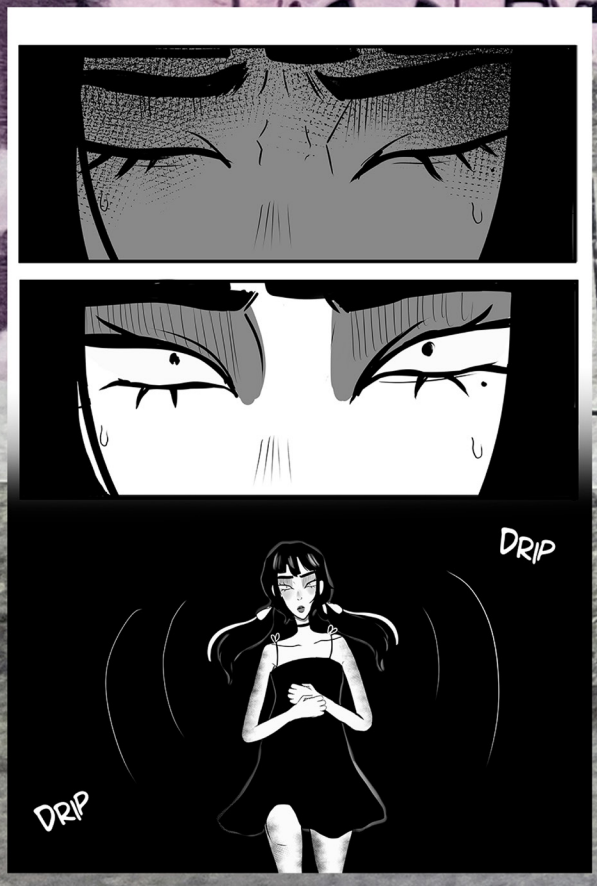
PROYECTO MULTIMEDIAL APLICADO 1

NIVEL V

KEI

PROYECTO MULTIMEDIAL APLICADO 2

NIVEL VI



JOSE DANIEL TRUJILLO

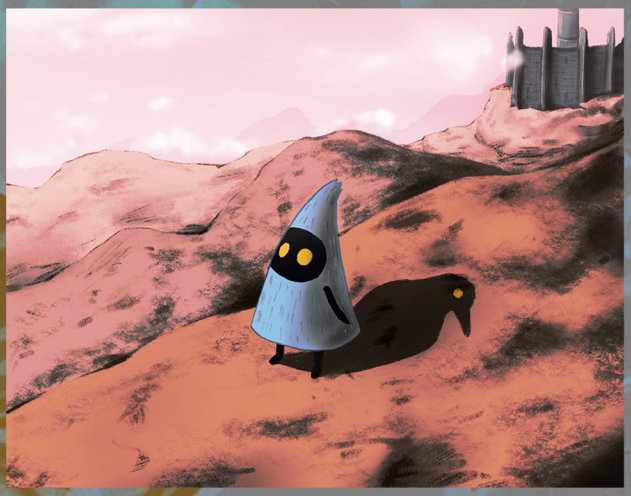
PROYECTO MULTIMEDIAL APLICADO 2

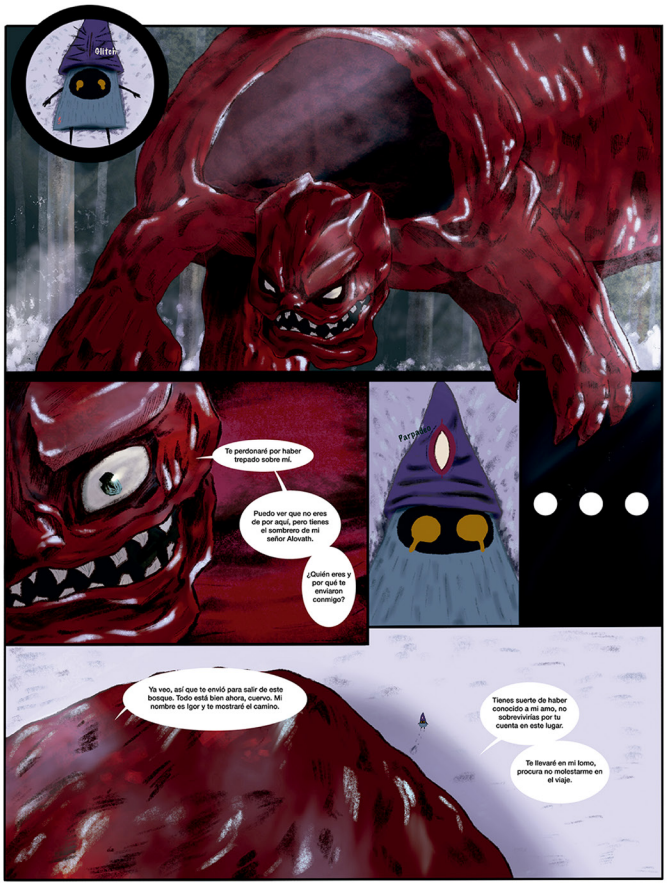
'NIVEL 1V

JUAN ESTEBAN VILLEGAS

PROYECTO MULTIMEDIAL APLICADO 2

NIVEL VI





7

1

LAURA ACEVEDO

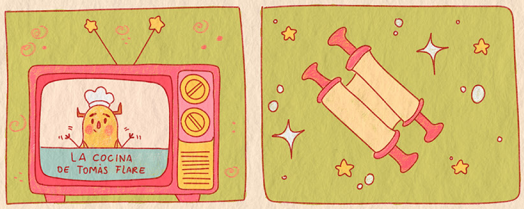
PROYECTO MULTIMEDIAL APLICADO 2

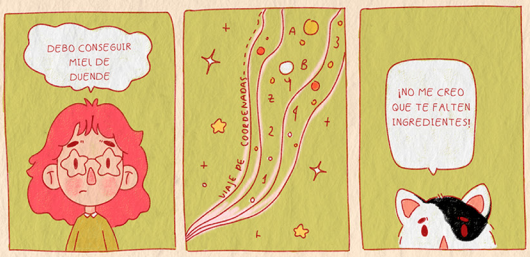
NIVEL VI

MICHELL ARIAS ORTIZ

PROYECTO MULTIMEDIAL APLICADO 2

NIVEL IV





Mi nariz aún recuerda el olor que desprendían aquellas amapolas carmesí, eran tan preciosas y únicas que no tuve el valor de amputar su tallo, en ese momento disfruté el solo hecho de echarme junto a mi madre en aquella frondosa pradera verde, era tan suave al tacto que sentía cómo si estuviera en las nubes, me pregunto si mi yo del pasado estuvo allí, pues podría jurar que recuerdo la sensación de estar flotando entre espesa niebla sin tener algún rumbo fijo, si es así...

¿Hubiera estado allí junto a Samantha?

La vida de Galatea no era tan compleja o interesante, trabajaba en un café llamado Jelly Boots, allí se desempeñaba cómo camarera y barista, le asustaba el hecho de tener que hablar con cientos de personas semanalmente, pero qué otro trabajo de medio tiempo podría conseguir.

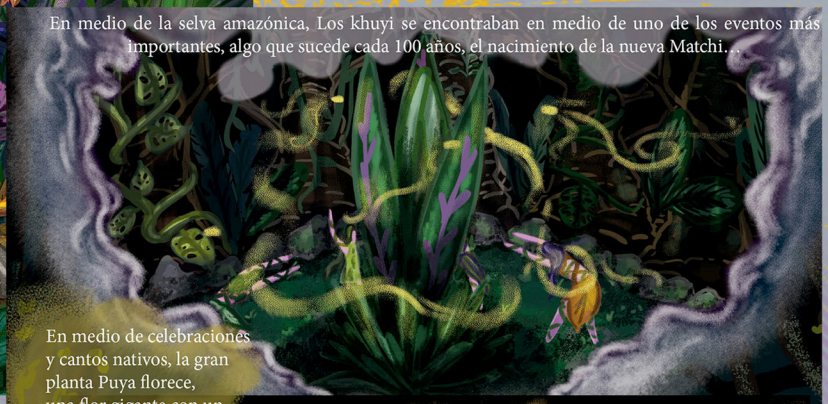
JUAN DAVID FLORES

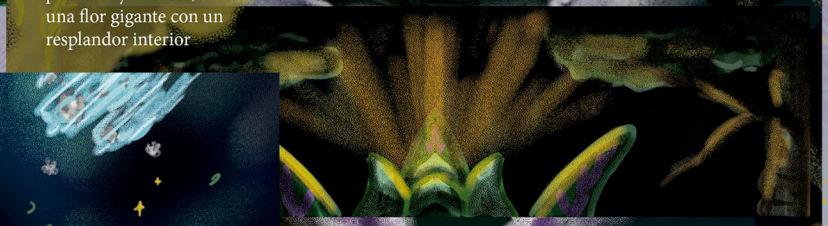
PROYECTO MULTIMEDIAL APLICADO 2

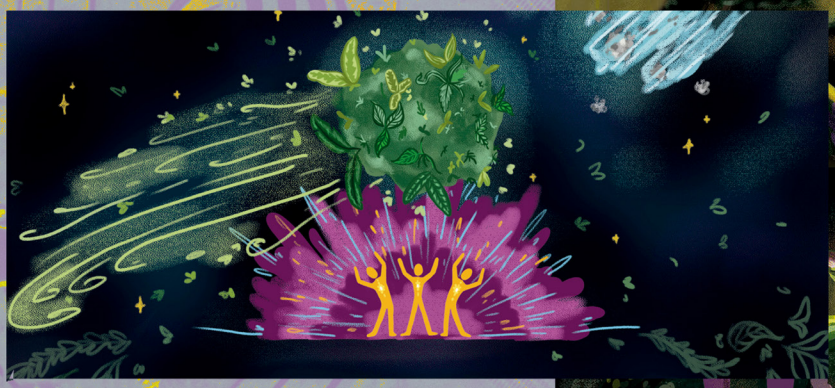
NIVEL VI

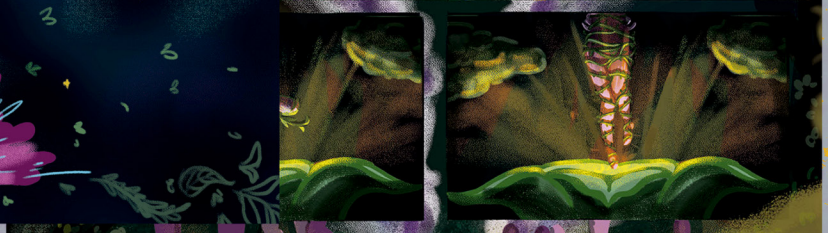
JULIANA MONTOYA RODRÍGUEZ

PROYECTO MULTIMEDIAL APLICADO 2
NIVEL VI

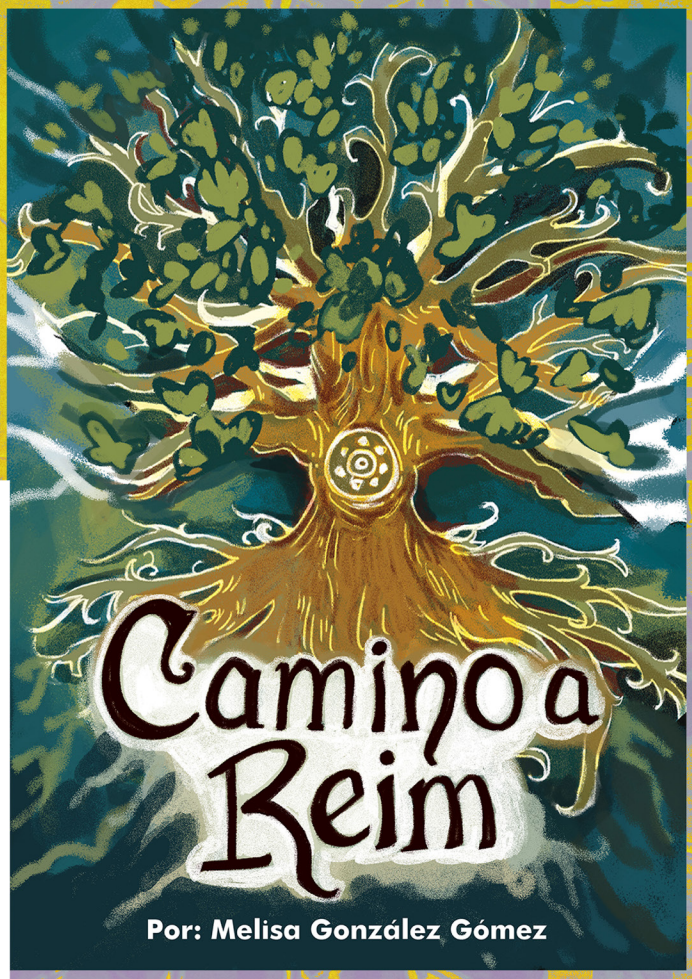


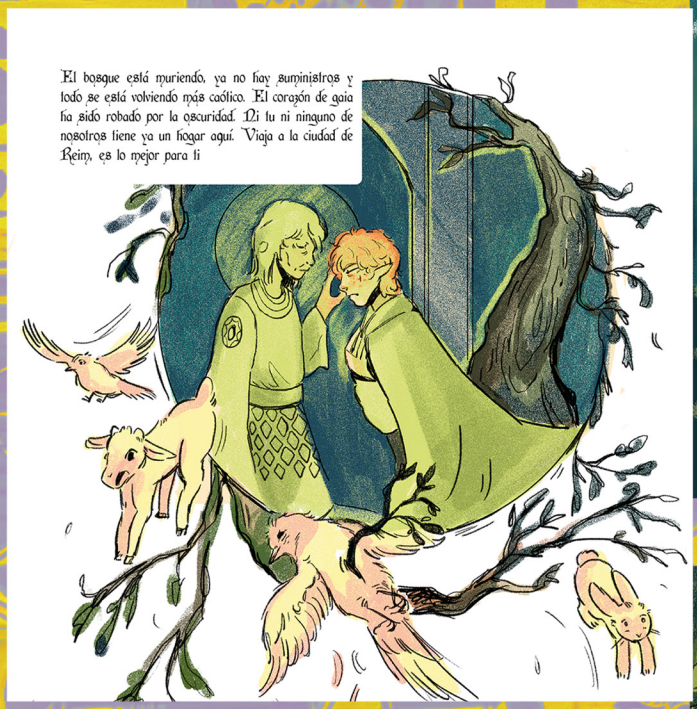






ESPECIALMENTE:
CONCIENCIA AMBIENTAL





MELISA GONZÁLEZ GÓMEZ

PROYECTO MULTIMEDIAL APLICADO 2

NIVEL VI

KELLY DAYANA BORJA FERNÁNDEZ

CRISTIAN RESTREPO

BERNARDO MONTOYA, PRIEST

EL PADRE GAMÍN

1908/1986

MANUELA GUARÍN

NATALIA LONDOÑO

NODO NORTE

JULIÁN MARTÍNEZ PARRA

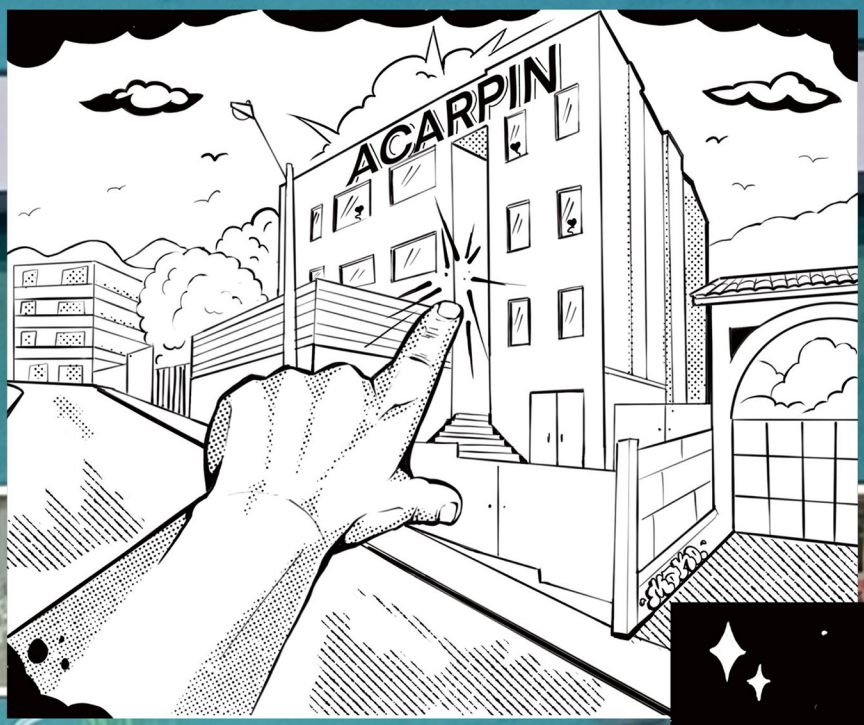
NATALIA LONDOÑO

KELLY DAYANA
BORJA FERNANDEZ

NATALIA LONDOÑO

NODO NORTE

PFI COPACABANA



JULIÁN MARTÍNEZ PARRA

FANZINE

MILEIDY ALEXANDRA RINCÓN POLANCO

ARQUITECTURA MULTIMEDIAL

NIVEL I

CAMILA OSPINA

ARQUITECTURA MULTIMEDIAL

NIVEL I

FANZINE

¡EXTRA, EXTRA, LA COTIDIANIDAD SE VUELVE NOTICIA!

Estefanía Henao Barrera
Docente

Envigado, Antioquia.

El pasado semestre 2024-2, los estudiantes de cuarto semestre de la Tecnología en Ilustración del Tecnológico de Artes Débora Arango se vieron enfrentados a cursar una asignatura que les pedía hacer algo que pocas veces —por no decir que nunca— hacen: escribir.

Como agravante, la unidad de formación Escritura Creativa estaría a cargo de una docente nueva: Estefanía Henao Barrera, quien declaró a este medio “esta materia es muy ambiciosa, muchos de los estudiantes ni siquiera disfrutan leer”. Por lo tanto, que tanto los estudiantes como la docente, no sabían cómo se desarrollaría la unidad de formación en cuestión.

Como adelantoavance, sabemos que el primer ejercicio al que se vieron convocados los estudiantes y docente fue, sin duda, un tanto particular: tomar cualquier hecho de la realidad, entre más cotidiano o banal mejor, y contarlo como si se tratase de un hecho noticioso. ¿Lo lograron? Para averiguarlo no se despegue de las siguientes páginas.

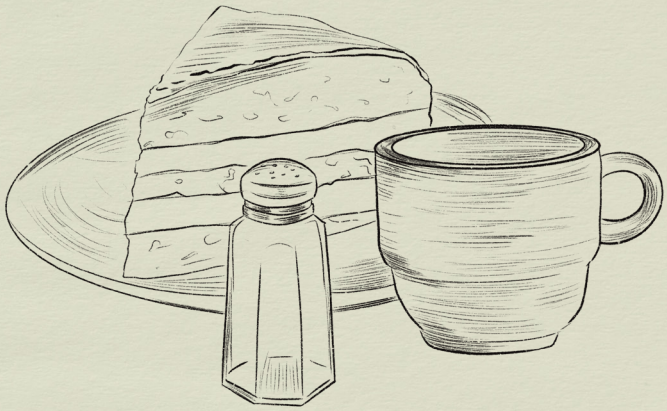
¡LA SAL!

María Paulina Ortiz Varón

Envigado, Antioquia.

Un cotidiano martes de julio, en las horas de la tarde, se encontraba Maria Paulina, una joven de 19 años preparando una mezcla para torta, mientras escuchaba música en sus audífonos. Nos narra uno de los testigos: la madre de la víctima, que el ensimismamiento de Maria Paulina en la canción que tarareaba (Girls just want to have fun de Cindy Lauper, ni más ni menos) no le permitió ver que estaba echándole más sal de la cuenta a la torta.

Doña Lucy, la madre de la víctima comenta que: "Así son, esos aparatos los tienen llevados, los tienen es pero enchimbados". Cuentan que después de una buena reprimenda, Doña Lucy disfrutó de su trozo de torta con tinto.



UNA NOCHE SALADA

Leandro Álvarez Restrepo

En el barrio El Salado, en el municipio de Envigado, ocurrió una tragedia que conmocionó a los pobladores.

En las horas de la noche, protegida por el manto protector de la oscuridad, sale una madre zarigüeya, cabeza de familia, (su domicilio se encuentra entre dos casas de la localidad), acompañada por sus 7 hijos, con el aparente propósito de **robar aguacates**. Ya que se cree que forman parte de una banda local dedicada a esta actividad.

Subieron al árbol, pero la madre se paró en una rama debilitada por la reciente ola invernal. Y se precipitó aparatosamente hacia el suelo junto con sus 7 hijitos.

El padre se encontraba ausente y quedaron a merced de las circunstancias. La fuerza del impacto causó que los cachorros quedaran dispersos y confundidos. Pese a la impresionante escena, no hubo muertos ni heridos graves.

Los diminutos marsupiales fueron guiados por la comunidad hacia su respectivo refugio. De esta forma, la familia de delincuentes se reúne de nuevo.

Se prevé que en 12 horas se reanudará la rutina criminal por parte de estos deshonestos residentes.

Por otro lado, es evidente que la comunidad los encubre, garantizando así la prolongación de dicha actividad.

PERRO SECUESTRADO POR HEDIONDO

María José Villa Arboleda

El día martes 23 de julio alrededor de las dos de la tarde, el perro gamba Alfonso Puerta Villa, alias “Chamba”, se rehusaba a ser bañado. Aunque intentó escapar fue secuestrado por su dueña Maria Jose Villa, ya que Chamba desprendía un olor a chivo viejo, el cual estaba indisponiendo a la dueña de la de la casa, que es la mamá, de María José, alias “el Mogollo”, la cual amenazaba con echar a los dos de la casa si este no era bañado, así que esta vez Gamba no se saldría con la suya teniendo como consecuencia el baño.

TOS, CUENTOS * CUENTOS, CUENTOS, CUENTOS

CUENTOS, CUENTOS, CUENTOS

Estefanía Henao Barrera
Docente

Érase una vez una docente que debía elegir unos cuentos de todos los cuentos que sus estudiantes hicieron cuando estaban aprendiendo a escribir cuentos, en una materia que no necesariamente es para aprender a escribir cuentos, pero que ella decidió sería oportuno que aprendieran a escribir cuentos, porque ¿qué es un cuento, sino un dispositivo narrativo? Justo el género de su interés y de la mayoría de sus estudiantes de la Tecnología en Ilustración, pero en todo caso no nos alejemos de lo importante: ¿cómo contar un cuento? ¿cómo escribir una introducción para esos cuentos de temática libre? Porque érase una vez unos estudiantes que matricularon una materia llamada Escritura Creativa que terminó siendo una materia sobre cómo escribir cuentos, así que al final del semestre, después de varios ejercicios, leer, hablar y estudiar varios cuentos, parece que por fin comprendieron qué es un cuento y lo demostraron escribiendo estos cuentos.

OPERACION CROQUETAS

Miguel Castaño Sterling

Hace un tiempo, en un tranquilo apartamento de la ciudad de Medellín, vivía "Negro", un gato algo panzón, de pelaje oscuro, ojos amarillos, muy carismático, pero también muy holgazán, y, cómo olvidarlo, demasiado tragón. Negro vivía cómodamente con sus dueños: Luis, más conocido como "Lucho", y Ana, su bella pareja. Una mañana, mientras sus dueños se preparaban apresuradamente para salir de viaje, en medio del afán, olvidaron llenar el plato de comida de Negro. Cuando se quedó completamente solo, lo primero que hizo fue ir a revisar su plato de comida. Al pobre casi se le sale el alma al ver que estaba vacío. Con una mirada desoladora, se preguntó: "¿Debería preocuparme?".

Y sí, luego de un rato, empezó a preocuparse cuando su estómago rugió más fuerte que un león. Negro sabía que no podía esperar todo el fin de semana sin comer. Aunque su vagancia lo detenía, debía sacar a flote esa determinación felina que llevaba en la sangre. "Tengo que intentarlo, no puedo perder mi esbelta, o buena, redonda figura", pensó en voz alta.

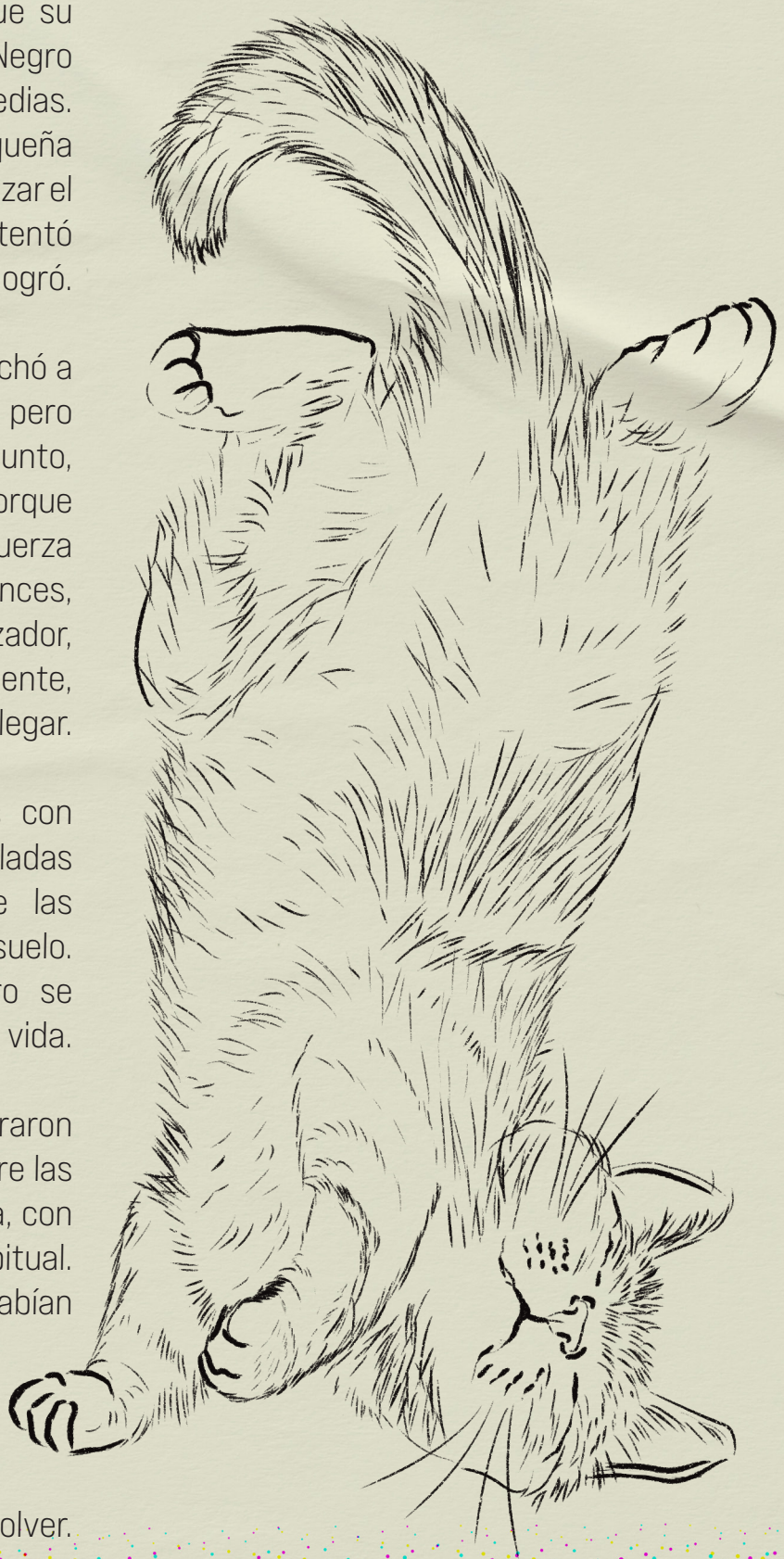
* CUENTOS, CUENTOS, CUENTOS * CUENTOS, CU

Recordando que Ana guardaba la comida en el mesón de la cocina, confiada en que su aperezado gato nunca llegaría hasta allí, Negro decidió tomar acción con valentía a medias. Con algo de esfuerzo, logró mover una pequeña silla que le sirvió de plataforma para alcanzar el mesón. Primero subió a la silla y luego intentó saltar al borde del mesón, pero no lo logró.

El tiempo pasó y su pesado cuerpo se echó a reposar en la silla; Negro quería dormir, pero su estómago no se lo permitía. En algún punto, se preguntó si en realidad era un gato, porque su estómago rugía con demasiada fuerza parecido al de una pantera negra. Entonces, se levantó y, con una mirada de cazador, visualizó el borde del mesón. Finalmente, con un veloz y fuerte salto, logró llegar.

Negro empujó la bolsa de croquetas con una pata, haciéndola caer. Con sus afiladas garras, rasgó el plástico hasta que las croquetas se esparcieron por todo el suelo. Satisfecho, ese fin de semana Negro se dio la comelona más grande de su vida.

Cuando Lucho y Ana regresaron, encontraron a Negro durmiendo profundamente sobre las croquetas esparcidas por toda la cocina, con una barriga más llena y redonda de lo habitual. Entre risas, comprendieron que habían olvidado llenar su plato de comida y se sorprendieron al ver que su esbelto gato había logrado alimentarse solo, demostrando que, en un apuro, siempre encontraba la manera de resolver.



INSTRUCCIONES * MANUAL DE INSTRUCCIONES

INSTRUCCIONES PARA ESCRIBIR INSTRUCCIONES

Estefanía Henao Barrera
Docente

¿Cómo escribir unas instrucciones para escribir unas instrucciones? Diría Cortázar, duplicando las erres, que quizá lo mejorr serría fijarrse en los detalles y rretorcerrlos, llevarlos al absurdo, como un rreloj que al darrle cuerrda condena a su porrtador, como crronometrrarr la duración media de llorrarr, o detallar cómo a veces el suelo se pliega rrepetidamente para forrmarr unas escaleras que nadie se detuvo en explicarrnos cómo subirr.

Tal vez sea esa la clave: quedarse mirando las acciones que deben realizarse a diario de forma automática para así encontrar los secretos detrás de su perfección, de su silenciosa y precisa ejecución. Y luego, describirlas, pelear con el lenguaje mismo para dar cuenta de las minucias importantes, las recomendaciones nunca dadas, las paradojas ocultas para aquellos que no observan ni miran, solo ven. Sí, seguro así puedan escribirse unas instrucciones, inútiles o útiles lo juzgarán los lectores, después de todo. ¿Quién se detendría en ello? ¿Cómo escribir unas instrucciones para escribir unas instrucciones?

CÓMO TOMAR AGUA

Isabella Martínez Cuteño

Tomar agua es esencial para mantenerse hidratado y apoyar el funcionamiento adecuado de su cuerpo. Si eres uno de los desafortunados que no sabe realizar de manera correcta esta sencilla función, no se apure. Estas son las instrucciones básicas que puedes seguir para convertirte en un excelente bebedor de agua. Antes de empezar, alista los siguientes materiales: un vaso u otro recipiente que no deje escapar dicho líquido, preferiblemente limpio.

Dicho esto, busca la fuente de agua más confiable y cercana que tengas. Asegúrate de que el conducto de la canilla no esté mugroso o fluya agua contaminada. Teniendo en cuenta esto, proceda a colocar el vaso o recipiente escogido debajo de la fuente de agua. Con tu mano dominante, o si desconfías de ella, sostenlo con ambas manos para mayor firmeza y así evitar que se caiga y lo desperdicie. Abra la llave de la canilla lentamente hasta que veas su recipiente lleno, no mucho, hasta una altura moderada. Continúe con acercar el vaso nuevamente a su cuerpo, levántalo a la altura de su boca y luego ábrala un poco. Seguido de ello, incline el vaso para que el agua fluya suavemente hacia dentro de su boca. Por favor, bebe a un ritmo constante y despacio, disfrutando de cada sorbo. Si bebes de forma rápida y apresurada, podrías ahogarte.

Si desea beber más agua, lea de nuevo este instructivo.
¡Felicidades, ha aprendido a tomar agua como todo un experto!

INSTRUCCIONES PARA ENLOQUECER

Ana María Alvarado

Si usted es usuaria de un cuerpo y se encuentra buscando la forma correcta de enloquecer, ha llegado al instructivo perfecto.

Primero deberá dedicar varias horas a generar un análisis sobre las situaciones que le causan incomodidad o malestar. Al repasarlas asegúrese de prestar especial atención a sus síntomas corporales, el inciso mental que más pueda sentir revolcándose en sus entrañas será en el que ahora se dedicará a profundidad.

Recuérdese todos los detalles posibles sobre el evento. Si alguno parece difuso, dedique todo su tiempo libre a contemplarlo; de no ser suficiente, empiece a sobreanalizarlo, incluso mientras intenta centrarse en otras actividades. Con la práctica aprenderá a dividir su cerebro y apreciar de forma permanente aquel malestar en segundo plano.

Si en algún momento se encuentra disfrutando de la tranquilidad, no lo dude dos veces y salte al hoyo del pensamiento. Para este punto a lo mejor y deberá iniciar con el relacionamiento de eventos. Cree puentes entre sus malestares, mueva sus puntos de vista y cambie las historias hasta que lo inconexo pueda ser fácilmente asociado.

Todo tiene que ver con todo, y todo está conjurado en su contra, de no ser así nunca hubiera encontrado estas palabras. Usted ha perdido el control, no sabe qué día es, ni qué fue lo último que comió, ni siquiera recuerda la última vez que durmió; en este preciso momento probablemente no sepa ni dónde está. A lo mejor cree saberlo, quizás alguna vez lo supo; o tal vez nunca ha sabido nada. Tal vez todos siempre han sabido todo y han decidido ocultárselo. Muy probablemente todos sus recuerdos hayan sido planeados y elegidos para hacerle llegar a este punto.

Piénselo.

¿De qué otra forma pudo haber terminado escuchando mi voz? ¿De qué otra manera pude haberme incrustado en su pensar?

Lamento mucho que haya caído en esta trampa, que haya creído que era sólo un chiste y que lo haya creído tanto que casi sin notarlo haya acabado enloqueciendo.

INSTRUCCIONES * MANUAL DE INSTRUCCIONES

INSTRUCCIONES PARA IMPRIMIR EN UNA LITOGRAFÍA

José Mejía Gutiérrez

Antes de ir a imprimir tus lindas ilustraciones, tienes que mirar que estén organizadas y guardadas en tu USB o tu correo, revisa dos veces que tengas bien tus archivos. Con todo listo, busca litografías cerca de tu casa, si no hay, siempre puedes tomar en cuenta las recomendaciones que te dan compañeros o amigos, la idea es buscar el que más te dé confianza.

Ahora, con todo organizado, prepárate y ve hacia la litografía que escogiste, recuerda que lo esencial es ir con tiempo y con la mejor actitud. Saluda al dueño del lugar y dile qué vas a imprimir y cómo le puedes enviar los archivos, con suerte te atenderán rápido y con amabilidad (con suerte). Cuando acepten tus archivos, espera pacientemente a que todo salga bien y no aparezca ningún error durante el proceso. Dependiendo de la litografía, puede tardar entre 10 minutos y 3 horas, así que busca un lugar donde sentarte.

Luego, cuando te digan que todo está listo, revisa con cuidado y si todo está bien, acepta y paga. En el caso que no, pide amablemente una segunda copia y señala los errores que hay, aunque si te mencionan que es algo del archivo que has mandado... paila, paga y vuelve otro día.

Repite el proceso hasta que tus impresiones estén como desees, recíbelas y pregunta el valor total: En esta parte normalmente puedes sufrir un ataque cardíaco y monetario, así que prepárate para una cifra cómicamente alta y paga.

INSTRUCCIONES PARA PROCRASTINAR

(Edición ilustradores)

María Paulina Ortiz Varón

La procrastinación común consiste en la evasión progresiva de las tareas a través de distracciones suaves pero eficaces, como reorganizar papeles ya organizados, observar detalladamente una mosca que cruza la habitación, o buscar información irrelevante en internet, ¿sabía usted que hay personas que han tenido hipo por décadas?

Para procrastinar correctamente, dirija su imaginación hacia los aspectos más nimios y prescindibles de su entorno. Si esto le resulta difícil debido a una tendencia a la productividad, considere reflexionar sobre la historia evolutiva del ornitorrinco o sobre el fascinante proceso de secado de la ropa.

Evite preocuparse por el tiempo desperdiciado, invierta sus buenos 40 minutos en una búsqueda en Pinterest u organice sus materiales artísticos por orden de color.

Una vez sumido en el estado de procrastinación, huya del sentimiento de culpa y sumérjase en el ambiguo sentimiento del no hacer nada, mientras tanto, le recomiendo abstenerse de revisar su lista de pendientes.

Por su propio bien, este acto no debería excederse por más de tres horas, pero cada quién conocerá su límite.

INSTRUCCIONES PARA TOMARSE UNA POLA

Valeria Villa Gómez

"Está que se toma sola", le dicen a la pola y es por el efecto que causa y porque definitivamente no hay nada como una cerveza bien fría para bajar el calor, para mitigar la sed o precisamente porque con una pola se sueltan todos los nudos de la garganta...

Pero esa cervecita no se puede tomar de cualquier forma, su estado ideal es que esté bien "empolvada" de lo fría, aumentado más el deseo de verla casi sudada. Se abre con un destapador, pero si no hay, se puede con una candela o una cuchara. Si cuando se destape suena "psssssshh", ya sabes que será una gran cerveza. Por ahí dicen que si no se brinda se corre el riesgo de tener 7 años de mal sexo.

Por eso la mejor forma de tomarla es cogiéndola con la mano izquierda, se recomienda que esté a una temperatura ambiente menor a 28 grados centígrados, para disfrutar de la experiencia de una cerveza fría bajando por la garganta y disipando todo el calor del cuerpo, aunque esto es opcional porque independiente de la temperatura una pola siempre será la mejor opción para calmar la sed y, por último pero no menos importante, antes de mandarse el primer sorbo es importante cerrar los ojos para así poder tener una mejor experiencia.

EL JUGO DE TOMATE DE ÁRBOL

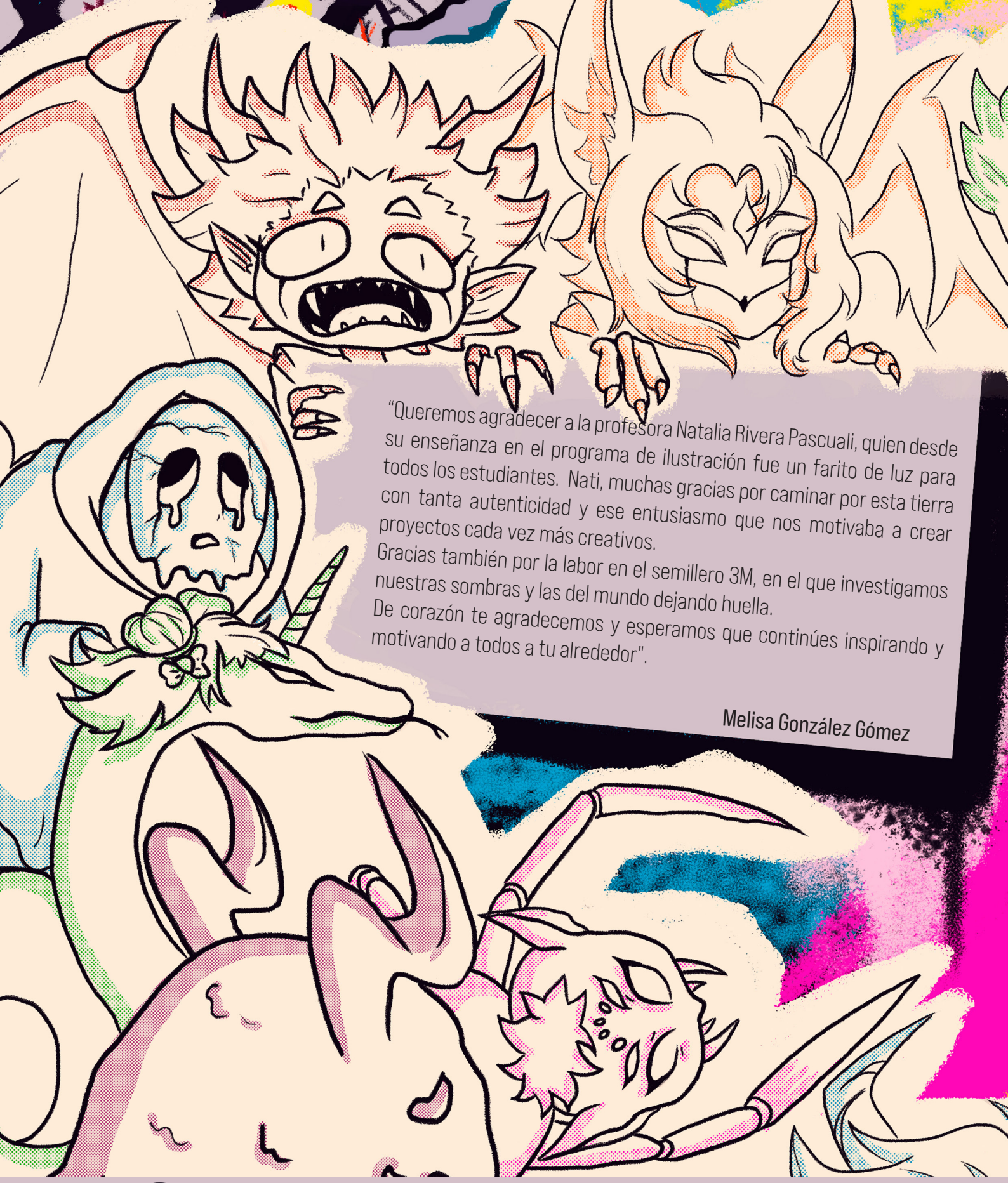
ES UN CRIMEN
CONTRA
MI LENGUA

HOMENAJE A

Aunque fuiste una figura extraña y excéntrica con gustos niches, dentro de esa rareza se veía pasión en ver las creaciones de otros, alguien que quiere motivar a otros a seguir intentando y nunca rendirse en lo que hacen.

JUAN BERRíO

A las 3 de la mañana, mientras batallo contra los *inbetweens* de una animación, siento tu presencia en mi ventana como aquel cuervo de Edgar Alan Poe, recordándome: “No olvides guardar”.



HOMENAJE A NATI

"Queremos agradecer a la profesora Natalia Rivera Pascuali, quien desde su enseñanza en el programa de ilustración fue un farito de luz para todos los estudiantes. Nati, muchas gracias por caminar por esta tierra con tanta autenticidad y ese entusiasmo que nos motivaba a crear proyectos cada vez más creativos.

Gracias también por la labor en el semillero 3M, en el que investigamos nuestras sombras y las del mundo dejando huella.

De corazón te agradecemos y esperamos que continúes inspirando y motivando a todos a tu alrededor".

Melisa González Gómez

"Aquellas personas con la capacidad de observar, escuchar y recolectar se compaginan con una de las pocas virtudes que el mundo puede ofrecer: la virtud de comprender y detallar lo que se refleja en él. Una pequeña criatura con cresta, divisa a lo lejos su próxima víctima. Lo que haré es conciliar el acto más horripilante que me ha sucedido: fui su víctima y tuve la desgracia de darme de bruces con ella. Muchos tienen la falsa creencia de que comunicar sus miedos puede producir un efecto calmante, no saben ni comprenden la magnitud de exponerse ante este ser. No lo digo por el simple hecho de que puede explotar y trabajar por cualquier medio posible con ánimo de lucro, aquellos que te habitan. De ser ese el caso, darlos por muertos. Los encierra, maltrata, víctimas de todas las torturas y de sus ocurrencias tan deliberadas, y va por ahí, sin piso, cazándolas, cazando esa parte de nuestra naturaleza primeriza y humana. Ya es muy tarde para mí y sólo me queda conjurar una pequeña advertencia: cuídate de quien le has dicho tus miedos; cuídate, pueden vendérselos, pueden usarlos. Este ser no descansará ni dejará por bien alguno todo miedo capturado en su dominio".

Yuri María Arenas Gómez

IMF
RAT
CORTE AQUI

Explosión desprende
fragmento del bloq
trabajan en el inclin
zona derecha

DISTINTA

MUJERES GRAFITERAS EN COLOMBIA

María Camila Bernal Toro

es una talentosa artista visual y diseñadora gráfica colombiana que vive en Ciudad de Panamá. Su obra se inspira en la naturaleza y la vida cotidiana.

remedios_art

REMEDIOS

remedios

Remedios

Marcela Esguerra (Perversa)

Conocida como Perversa, es una artista visual y diseñadora colombiana con un enfoque en la ilustración, el arte digital y el activismo gráfico. Su trabajo suele abordar temas como la identidad, la feminidad y la protesta social.

MalEsguerraa

/ mal.esguerra

Diana Ordóñez (LeDania)

Es una artista urbana colombiana reconocida por sus murales vibrantes y llenos de color, influenciados por el arte precolombino, el surrealismo y la cultura pop. Ha trabajado en proyectos internacionales y ha colaborado con marcas globales.

ledania

Ledania

LEDANIA

Nats Garu (Natalia García)

Conocida como Nats Garu, es una artista urbana y tatuadora de Santa Marta con más de ocho años de experiencia. Su trabajo abarca murales en ciudades como Santa Marta y Bogotá, así como tatuajes que combinan su estilo ilustrativo y surrealista. Influenciada por la ilustración japonesa, el muralismo mexicano, el arte védico y el surrealismo, su obra explora temas más allá de lo femenino, reconociendo su impacto en un ámbito artístico dominado por hombres.

nats_garu

nats.garu

GLEO (Natalia Gallego Sánchez)

Inspirada por las leyendas populares y el folclore de su país, Gleo imagina retratos surrealistas, cuyos rostros parecen tatuados, enmascarados y rodeados de grandes ojos amarillos, símbolos de poder y sabiduría. Su universo único trasciende a las culturas como un lenguaje universal. Esta artista es la encargada de crear personajes vibrantes, elementos que parecen tomar vida propia, una diversidad de colores infinitas y expresiones únicas.

gleo_co

PAMELA HINCAPIÉ, MEDELLÍN - ITAGUÍ 27/03/2025

Mujeres en el CARTELISMO

SU PAPEL EN EL CARTELISMO

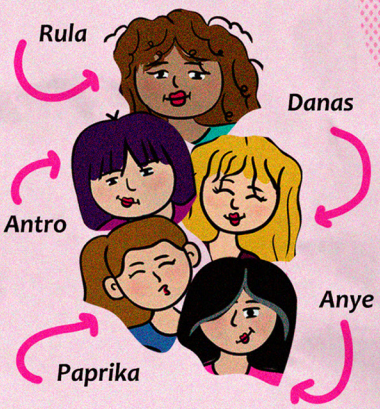
Las mujeres han desempeñado un papel crucial en el cartelismo, desafiando estereotipos y abriendo caminos en un campo históricamente dominado por hombres.

Igualdad de género — **La justicia social** — **La identidad cultural**

GIRLS TO THE FRONT

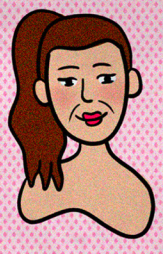
Es una iniciativa que busca a través de expresiones artísticas, académicas y sociales empoderar a las mujeres y destacar su liderazgo.

Calle, C. (2018, octubre 20). Mujeres que tomaron latas en el asunto. El poder de la cultura. Mujeres que tomaron latas en el asunto



@catalinaestrada

PIONERAS



Catalina Estrada

Obra: "Río Amazonas".

Marta Granados

Obra titulada: "Colombia es (Libertad, Energía, Verde, Precolombina, Fauna), 1983.

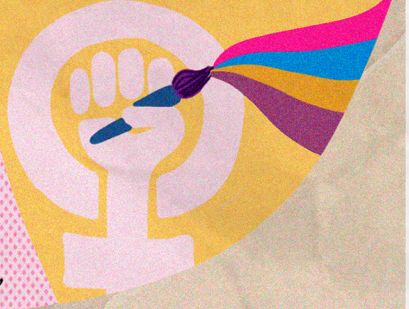
Sonia Gutiérrez

Obra: "Magdalena Medio", 1977.

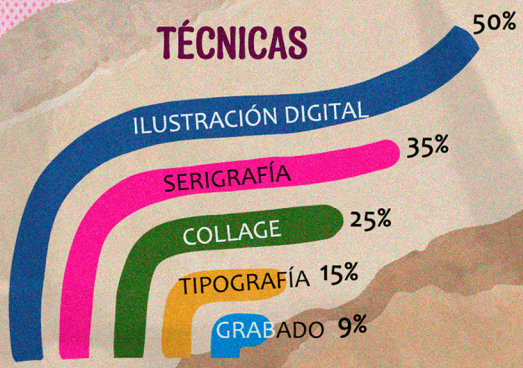
DESAFIOS Y LOGROS

A pesar de enfrentar barreras de género y falta de reconocimiento, las mujeres en el cartelismo han ganado visibilidad internacional, dejando una huella significativa en la historia del diseño gráfico.

Duque, S. (2025, marzo 6). Mujeres en el Arte Contemporáneo Latinoamericano: cinco artistas que marcan la diferencia. Mujeres en el Arte Contemporáneo Latinoamericano: cinco artistas que marcan la diferencia



TÉCNICAS



Fuentes:
- El tiempo - La colorida historia del cartel colombiano.
- Galeria DuqueArango - Mujeres en el arte contemporáneo latinoamericano.
- Agenciarsf - El arte del cartelismo en Colombia.
- El poder de la cultura - Mujeres que tomaron latas en el asunto.

Historia Del CARTELISMO

Siglo XIX - XX

"Los carteles eran influenciados por Europa, con ilustraciones victorianas elegantes que promovían eventos y productos, pero sin identidad local."

"El cartel ilustrado es uno de los signos visuales de la vida urbana moderna. Su primer momento de auge, en Europa en el siglo XIX, se asoció con la expansión del comercio, del entretenimiento y de las nuevas formas de hacer política."
(Duque et al., 2009, p. 9)

1920 - 1950

Con la urbanización, el cartel se consolidó como herramienta publicitaria. El art déco y el modernismo marcaron su estilo, mientras que modelos y celebridades comenzaron a vender aspiraciones. La publicidad médica, sin regulación, exageraba beneficios.

1930 - 1940

Sergio Trujillo

"Sergio Trujillo Magnenat innovó con carteles políticos y educativos inspirados en el cubismo, el simbolismo y el surrealismo. Su trabajo con el Ministerio de Educación redefinió la identidad visual colombiana."

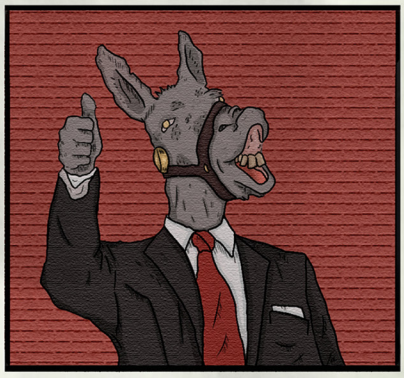
"Los carteles de Sergio Trujillo Magnenat, que exploran una expresión gráfica derivada del cubismo, el simbolismo y el surrealismo, redefinen la gráfica institucional del Ministerio de Educación Nacional en la década de los treinta."
(Duque et al., 2009, p. 308)

Fuentes:
- El Tiempo
- Radio Nacional de Colombia
- Prezi

1960 - 1980

En tiempos de conflicto, el cartel se volvió un medio de protesta. Movimientos sociales lo usaron para difundir mensajes de resistencia. En los 80, con la crisis del narcotráfico, se enfocó en denunciar la violencia y visibilizar a los desaparecidos. La serigrafía y el grabado facilitaron su reproducción masiva.

1990 - Actualidad



La era digital transformó el cartel en un medio más conceptual. Se fusionó con el arte urbano y el grafiti, dando lugar a formatos híbridos como los paste-up y murales con tipografía publicitaria. Hoy, el cartel sigue interviniendo el espacio público y abordando temas como la corrupción, el desplazamiento forzado y la identidad cultural.

Impacto y Legado

El cartel colombiano se consolidó como una herramienta visual potente, usada no solo en publicidad, sino también para denunciar la corrupción, el desplazamiento forzado y exaltar la identidad cultural. Hoy es un reflejo gráfico del pensamiento crítico y la memoria colectiva.

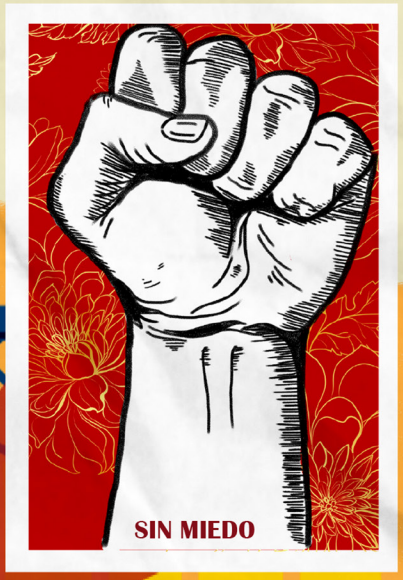
"Duque López, P. J., Reyes Sarmiento, C. A., Greiff Tovar, B. A., Peters Rada, V. E., & Almanza Lamo, J. D. (2009). Cartel ilustrado en Colombia: década 1930-1940. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. PDF Origina"

EL CARTELISMO EN PROTESTA: EL ARTE DE LA RESILIENCIA

El cartel de protesta es una herramienta visual y política que toma postura ante hechos sociales, utilizando elementos gráficos para generar impacto. Su objetivo es comunicar un mensaje de forma clara, directa y provocadora, combinando estética y contenido para influir en el espacio social. Su fuerza radica en su capacidad de ser visto, leído, entendido y sentido.

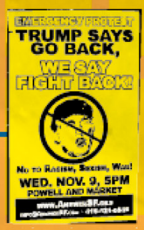
“La protesta es parte de una sociedad democrática sana y, como ciudadanos, la habilidad para expresar nuestra opinión no solamente es nuestro privilegio, sino también nuestra responsabilidad.”

tesis
“Carteles de protesta- Arte de disidencia”
Sandra Mariela Sosa



2019

2017



2003

1985

1967

1950

FUENTES
tesis
“Carteles de protesta- Arte de disidencia”
Sandra Mariela Sosa

TEMAS

ELEMENTOS PARA HACER UN BUEN CARTEL DE PROTESTA

MENSAJE CLARO Y DIRECTO (FRASES CORTAS E IMPACTANTES).
TIPOGRAFÍA LEGIBLE Y AUDAZ (EJ. FUENTES GRUESAS Y SIN SERIFA).
COLORES LLAMATIVOS (ROJO, NEGRO, AMARILLO).
IMAGENES Y SÍMBOLOS (MANO EN ALTO, OJOS LLORANDO, FUEGO).

IMPACTO

El cartel de protesta es una herramienta visual y política clave. Su poder radica en su capacidad de movilizar, generar conciencia y exigir cambios. Con mensajes directos y diseños impactantes, se convierte en símbolo de resistencia y lucha social, adaptándose a nuevos medios y tendencias.

LAS CUCHAS TIENEN RAZÓN

EL MENSAJE QUE NO SE PUEDE BORRAR

Los murales con la frase "Las cuchas tienen razón" surgieron en respuesta al hallazgo de restos humanos en La Escombrera, Comuna 13 de Medellín, en diciembre de 2024. Este sitio ha sido señalado como posible fosa común desde la Operación Orión en 2002.

11 - 12 ENERO 2025

Se pintó el primer mural con la frase en la Comuna 13 de Medellín. "Significó potencia, la visibilización de una madre que está buscando a sus seres queridos", dijo Margarita Restrepo, integrante de Mujeres Caminando por la Verdad, quien lleva 22 años buscando a su hija desaparecida.

12 ENERO 2025

El mural se viralizó en redes sociales, generando gran impacto en la opinión pública. Colectivos y defensores de derechos humanos comienzan a replicar la frase en otras ciudades como Bogotá, Cali, Barranquilla, Ibagué y Bucaramanga.

14 ENERO 2025

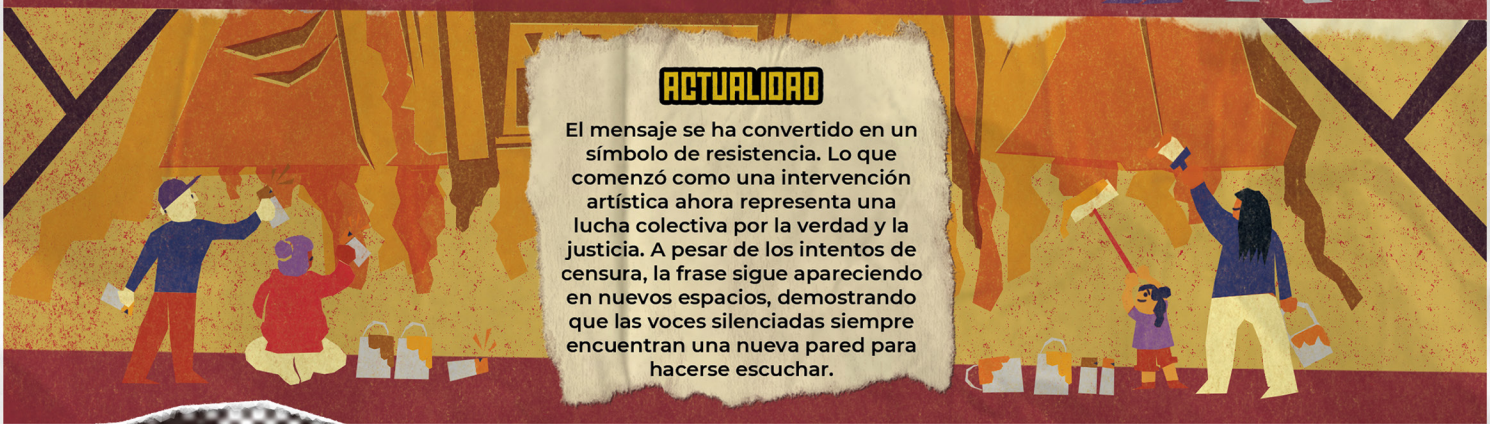
Las autoridades eliminaron un mural en Medellín, argumentando que no contaba con los permisos necesarios. Esto generaría rechazo en redes sociales y una mayor movilización del movimiento. Más tarde, la Secretaría de Cultura permite su restauración, y el mural es repintado la misma noche.

19 ENERO 2025

En Bogotá, un mural con la frase es cubierto con pintura negra por desconocidos. Colectivos artísticos responden: "Si tapan uno, haremos miles." Esto desencadena un enfrentamiento entre quienes buscan censurar el mensaje y quienes defienden su permanencia como símbolo de memoria histórica.

ACTUALIDAD

El mensaje se ha convertido en un símbolo de resistencia. Lo que comenzó como una intervención artística ahora representa una lucha colectiva por la verdad y la justicia. A pesar de los intentos de censura, la frase sigue apareciendo en nuevos espacios, demostrando que las voces silenciadas siempre encuentran una nueva pared para hacerse escuchar.



Crítica a través de letras

ANTONIO CARO

1950 | 2021

Nacido en 1950 en Bogotá - Colombia, fue un artista conceptual que se caracterizó por sus obras e interesante forma de ser: dar un mensaje e impacto visual por medio de las palabras.

Fue pionero del Arte Conceptual en Colombia y dejó un gran huella en el país, siendo reconocido de gran forma tanto nacional como internacionalmente

Como una figura central y un innovador en este tipo de arte en Colombia, Antonio se caracterizaba por métodos como la repetición de imágenes y el uso de materiales básicos y poco convencionales en el arte para sus obras, así como por el uso de símbolos patrios y sus fuertes mensajes y críticas sociales. La fácil difusión y accesibilidad de su arte fueron factores clave para tener un lugar importante en el arte colombiano.

Su arte fue una gran combinación de la mirada crítica las condiciones políticas, sociales, culturales y económicas del país, y técnicas "informales" de un artista análogo: fotocopias, exposiciones al aire libre, materiales no convencionales, entre otros. A pesar de esto, el peso de sus mensajes recaía en el texto como su herramienta principal para expresar inconformidad y llamados al público.
También se le reconoció por su estilo y personalidad excéntrica en pro de defender su arte e ideas.

OBRAS IMPORTANTES

"Colombia-CocaCola" (1975)

Una obra donde la palabra "Colombia" fue escrita con la tipografía de la empresa Coca-Cola, haciendo alusión al nacionalismo y el capitalismo/consumo y como estas multinacionales podían ejercer el poder de unos países hacia otros.

"Colombia-Marlboro" (1975)

En esta obra se pinta el paquete de la famosa marca de cigarrillos reemplazando la marca por "Colombia", es una obra de la misma índole de "Colombia - Coca-Cola", criticando el hiperconsumo de marcas extranjeras y el borrado de lo nacional.

"Sal" (1971)

Una escultura de la cabeza del presidente de ese momento, Carlos LLeras Restrepo, hecha únicamente con sal. Fue una obra "performance", en su inauguración, Caro vertió agua sobre la escultura y en consecuencia, se diluyó. Esto como un simbolismo a lo efímero del poder político y lo fácil que se puede derrumbar.

"Defender su talento" (1977)

Esta obra fue pintada a raíz de uno de sus escándalos o "escenas más recordadas", donde Antonio presenta su trabajo para el Salón Nacional de Artistas pero el crítico German Escobar lo rechaza y descalifica por, según él, no ser apropiado para el lugar. A raíz de ello, Antonio le da una cachetada y pinta las paredes de la galería con esa icónica frase.

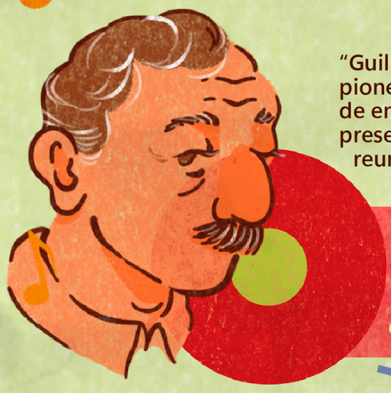
TODO ESTA MUY CARO

Hecha en 1978, esta obra de serigrafía sobre papel y con una difusión fácil y accesible, es una de las obras más sonadas de este artista. Por medio de la tipografía y un juego de palabras con su apellido, Caro buscaba criticar uno de los aspectos sociales y económicos más presentes para las personas: El alto costo de vida en Colombia.

Esta obra ha sido particularmente interesante de ver en actualidad puesto que su significado se ha mantenido en el tiempo y se puede sentir con la misma o incluso más fuerza el sentimiento y la crítica detrás de ella.

La música es mucho más que un sonido

Nuestra forma de expresión cultural



"Guillermo Tamayo Botero", pionero del coleccionismo musical de envigado, se dedicó a difundir y preservar la música vieja, reuniendo géneros como:

-El tango
-La parrandera
-Pasillos ecuatorianos
-Mexicana, entre otros.

El cartel publicitario es un documento histórico y antropológico que refleja la cultura de su época. Más allá de su estética, muestra hábitos, costumbres, anhelos y deseos de diferentes grupos sociales.

Muchos compositores y artistas han encontrado inspiración en la naturaleza, incluyendo los lirios, para crear melodías y obras que evocan belleza y serenidad.

Los niños y jóvenes se acercan a la música

El proyecto "Los niños y jóvenes se acercan a la música" analiza el impacto del presupuesto participativo en la "Red de escuelas de música de Envigado". A través de entrevistas y datos, evalúa su efectividad en la calidad del programa y el bienestar social, advirtiendo el riesgo de su desaparición.

A Pesar de Todo Fest

Tras anteriores ediciones exitosas en Medellín, "A Pesar de Todo Fest" regresa a Colombia este 27 de marzo en el Polideportivo Sur de Envigado. Más que concierto, es un movimiento que une música, fé, solidaridad y amor para transformar vidas.
En este regreso su propósito es llevar alimento y esperanza a más de 250.000 familias, reafirmando su impacto social y comunitario.

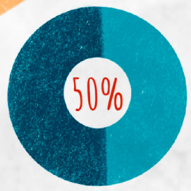
Desde la Grecia clásica, filósofos cómo "Aristóteles" promovieron la educación música, considerándola un ámbito clave para el desarrollo humano. La música no solo ha sido esencial para la enseñanza sino también para la comprensión de la realidad y su origen. Teniendo así la capacidad de transmitir mensajes y conectar a las personas con su cultura y emociones, siendo necesarias para la expresión e identidad.

Fuentes: Alponiente, IUE, EAFIT, GOV.CO, historia de envigado.

LA LINTERNA

UN PATRIMONIO

La linterna está en proceso de reconocimiento oficial como patrimonio cultural, lo que muestra su importancia como preservadora de técnicas de impresión.



Después de la crisis del 2017 se modernizaron, empezaron a hacer carteles artísticos de la mano de diseñadores y sus ventas subieron hasta en un 50 %.

LA LINTERNA Y EL CARTELISMO

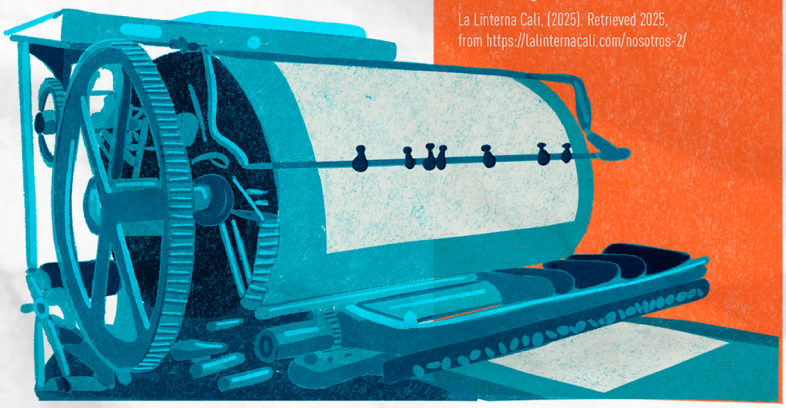
La Linterna produce carteles que no solo son de publicidad de eventos y productos, sino que también cuentan historias y reflejan la cultura caleña. Cada cartel es una obra de arte única, elaborada a mano, que mantiene viva una técnica de impresión y que aporta a la gráfica popular.

MÁQUINAS ANTIGUAS

Estás máquinas se fueron dejando de usar siendo reemplazadas por las formas de digitalización modernas, en La Linterna aún utilizan la técnica de impresión artesanal de tipografía en sus carteles.

"Prensa Tipográfica Marinoni (Paris, 1870)
Prensa Tipográfica Reliance (New York, 1890)
Rapido di Lusso de la societâ Nebiolo (Italia, 1934)
Guillotina Diamondo (New York, 1940)
Heidelberg (Alemania, 1954)"

La Linterna Cali. (2025). Retrieved 2025, from https://lalinternacali.com/nosotros-2/



TÉCNICAS UTILIZADAS

GRABADO EN LINÓLEO:

Tallan el diseño en una placa de linóleo que luego se entinta y se presiona sobre el papel para transferir la imagen.

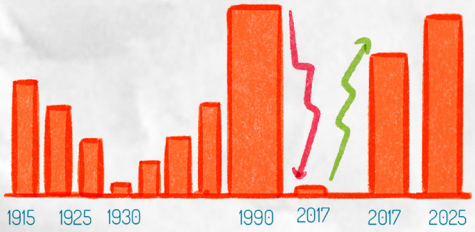
TIPOS MÓVILES:

Son letras individuales hechas de metal o madera. Estas letras se colocan manualmente en una prensa tipográfica para formar las palabras y frases del cartel.

@lalinternacali1609
@lalinternacali
@lalinternacali
WWW https://lalinternacali.com/

Fuentes: La Linterna, El Tiempo, La Pedagogía, Señal Memoria, Cartel Urbano, Publimetro y Cali.
Hecho por: Sofía Villegas Peláez

UN LEGADO DE ARTE TIPOGRÁFICO EN CALI



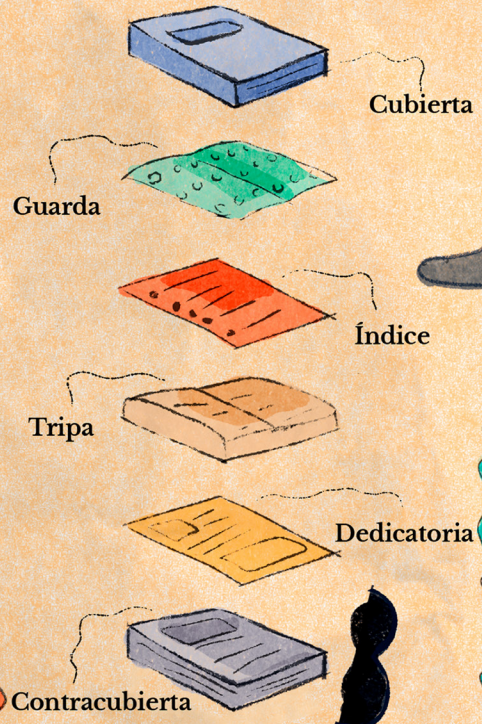
Fundada en 1915 como parte del periódico "El Relator de Cali", La Linterna, ha sido un pilar de la impresión en Cali. En 1930, Simón Henao, operario de la época, adquirió las máquinas y continuó con la revista "La Linterna". En 1981, Jaime García se unió al equipo y junto a otros operarios, salvó la empresa de cerrar en 2017.

AUTOPUBLICACIÓN

¿Qué es y cómo autopublicar?

¿Qué es la autopublicación?

Se entiende por autopublicación la publicación de un libro o cualquier otro documento por parte del autor de la obra sin la intervención de un tercero o un editor. Por lo tanto, el autor es responsable del control de todo el proceso, incluyendo el diseño (cubierta/interior), formatos, precio, distribución, marketing y relaciones públicas. Los autores pueden hacerlo todo o subcontratar la totalidad o parte del proceso con empresas que ofrecen estos servicios.
"Pirola, Margherita. "Cómo autopublicar un libro en 8 pasos." 17 jun 2024. Accessed 10 abr 2025."



- Estructuración de un modelo de autopublicación
- Cómo autopublicar un libro en 8 pasos
- ¿Cómo autopublicar un libro de forma independiente?

¿Qué impacto tiene?

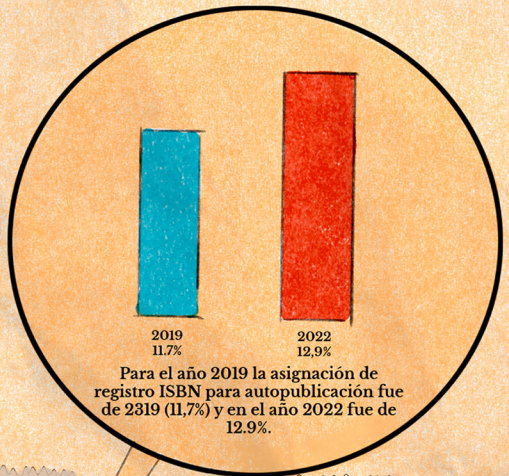
Una muestra de que el modelo de autopublicación tiene cada día un impacto mayor dentro del mundo literario puede verse en las estadísticas editoriales nacionales realizadas por la Cámara Colombiana del Libro, que a partir del año 2021 empezó a incluir en su documento público sobre las estadísticas del libro en el país.
"Castro, Antonio. "¿Cómo autopublicar un libro de forma independiente, explicado paso a paso?" Blog multi-temático de Antonio Castro, septiembre 17, 2009."

Autopublicaciones

Éramos Nosotros
Power Paola

Garzón, el duelo imposible
Alfredo Garzón

Sofoco
Laura Ortiz Gómez



Para el año 2019 la asignación de registro ISBN para autopublicación fue de 2319 (11,7%) y en el año 2022 fue de 12.9%.

1. Escribir tu obra literaria.

2. Primer registro del borrador de la obra y diseñar una portada.

3. Pedir presupuesto para impresión bajo demanda.

4. Cálculo del PVP y obtención del ISBN.

5. Hacer el pedido al servicio de impresión y lanzar tu libro al mercado.

COMO EMPAPELAR

1

Para hacer el engrudo o pegante, mezcla 2 partes de harina de trigo con 3 partes de agua.

2

Mezcla bien para evitar grumos y cocina a fuego bajo durante media hora, revolviendo constantemente.

3

"A la hora de pegar carteles, pasa el pegante por la pared con un cepillo, pon el cartel y vuelve a pasar el cepillo por encima."

4

Puedes añadir azúcar o Maizena para espesar. Refrigera el engrudo para conservarlo, aunque puede endurecerse o fermentarse con el tiempo.

Fuente: PITURDA.COM
Hecho: Esteban Lopera Jimenez

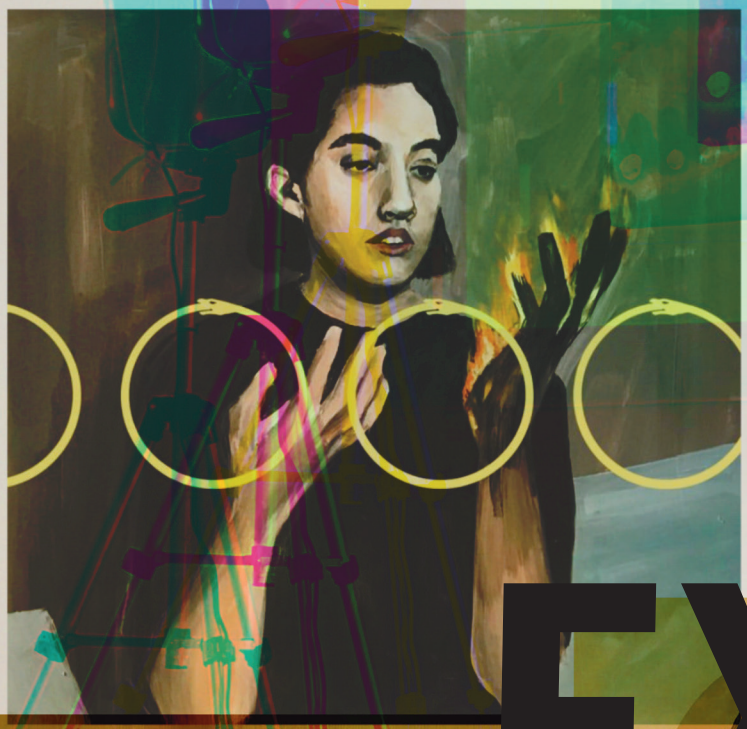
AUTORES

MUJERES GRAFITERAS EN COLOMBIA - GABRIELA BENÍTEZ MURILLO - NIVEL IV
MUJERES EN EL CARTELISMO - PAMELA HINCAPIÉ FRANCO - NIVEL IV
HISTORIA DEL CARTELISMO - ALEJANDRO OQUENDO RAVE - NIVEL IV
EL CARTELISMO EN PROTESTA - MANUELA BOTERO RESTREPO - NIVEL IV
LAS CUCHAS TIENES RAZÓN - SIMÓN JARAMILLO CARDONA - NIVEL IV
ANTONIO CARO - JOSÉ MEJÍA GUTIÉRREZ - NIVEL V
LA MÚSICA ES MUCHO MÁS QUE UN SONIDO - MARIANA RESTREPO CORREA - NIVEL IV
LA LINTERNA - SOFIA VILLEGAS PELÁEZ - NIVEL IV
AUTOPUBLICACIÓN - SEBASTIAN MONTOYA RAMÍREZ - NIVEL IV
CÓMO EMPAPELAR - ESTEBAN LOPERA JIMÉNEZ - NIVEL IV

NO HABL

CON

EXTRA



ES

AÑOS

Soy Carolina, artista visual de la ciudad de Medellín. Me considero una artista multidisciplinar; pinto lienzos, murales, ilustro música para bandas y hace más de 8 años he ejercido la docencia.

¿Cómo comenzó tu viaje en el mundo del arte?

R. Desde que tengo memoria me he inclinado por la creatividad y la pintura. Cuando era niña observaba las cosas de mi alrededor con curiosidad y asombro, veía programas de televisión que tuvieran que ver con arte, música y museos. Mi hipótesis es que a partir de esas experiencias me empecé a inclinar por el mundo del arte más que en otras disciplinas. Cuando inicié mi carrera en la Universidad de Antioquia, hace ya 15 años (uf qué montón de tiempo) quise explorar medios asociados a la pintura y ahí me quedé. Por cosas de la vida he tenido la oportunidad de visitar distintos museos alrededor del mundo y me doy cuenta de lo increíble que es la imagen y el arte, me alegra mucho que hace tantos años haya tomado este camino, que aunque difícil, vale la pena.

Como profe, ¿qué quieres transmitirle a tus estudiantes, la siguiente generación de creadores?

R. Que tengan apertura al aprendizaje, a practicar y a intentarlo. En la sociedad en la que vivimos donde todo es tan rápido, observo que los estudiantes quieren saltarse los fundamentos de la creación, quieren tener éxito, dinero y talento de la noche a la mañana con fórmulas que ven online cuando el maestro más grande es el hacer y el practicar día a día, sin atajos. Roma no se construyó en un día, dicen por ahí, entonces, es sumamente importante vivir el proceso.

Es vital proponer metodologías que prioricen el proceso mas no (necesariamente) los resultados, hay docentes que buscan la producción sin pensamiento crítico pero esto es sino un reflejo del capitalismo salvaje. No soy partidaria de replicar este sistema de la inmediatez sino más bien reducir el paso para tener conocimientos más a largo plazo.

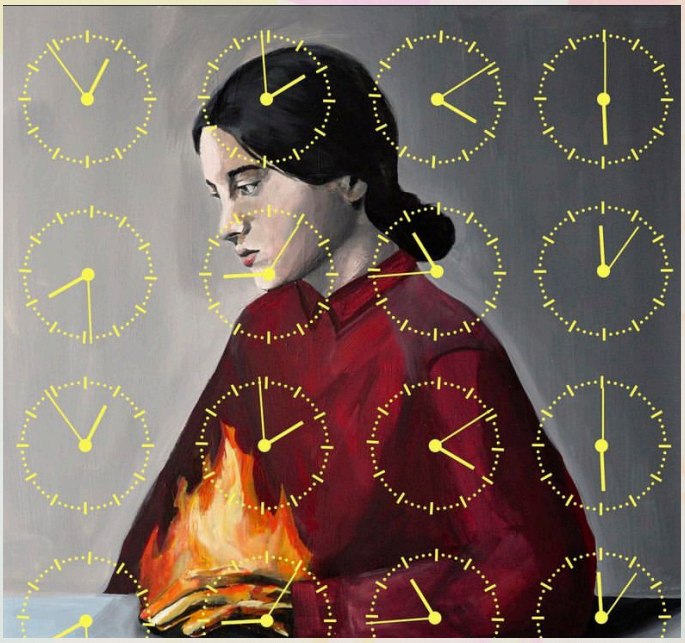
“El maestro más grande es el hacer y el practicar día a día, sin atajos”

¿En tu opinión de qué forma la ilustración puede elevar la manera de transmitir un mensaje/ idea?

R. La ilustración enriquece la comunicación al traducir ideas en imágenes que generan una conexión emocional profunda, facilitando una comprensión más inmediata, memorable y significativa del mensaje. Por ejemplo, los hermosos carteles ilustrados de Alfons Mucha hicieron que en su época más personas quisieran asistir a las obras de teatro de Sarah Bernhardt, aumentando considerablemente la fama de la actriz y posicionándolo a él como ilustrador al crear unas ilustraciones directas y emocionales que revivieron el teatro francés del siglo XIX.

¿Qué aspecto del cartelismo llamó tu interés?

R. La posibilidad de hablarle a un espectador. El nicho de las artes plásticas es muy específico, las personas que acceden a un museo, galería o espacio de arte es puntual, en cambio el cartel, al disponerse en la calle, impacta a una cantidad más diversa y numerosa de personas.



¿Cuál crees que es el "corazón" de tus obras, esa esencia que se siente en todas?

R. Es una gran pregunta. Le dejo la respuesta a quien observa las obras, el corazón de las obras está en el espectador que lo interpreta, yo puedo mostrar una ruta para entenderlo pero todo recae en el otro.

Este mundo actual se encuentra en un estado caótico, ¿esto influye en tus obras? ¿Cómo?

R. Influye completamente, el tema que investigo en este momento es una reflexión por medio de la pintura sobre la cibercultura, identidad y alienación de los humanos frente al mundo digital.

¿Algo que disfrutes especialmente en el cartelismo o la ilustración?

R. La posibilidad de comunicar por medio de imágenes, conectar una idea textual con una imagen que tenga sentido e impacto me parece un trabajo mental satisfactorio y necesario, especialmente por la sobrecarga de imágenes que existen hoy en día que carecen de sentido.

¿Palabras de ánimo para los nuevos artistas que le temen al mundo laboral?

R. Que nadie nace aprendido, hay muchas cosas que se entienden en el camino, en el andar. Frustrarse al no tener todas las respuestas te va a paralizar, entonces tenerse paciencia en el proceso pero no ser autoindulgente, esforzarse mucho, estar dispuestos a crear disciplina y esmero para lograr las cosas.

Si sólo pudieras elegir 1 causa a la cual dedicarle tu arte por el resto de tu vida, ¿Cuál sería?

R. No sé si es una causa. Siempre me he mantenido abierta sobre el tema que quisiera abordar en mi hacer artístico pero si me pudiera dedicar a una sola cosa el resto de mi vida sería a la pintura y a la ilustración, son disciplinas que entre más conozco, más me gustan y sé que hay mucho por aprender y mejorar. Mi gran referente es el artista ARYZ, es ilustrador, pintor y muralista de España, cada día crece más como artista, sus logros en la pintura son inmensos pero mantiene un aire humano en su forma de expresarse y en lo que pinta. Wow.

EGRESADOS 2024-2

¡SE BUSCA!

Una nueva generación de ilustradores ha sido liberada al mundo.
Creativos incansables, narradores visuales, soñadores con lápiz en mano.

En esta edición de Distinta celebramos a quienes se atrevieron a imaginar, a transformar el papel en universo y la tinta en voz.

El mundo necesita nuevas miradas.
Y ustedes están listos para dejar su huella.

Juliana Montoya Rodríguez
Juan Camilo Figueroa Bojaca
Juan Esteban Villegas Santana
Maria Daniela Ospina Arias
Alejandra Isabel Londoño Mendoza
Ana María Pineda Ramírez
Rachell Sánchez Papiernik
Juan David Flores Osorio
Anthony Correa González
Isabela Urán Pulgarín
Elizabeth Puerta Raigosa
Fredivan Arley Cierra Crespo
Isabel Cristina Zapata Mendoza
Stefany Suescun Castaño
Yosmayli Marian García Giménez
Miguel José Pérez Rojas
Valentína Restrepo Osorio

¡FELICITACIONES, ILUSTRADORES DEL TECNOLÓGICO DE ARTES DÉBORA ARANGO!
EL ARTE LOS LLAMA. LA AVENTURA COMIENZA.

WANTED
ALEISA
WANTED
ANA
WANTED
CAMILO
WANTED
ELISA
WANTED
FREDIVAN
WANTED
ISA
WANTED
VALENTINA
WANTED
JUANDA
WANTED
MIGUE

WANTED
MERI
WANTED
REI
WANTED
KEI
WANTED
YOSHI
WANTED
LIA
WANTED
JUANES
WANTED
STEFA
WANTED
TONY
WANTED
TRIJILLO

DISTINTA