



Suleika Ugaz

La cromática en el
proceso de enseñanza

Rafatoon

Color y psicodelia en
el motion graphic



Editorial Revista Logos
D.G. María Fernanda Saavedra R.

Medias tintas

La cromática en el proceso de enseñanza
Suleika Ugáz Braco

Del lápiz al vector
Luis Iván Torres

Colores y experiencias en Villa de Leyva
Diana María Ávila

La línea en su verdadera magnitud
Luis Alejandro Clavijo

El éxito de la educación está en comprender su significado *Juan Sebastián López*

Limpia tipos

Camila Niño - Infausta
Producción artesanal

Camilo Galindo - Cacattoo
Tatuaje

Jeykson Orjuela - Insano
Ilustración

Alejandro Olarte
Lettering

Juan Manuel García
Fotografía

Rafaél Pérez - Rafatoon
Motion graphic

Laura Fonseca
Publicidad

Invitados

Diseño Gráfico

Arquitectura

Diseño de modas

6

8

10

14

16

20

24

28

30

34

38

42

46

50

54

58

60

62

64

ABLA DE CONTE ENIDO



Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo

Rectora
Dra. Rosita Cuervo Payeras

Decana de la Facultad
Arq. María Leonor Mesa Cordero

Director de programa
D.G. Yesid Camilo Buitrago López

Directora de edición
D.G. María Fernanda Saavedra R.



EQUIPO DE TRABAJO

Juan David Parra Fraile
Johan Sebastián Silva Fonseca
Mabel Adriana Rincón Robayo
Paula Andrea Mancipe González
Laura Valentina Salgado Sáenz
Diana María Ramírez Colmenares
Diego Fernando Grijalba Rojas
Jeimy Alejandra López Hernández

Erick Joan Sosa Páez
Fabiana Benavides Naranjo
Daicy Enith Perea Girón
Daniela Castelblanco Zúñiga
Gessica Alejandra Castiblanco
Samanta Julieth Niño Niño
Julián M. Uricoechea Monroy
Isabella Rueda Peñaloza



Nuevas dinámicas: tecnología e innovación entre raíces y matices.

Estamos inmersos en un momento donde las preguntas que se nos presentan o la información que necesitamos, se encuentra a unos cuantos clicks; al igual que si una persona se encuentra en Luxemburgo pueda diseñar desde su sofá, campañas publicitarias, empaques o marcas para una empresa bogotana. Se acabó la era en la que los negocios estaban limitados por la geografía, el espacio o el tiempo; ahora los retos a los que nos enfrentamos, se relacionan con el desarrollo de competencias y habilidades digitales. Hoy nos encontramos en pleno inicio de la Cuarta Revolución Industrial, **un mundo interconectado, donde se comparten recursos y se busca la automatización en los procesos, para mejorar su control y seguimiento, y de esta manera obtener datos en tiempo real.** Datos que, sumados al aprendizaje automático, se utilizan para impulsar la personalización y crear experiencias convenientes y memorables para los usuarios.

La industria 4.0 sostiene que las personas son su centro de transformación digital. Por ello, **se deben fortalecer las competencias y habilidades digitales de estudiantes y trabajadores,** para que encuentren nuevas alternativas, frente a

la automatización a la que se deberán enfrentar muchas de las actividades que desempeñan. Para lograrlo la clave es innovar, agregar una propuesta de valor mucho más desarrollada a los trabajos que se realizan, buscando así, mejores posibilidades para generar una transformación tecnológica, que concuerde con el momento evolutivo en el que vivimos.

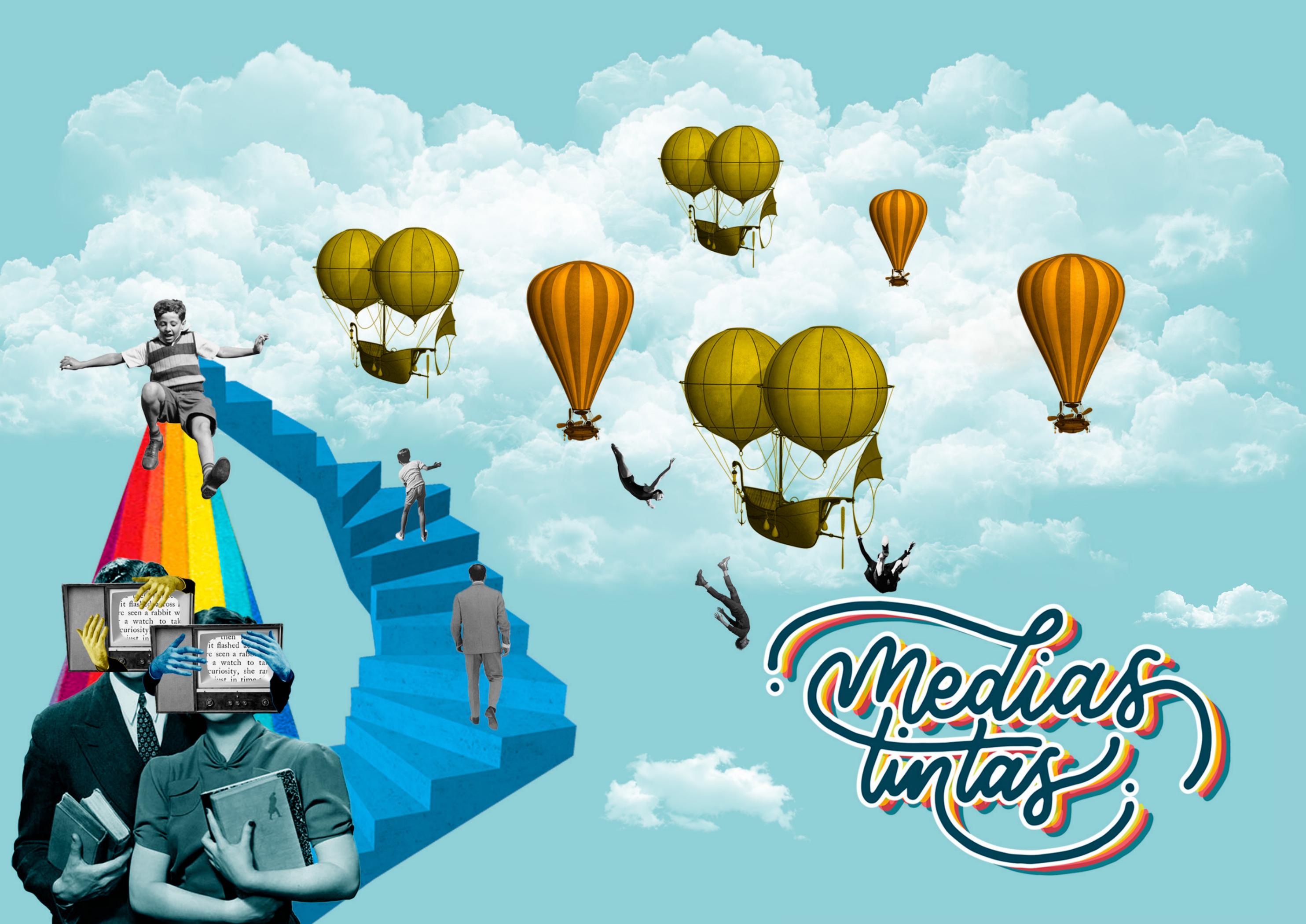
En este orden de ideas, **la educación actual tiene dos roles claros: primero, preparar a los jóvenes para afrontar un presente y un futuro tecnológico; y segundo, apoyar a los docentes para que sean facilitadores del aprendizaje,** cada vez más eficaces en su interacción en el aula, sin importar el medio donde se imparta dicho conocimiento. Significa que deben contar con las habilidades, que les permitan ser competitivos y adaptarse a los cambios que se presentan, resolviendo problemas complejos, acoplándose a diferentes ambientes, trabajando en equipo; y manejando correctamente la inteligencia emocional, la comunicación, el pensamiento computacional y crítico; permitiendo a las personas utilizar eficientemente la información disponible de la red, para producir conocimiento y aplicarlo de manera que aporte a la sociedad y a la vida personal.

Frente a los retos que plantea este nuevo panorama, **la Revista Logos, en su treintava edición, propone un cambio de formato, renovando su composición, estructura y el medio a través del cual es publicada.** Es una edición especial, que tiene como base conceptual dos importantes temáticas: región y color. Dos conceptos que se expresan gráficamente por medio del uso de recursos técnicos como el collage, compuesto a partir de fondos, texturas y formas, en donde el color y su significado se manifiestan como parte del discurso gráfico y temático propuesto en esta edición. **El concepto de región cobra vida en el contenido de las secciones, donde se hace tributo a diferentes artistas regionales destacados en su área,** como: Rafaél Pérez (Rafatoon) en el mundo del motion graphic, Laura Fonseca en la publicidad, Alejandro Olarte a través del lettering, Camilo Galindo en el la ilustración y el tattoo, entre otros. Nos complace invitarlos a disfrutar de las experiencias de color y tradición, presentes en Raíces y Matices.

“Un intelectual que no comprende lo que pasa en su tiempo y en su país es una contradicción andante; y el que comprendiendo no actúa, tendrá un lugar en la antología del llanto, no en la historia viva de su tierra”.

R. Walsh.

Autora:
D.G. Fernanda Saavedra R.



Medias
tuntas

LA CROMÁTICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA



Hablar de cromática en el proceso de formación profesional de un diseñador gráfico, puede resultar un tema muy complejo si no le damos la importancia necesaria, pues es durante su formación profesional en donde se integran una diversidad de materias como dibujo, ilustración, animación y otras, que respaldan sus conocimientos en las bases teóricas ligadas a la cromática, por lo que esta, debe ser considerada como una competencia fundamental que todo diseñador gráfico debe poseer.

“Es de **vital** importancia **implementar** métodos basados en la teoría y **práctica**”

Por tanto, las competencias en el plano educativo universitario nos fijan las bases de lo que queremos lograr en los estudiantes y a la vez nos permiten definir, el cómo queremos que aprendan lo impartido en una sesión normal de clase.

Entonces el hablar del proceso de aprendizaje en las carreras tradicionales, ya es un tema complejo que involucra el trabajo de diversos elementos, que en algunos casos no encajan adecuadamente, provocando en los estudiantes situaciones que limitan su aprendizaje.

Más aún si mencionamos a carreras como la de diseño gráfico, que por su misma naturaleza creativa e interdisciplinaria requiere de secuencias motivadoras, que busquen innovar en el aprendizaje del estudiante; por lo que es de vital importancia implementar métodos modernos basados en la teoría y práctica, para lograr dinamizar el aprendizaje lógico visual, que el estudiante precisa emplear, en su formación y ejercicio profesional, evitando con esto la falta de interés y desmotivación por parte de este.

Pero si observamos la realidad actual aún encontramos limitaciones en la enseñanza del diseño gráfico e incluso en los fundamentos cromáticos que esta acarrea, entre los grandes desafíos que afrontamos los docentes en las aulas de diseño gráfico, está la diversidad dinámica, que esta disciplina gráfica y nuestros estudiantes muestran en cada sesión desarrollada.

A diario coincidimos en el aula con estos jóvenes inquietos, polifacéticos, amantes del empleo de medios digitales, siendo críticos y conscientes de que las soluciones sobre diseño deben darse de forma inmediata.



Y tal vez, la principal falla de la mayoría de los que impartimos clases en las aulas de diseño, y esto se puede verificar en otras disciplinas, es la idea de una enseñanza desde un punto de vista absolutista e irreal, ya que partimos de una teoría falsa, que nos hace englobar en un cuerpo homogéneo y parejo a todos los estudiantes, sin considerar la gran diversidad existente entre ellos, los pequeños detalles que los diferencian y los hace seres únicos; que buscan aprender de una manera muy particular.

“Cada **estudiante** posee una **cosmovisión única** que se **diferencia** por completo de la de sus **compañeros**”



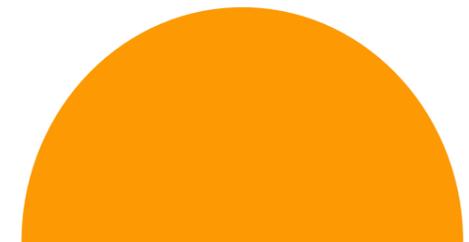
Como vemos, el proceso de aprendizaje en el mundo de diseño gráfico y más aún en la cromática por su alto grado de diversidad, nos debe conllevar al uso de elementos variados y sencillos, que permitan desarrollar constructos adecuados a impartir en nuestros estudiantes. Pero actualmente lograr esto es bastante complejo, más aún si su naturaleza no es entendida del todo; en países como México no son ajenos a esta realidad, pues como docentes por un tema de actualización y adecuación hay, que estar listos para lidiar con una realidad que podemos mejorar a diario, en donde cada uno de nuestros estudiantes es capaz de generar sus propios mecanismos de aprendizaje, ligados al proceso de afirmación de su identidad, los cuales están apoyados en las bases de su carrera gráfica profesional como la cromática, la tipografía, la imagen, y es aquí donde usualmente fallamos, al no ayudar en el reforzamiento de las cualidades que cada estudiante debe poseer.

Autora: **MG. SULEIKA UGAZ**

Pensemos en un grupo de nuevo ingreso a la carrera de diseño gráfico. Si bien muchos tienen una visión en común, y en ocasiones errónea de lo que es la profesión, cada uno de los estudiantes posee una cosmovisión única, que se diferencia por completo de la de sus compañeros. Existen personas a las que les fascina la animación, otras cuya pasión es la imagen fija y otras más que desean ser editores de alguna revista. Pero aquí lo importante, es diferenciar que cada uno de ellos aprende de manera distinta.

Con esto podemos intuir que durante las primeras sesiones de clases, tenemos la obligación como docentes, de discernir cuáles son las habilidades y áreas de oportunidad de cada estudiante.

Es importante recalcar, que este modelo es el que orienta la forma actual de trabajo que tienen las agencias profesionales involucradas en el diseño y publicidad, en donde por lo general se arma un equipo de trabajo basado en las cualidades distintas que puede tener cada miembro y que al unirse con los otros produce resultados holísticos exitosos.



DEL LÁPIZ A VECTOR

Siempre he querido trabajar en algo que me apasione, de lo que no me arrepienta en mi día a día, es así como decidí estudiar diseño gráfico, aún sin saber qué me esperaba. Aprendí muchas cosas, conceptos de branding, packaging, tipografía, entre otros; de los cursos que vi uno de los que más recuerdo fue el de diseño gráfico, donde aprendí a usar el software de Adobe Illustrator; el programa despertó mucho interés en mí, ya que solo dibujaba a lápiz y de vez en cuando entintaba mis dibujos, no era muy bueno usando colores, por lo general los dejaba en blanco y negro pues tenía ese miedo de dañar el dibujo y no poder hacer nada para rectificarlo.

Poco a poco empecé a llevarme mejor con el programa, recuerdo que era el alumno que más preguntaba y buscaba cosas por mi cuenta, de esta forma me volví autodidacta, veía efectos y acabados, exploraba las herramientas que ayudaran a imitar esos efectos, luego los mejoraba e incluso terminaba creando cosas diferentes. Descubrí que en el dibujo vectorial podía colorear las veces que quería, teniendo como aliado al CMD + Z. Y así empezó mi faceta como ilustrador, creando sin un propósito en específico, en otras palabras: por puro amor al arte; empecé dibujando artistas musicales como Gustavo Cerati, el famoso Club 27 y otros más; y como dije líneas arriba, si no me mostraba, nadie iba a saber de mí, entonces creé una cuenta en Behance y empecé a trabajar de ilustrador, no era algo de todos los días, pero descubrí la importancia de tener un portafolio y gracias a ello, pude exponer mi trabajo fuera de la ciudad, permitiéndome encontrar y fusionar nuevos estilos hasta descubrir el mío.

Muchos diseñadores sufrimos en el momento de diseñar una portada, ya sea de revista, cd, brochure, etc., o en mi caso un fondo para una ilustración; entonces para evitar este bloqueo creativo decidí investigar, buscar referencias, conceptos ligados a nuestro arte, ya que en el mundo del diseño todo tiene que tener un por qué, todo suma y comunica, no solo se trata de dominar el programa, si no de saber el por qué de cada color y cada elemento, escoger la tipografía indicada que exprese la idea o que tenga la fuerza del personaje ilustrado, ver la disposición tipográfica adecuada, entre otras cosas.

Ya que el diseño es una carrera que tiene muchas ramas, decidí empezar a practicar lettering, también de forma autodidacta, y en este camino he aprendido que no basta con la primera idea que nos viene a la mente, hay que ser constantes y explorar más alternativas, imaginar las cosas desde otra perspectiva, en resumen: ver las cosas "como diseñadores". La tipografía le añadió un plus a mi trabajo, ya no solo hacía ilustración, ahora también podía ilustrar con letras.

Siempre he considerado que un trabajo bien hecho, tiene todo un proceso de investigación, es por eso que al momento de crear logos, letras e ilustración, siempre empiezo en el papel, esto me permite trabajar de forma más fluida y visualizar bien el acabado que deseo obtener. He visto que muchos diseñadores quieren llegar al arte final sin haber bocetado, van directamente al programa, y esto es como correr sin caminar; sin embargo hay excepciones, diseñadores de la talla como Orlando Arocena, Edgar Rozo, a quienes la práctica y la constancia les ha sumado una valiosa experiencia.

Si estudias diseño ten en cuenta que la inspiración para crear o diseñar nos toma por sorpresa, cuando menos los esperas; tienes que estar siempre alerta a esos momentos con un bolígrafo y un pedazo de papel a la mano, para tomar nota y no dejar escapar esa idea, porque puede ser tu primera o próxima Mona Lisa.

Autor:
DG. Luis Iván Torres.

Grose's s Work Rooms i
rial folio, lio,) Lo ord-stre
s' State 7 a T...
espeare
vinge

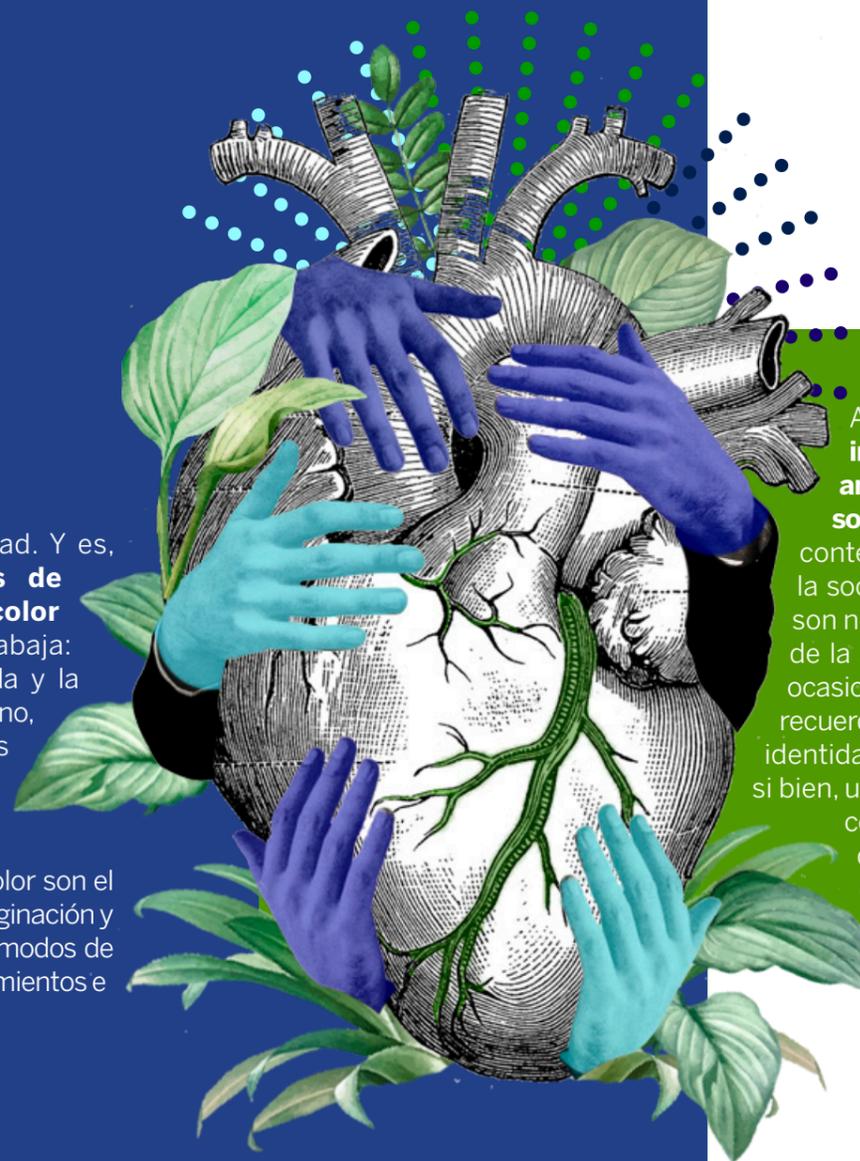
Colores y experiencias en Villa de Leyva

Autora: **Diana María Ávila**
Estudiante del Semillero de Investigación GAMA
Tutor: Carlos Mario Rodríguez

Recuerdo que uno de los primeros autores que investigué fue a un pintor ruso: Vasili Kandinsky, me parecía loco que un artista como Kandinsky, precursor de arte abstracto y un gran teórico del arte, hablara del color de una forma tan fascinante, **hasta tal punto de llegar a mencionar conexiones universales y vínculos con nuestra propia alma;** supongo que me gustó su forma de referirse al espectro del color porque en momentos de mi vida, he llegado a conocer parte de esas conexiones con el universo a las que se refería este autor.

Es entonces cuando, gracias a lo anterior, Vasili Kandinsky se convierte en uno de mis autores con más fuerza en el proyecto, tan solo por el hecho de definir el color como un medio para encontrar una conexión con el alma y creer que es el mayor vínculo con el universo y su entorno; sin embargo, hay algo aún más fascinante, y es que a esta definición se sumaron otros artistas de la época como **Claude Monet, que describía al color como su alegría y su tormento;** como un espectro que tiene la capacidad de explotar miles de millones de emociones en un instante. Matisse o Vang Gogh que siempre buscaron la energía del color en su forma más pura; dejaron que el color se sumiera en su vida, lo sintieron, lo asumieron, lo vivieron y

lo orientaron al arte y a la felicidad. Y es, precisamente, lo que **“Territorios de color en Boyacá: Análisis del color imaginario en Villa de Leyva”** trabaja: formas de interpretación ante la vida y la identidad; el reconocimiento del entorno, las percepciones y descubrir cómo las personas se conectan con el entorno a partir de dos factores determinantes: el color y los imaginarios. Y es que, justamente los imaginarios, como el color son el lugar de creatividad, de límites, de imaginación y reflexión sobre el mismo entorno. Son modos de ver y entender el mundo, son comportamientos e ideas de lo que vemos.



“ El color es un medio para ejercer influencia directa sobre el alma: el color es la tela, el ojo el macillo, y el alma es el piano con sus cuerdas. - Vasili Kandinsky. ”

Armando Silva, autor base del macro proyecto, dice que **los imaginarios son la percepción, motivada por lo que el ser más anhela, son deseos, impulsos, emociones, ideas, los imaginarios son el ser mismo,** los imaginarios generan nuevas visiones en el contexto, y todo lo que este tiene a su alrededor; son esquemas que la sociedad crea a partir de su sentir, sus deseos y de su realidad; son nexos que conectan colores, memorias, raíces y lugares propios de la ciudad, conectan sentimientos entre los mismos residentes, y ocasiona emociones como la nostalgia, esperanza, memoria social, recuerdos de la historia, entre otras. Todas estas, como rasgos de una identidad ciudadana, y de lo que está relacionada con esta; puede que si bien, una calle en alguna ciudad, esté en el imaginario de sus habitantes como un sector sombrío, lleno de misterio e inquietudes, para quien no se relaciona directamente, puede generar un imaginario de rasgos urbanos, tradicionales, etc.

Lo que ha sucedido en este proyecto ha sido que, en primer lugar, **he tenido la oportunidad de percibir un contexto ajeno al mío, conocer realmente uno de los municipios turísticos más importantes de Boyacá**, sus calles reducidas, sus aires azules, la música que suena en la plaza, sus ganas de ser recorrida, su olor a tranquilidad, su cambio constante de infinitos colores, colores que contrastan con el cielo, la plaza, el agua, el desierto y sus habitantes, y con su noble historia, en donde los ancestros recorren cada esquina, y no se cansan de descubrir su origen.

En segundo lugar, fue fascinante conocer los primeros resultados de la investigación cuando se le preguntó a la gente de qué color era Villa de Leyva, y ver sus rostros de extrañeza al ver que nunca nadie les había preguntado algo así de su lugar de origen, fue más que nada una experiencia. Y allí, pude entender que **somos diferentes mundos, con distintas percepciones sobre la vida**, diferentes formas de entender una pregunta y diferentes formas de contestar a esa pregunta; es entender que, dentro de un entorno como Villa de Leyva, hay más entornos, que vendrían a ser las personas que habitan allí.

Conocer que todos tenían respuestas tan diferentes, tan puras e inocentes, desde adultos mayores hasta niños, que respondían cosas como: **Villa de Leyva es del color de la noche, es del color de la playa, es del azul del cielo, del azul prosperidad, es multicolor y del color del sol**. A partir de esto, se realizó un ponderado y en primera instancia **Villa de Leyva es azul**, seguido del verde y el blanco.

“Es decir, que de alguna manera el color azul, está más inmerso en el imaginario de las personas de Villa de Leyva.”

de coincidir con tres personas: un usuario que hace caricatura en el municipio; Calambuco, ilustrador y Diana Teca, ilustradora y muralista, y aunque hablaban de una forma más profesional con respecto al color, también dieron sus opiniones personales y hablaron de su experiencia.

A partir de esto, vemos y entendemos que **el color mismo ha sido la esencia y el nacimiento de muchas cosas, se entiende el color, como método de expresión**, como complemento al espíritu, una rebelión contra la rutina y la cotidianidad, como escape a un mundo gris, que de pronto, resulta monocromo en los momentos más excepcionales del día, como sus amaneceres, sus atardeceres, sus estaciones, obien, resulta siendo un cromatismo desenfrenado, lleno de arcoíris, arquitectura, matices naturales, sentimientos y emociones de quienes lo habitamos.

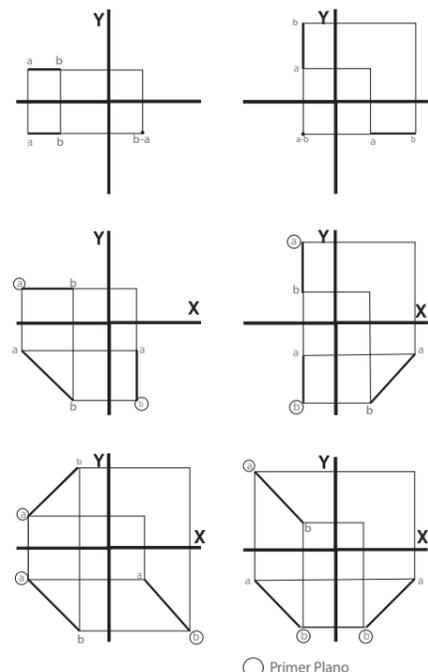


la LINEA en su verdadera MAGNITUD

Autor: Arq. Alejandro Clavijo

Empezaré con una analogía entre una letra y un punto; ellos por sí solos no construyen nada, no musitan nada; son solo una forma gráfica y abstracta cuyo eco es vacío y mudo.

La letra, hace parte de un lenguaje; el punto hace parte de todos, pero es amorfo, solo existe como concepto o como actor dentro del escenario de la gramática con roles de punto seguido, punto y aparte o punto final, dos puntos o punto y coma o puntos suspensivos; siendo estos los casos particulares en que busca asociarse, pero igual sin decir nada. En otras ocasiones y sacando su lado más oscuro, se relaciona como incentivo comercial cuando se "acumulan" varios...



Los idiomas en general, conscientes de la poca trascendencia del punto, y a manera de consolación, llama a todos los signos que actúan como pausas dentro de la construcción del lenguaje escrito: signos de puntuación, los cuales creen que por estar agrupados logran levantar su voz, pero a la postre, al igual que el punto, por sí solos no dejan de ser normas del lenguaje; tan vacíos como las pausas que producen cuando se atraviesan en una lectura.

¿Y qué pasa si se unen dos letras? vocalizadas, emiten sonidos capaces de expresar sentimientos, sensaciones, quereres: ma, pa, te..., son suficientes para reconocer a los progenitores, manifestar hambre o sed; contextualizándolos en entornos personales, temporales o espaciales, convirtiéndolos en balbuceos que, según la psicología, son los primeros conectores, con el grupo social de implantación.

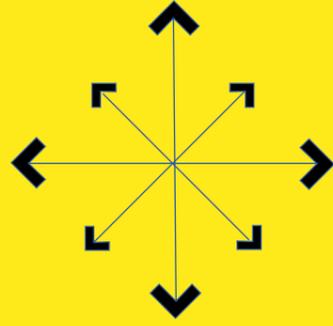
Siguiendo con la analogía; al unir dos puntos (a-b), se construye una línea, la cual y de acuerdo a su ubicación espacial e interpretación, puede indicar una dirección, una pendiente, un rumbo o una posición vertical, horizontal, inclinada u oblicua; mostrándose como tal o como punto, siempre con respecto a un plano referencial o a una dirección cardinal, pudiendo adquirir, por tanto, infinitas posiciones en el espacio.



Ahora bien, al unir sílabas se construyen palabras (88 mil, más las 70 mil, que aporta el continente americano, incluidas en el diccionario de la RAE), y al unir líneas se podrán definir planos, tantos como polígonos se puedan conformar; que también adquieren posiciones espaciales; horizontal, vertical o inclinado. En el "mundillo" de los planos, la posición oblicua se denomina alabeada o reglada; siendo de nuevo protagonista la línea, ya que son ellas las que generan el alabeamiento.



Finalmente, en este desarrollo analógico; al unir palabras, formamos frases y con ellas párrafos. De igual forma, al unir planos (polígonos), armamos poliedros de formas infinitas. Aquí los pitagóricos, recordando que son aquellos que están conformados por polígonos regulares.



Así pues y recapitulando:

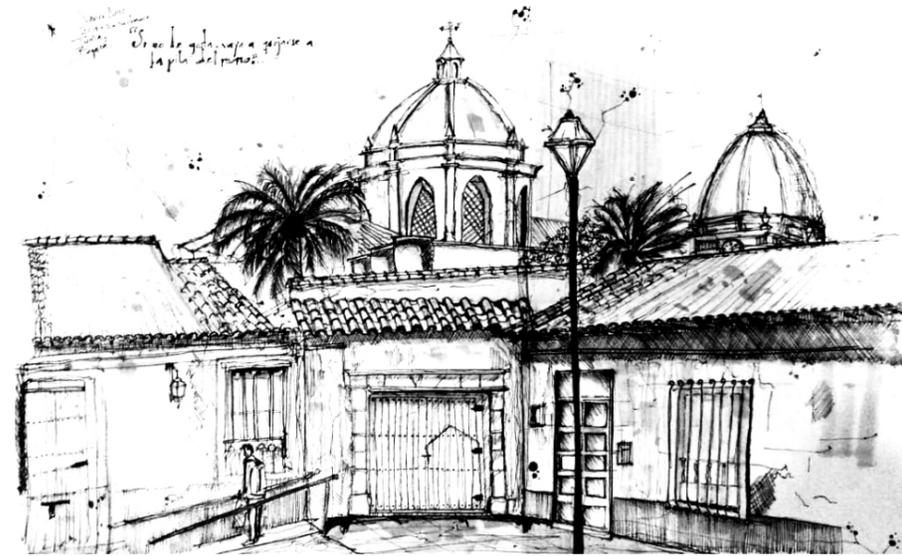
PUNTO	ES A	LETRA
LÍNEA	ES A	SÍLABA
VOLUMEN	ES A	PALABRA
PLANO	ES A	PÁRRAFO



Entonces la línea se convierte en la artífice, la génesis ¿será el origen de las cosas?... ¿acaso no era el fuego? ¿o la rueda? en fin, yo me concentraré en lo mío.



Si consideramos la línea como “una sucesión de puntos” o un “elemento gráfico largo y delgado”, trazado sobre alguna superficie y con algún instrumento con capacidad de fluir cualquier color... alcanza entonces importancia como unidad expresiva, otorgándole diferentes aspectos y grosores para poder representar así; profundidades, espacialidades y/o las diferentes características que deben estar incluidas en un documento gráfico, técnico o como bosquejos; esos, que transmiten ideas, diseños, conceptos primarios o definitivos, ya sea para construcción, producción; o para lo que sea.



Algún portal, de entre los portales...
Arq. Luis Javier Niño Mesa

La línea se traza, se construye, se emite en silencio, surge de la nada atravesando el espacio sobre la superficie que la contiene, convirtiéndose en un elemento poderoso que en ocasiones trazamos despectivamente, desconociendo su liderazgo, su autoridad e ímpetu, su capacidad para generar pueblos y sociedades enteras; la línea es evolutiva y siempre creciente, su dirección en cambio es positiva o negativa de derecha o izquierda, tomando con ella posiciones religiosas o políticas; la línea se viste de aspectos, de grosores, con colores o de grises, es emocional, esbelta o gruesa, sílfide o náyade. Una línea lo puede contener todo y desinteresada e imperceptiblemente, siempre está disponible para describir nuestras emociones, limitar los espacios y dar forma a nuestras ideas fluyendo por el elemento de trazo, que de forma desprevenida danza al ritmo de la mano que la lleve.

Así pues, y tras reconocer las virtudes y capacidades de la protagonista de este corto relato, es imposible negar su porte expresivo ¡capaz de plasmar desde lo más elemental hasta lo más complejo... ciudades enteras!



La respuesta a esas preguntas no puede ser dejada a terceros, es responsabilidad de cada quien actuar en conformidad a la respuesta que quiere, pues debe entender que su responsabilidad en su proceso de educación va más allá de los requerimientos de un resultado medible y estandarizado. Al comprender la educación se reevalúan también las responsabilidades en actuar y se reestablecen los objetivos y significados de la educación.

Para Merleau Ponty, lo esencial tiene una conexión profunda con la capacidad de preguntarse, de indagarse, de dudar y por supuesto de replantearse, entonces, en términos semióticos, no preguntarse o perder la capacidad de dudar frente a algo es prácticamente perder la esencia de lo humano. **Si en la educación no dudamos ¿qué estamos haciendo? ¿acaso es doctrina lo que nos pasan a nombre de la educación? ¿es esa una confirmación de que la estandarización es un acto de deshumanización? ¿el principal objetivo de la educación no es lograr conocimiento sino disciplina?**



El sistema académico actual, en la realidad pone a varios sujetos con diferentes experiencias, provenientes de diferentes lugares, con diferentes necesidades en un ambiente propuesto para grupos homogéneos, con un profesor que muchas veces no incentiva a la duda, sino que impone unos conocimientos como máximas de pensamiento, suprime el lugar a la duda y se presenta como figura de autoridad, bajo la lógica del vigilar y castigar, del cual la nota se convierte en el instrumento principal de "incentivo". Esto resulta siendo una práctica anti-educativa, sometedor y tergiversadora del significado de la educación, allí

se cultiva el miedo a dudar, pues la nota finalmente no representará la capacidad de dudar y aprender sino todo lo contrario, premia a quien no duda y solo consume y reproduce información.

De la repetición de dichas prácticas el resultado es la normalización de esos actos represivos, según Foucault, esto causa a su vez que lo políticamente correcto no sea solo vigilado por una figura de autoridad, sino que todos los sujetos para quienes es normalizada esa conducta de vigilar y castigar hagan presión ante cualquier intento de disidencia.



h
a
n
a
g
s
c
e
n
a
r
a
c
i
o
n
e
s
t
a
n
d
a
r
i
z
a
c
i
o
n
e
s
t
a
n
d
a
r
i
z
a
c
i
o
n

Concluyo que el sistema educativo, institucionalizado y estandarizado está diseñado para situaciones ideales, fundadas en condiciones que no alcanzan a comprender la realidad de nuestra sociedad, por otra parte, está propuesto en unos términos que nos conducen a entender en relaciones de autoridad a los maestros, directivos, mandatarios, y demás, dejando a los estudiantes fuera del debate político en el campo de lo educativo, o volcándoles a la

La educación al servicio del empoderamiento de la comunidad

clandestinidad acusándoles de desobediencia cuando se hacen notar en el debate del poder en favor del cambio. También hago la aclaración que esta crítica recae directamente en el sistema educativo y no en quienes le conformamos, puesto que existen también muchísimos ejemplos exitosos de educación al servicio del empoderamiento de comunidades y resolución de necesidades de la gente.

El mito de la caverna de Platón permite hacer varias reflexiones al respecto de la educación. Desde la semiótica, la educación tiene un significado y unas acciones que lo convierten en práctica cultural, en objeto de estudio. En ese sentido lo que denominamos educación es algo que la mayoría no ha puesto en duda, ¿qué tal si lo vemos como una de las sombras del mito? ¿y si descubrimos que el mundo por fuera de las normas de la academia, tiene más formas de llegar al conocimiento?

Las prácticas culturales se ritualizan, pero debemos entender que dichas prácticas no se reproducen solas y porque sí, todas son construcciones humanas, que se han transformado a lo largo de la historia, que tienen una razón de ser y unas consecuencias. Es decir, que el primer paso para transformarlas es entenderlas, a partir de ahí podemos resignificarlas y llevarlas por un nuevo camino a un nuevo rumbo.

Esas y otras razones demuestran que **el éxito de la educación, está en la búsqueda de su significado y el fracaso de la misma, está en dejar dicha búsqueda en manos de otros.**

(Para acceder a la versión original solicitarla al correo electrónico juanseblopez@uniboyaca.edu.co)





Limpia Tipos

Camila Niño

¿Cómo fueron tus comienzos en el ámbito de diseñadora de productos artesanales?

Empecé en la ilustración desde la universidad y de alguna manera logre vivir de ello, es difícil estar en un mundo en el que a diario nos encontramos con personas muy talentosas, pero **cada persona tiene su propio estilo**, pues no todas las ilustraciones están dirigidas al mismo público; afortunadamente terminé involucrándome con la ilustración infantil para cuentos. Y desde entonces he logrado trabajar mucho en el área editorial. Es un trabajo constante en el que no te puedes dar el lujo de darte un tiempo, **hay que ser muy perseverantes, dibujar todo el tiempo**; antes lo tenía como un hobby, pero ya estando en el mundo profesional, mucho después de la universidad, logré hacerme un campo como ilustradora, gracias a **Atisbe**, mi empresa de producción artesanal, ya que esta crece con el objetivo de poder mostrar mi trabajo.



Respecto a Atisbe, ¿cómo ha sido tu experiencia, empleando la producción artesanal en tus diseños e ilustraciones?

Atisbe ha sido un proceso bastante largo en el cual llevo seis años, inicialmente empecé con un ilustrador, pero ya llevo dos años trabajando sola y se ha transformado en todo un proceso, desde empezar a conocer materiales, hasta saber cómo ajustar los archivos para imprimir y optimizar procesos.

El papel utilizado es producto nacional, y **trato siempre de buscar materiales muy ecológicos**, no obstante, se convirtió en toda una complejidad, el hecho de mantener artesanal mis trabajos, desde la ilustración, hasta el ensamble de tapas en las agendas, sin embargo,

hace aproximadamente un año empecé en la ilustración digital, para garantizar la calidad de la imagen y la facilidad de la reproducción en diferentes formatos.

Al inicio, Atisbe solo producía doce agendas, las cuales vendía en la universidad, ahora hago producciones semestrales, más o menos trescientas agendas, dado que **mi idea principal con la empresa es mantener todo muy personalizado**, así trato de sacar hasta ocho diseños por colección; a veces hay diseños que vuelven a estar disponibles por pedido de clientes, sin embargo la intención es no quemarlos tanto; ahora las ventas, las manejo más que todo por envíos y así he logrado llegar a varios sitios de Colombia.

¿Cuáles son tus referentes, lo que te inspira o te influye?

Son demasiados artistas los que sigo y admiro, pero alguien que me marcó bastante, sobre todo en la época de mis inicios,

fue **Rébecca Dautremer**, escritora e ilustradora francesa, es una gran artista, con un trabajo increíble y que **destaca mayormente al dibujar todo de manera manual, utilizando acuarelas, ecolines y tintas**; tuve la fortuna de conocerla en Bogotá en un **congreso de ilustradores de Casa Tinta**. Allí participé en la feria de ilustración que se estaba realizando y **Dautremer** era una de las invitadas del congreso. También hay un artista brasileño que me gusta mucho, se llama **William Santiago**, maneja una gráfica conceptual diferente, y su trabajo digital es sorprendente.

¿Cómo es el proceso creativo que llevas al empezar un proyecto tanto de ilustración o de producción artesanal?

El proceso creativo es diferente, dependiendo si el trabajo es para un cliente o si es un proyecto de Atisbe. Cuando es con un cliente, primero veo cómo es el trabajo. Por ejemplo, en la parte editorial normalmente leo los textos, luego paso a un proceso de bocetación, que previamente tienen que ser aprobados por el cliente para llevarlos al área digital, con el fin de que el interesado vea el manejo de colores, tonos, texturas y todo lo que se requiera; después de finiquitar todos los detalles se hace una segunda revisión para su aprobación.

Mientras que con Atisbe el proceso es muy personal, usualmente me dejo llevar haciendo dibujos y justo eso es lo que más me gusta de Atisbe, porque me ha permitido crecer profesionalmente como ilustradora. aun así, hay clientes que dan

“Tengo un cuadernito y un área de notas en el celular donde anoto lo que imagino, ideas que llegan cuando estoy en el bus y que es mejor no dejarlas escapar, pues en cualquier momento puede llegar el iboom! de la idea”

sugerencias y opiniones sobre lo que les gustaría ver en los productos de Atisbe, aunque pocas veces las he tomado en cuenta, a modo de fanart para darle gusto a los clientes.

La parte de producción en Atisbe es un trabajo más técnico, siempre trato de tener bastante material en stock; para el ensamblaje de tapas de las agendas tengo a una persona específica, mientras que, en el proceso de impresión son enviados a los proveedores de Bogotá quienes manejan la impresión a láser de las tapas, terminando con el trabajo en mi taller.

Sin embargo, no ensamble todas las agendas de la producción, pues la mayoría de las veces inicio armando unas pocas para cada punto de distribución del producto y el resto, lo hago de acuerdo al pedido o el gusto de los clientes.

¿Hay algo que te sirva como fuente de inspiración cuando tienes un bloqueo creativo?

Usualmente experimento bloqueos creativos cuando me presiono mucho al no tener una respuesta inmediata de cómo solucionar determinado trabajo, así que **lo mejor desentenderse por un momento**, lo mejor es salir, comerme un helado, ver una película; suelo hacer cosas totalmente diferentes que no tengan que ver con ilustración y **ya cuando vuelvo mucho más tranquila, le veo un rubo a la situación.**

¿Cómo definirías tu estilo de ilustración?

Creo que todos estamos en la búsqueda de un estilo constantemente, yo no tengo una manera concreta para solucionar las cosas, pero **existen herramientas que siempre utilizo en la mayoría de mis trabajos**, que pueden de alguna manera guiar mi gráfica, como unos **pinceles en Photoshop**, que permiten dar el efecto de granulado o sensación de tiza. Por otro lado, en gran parte de mis ilustraciones, se suelen encontrar **mujeres con características de diosas o muñequitos con cabeza chiquita y gorditos**; pero reitero que siempre uno está abierto a probar cosas, enfocándome más en **experimentar y estar en constante búsqueda**; pienso que si uno se queda en un estilo definido, no crece como ilustrador, pues se tiene que estar evolucionando.

De los trabajos que has realizado hasta el momento ¿cuáles te han gustado más?

Tengo uno en particular que me gusta mucho porque fue uno de mis **primeros trabajos de ilustración digital, que realice para las portadas de Atisbe**, es la ilustración de una diablita; también, desarrollé una propuesta del cartel para la convocatoria sobre el **Festival Internacional de la Cultura del año 2019**, el cual fue un trabajo muy duro, que se realizó durante una semana junto con *Camilo Galindo*; y por último, está la reciente ilustración que subí a mi cuenta de Instagram, debido a que tiene muchos detalles que no suelo hacer.

Finalmente, ¿qué consejo le darías a aquellos que están iniciando en el mundo de la ilustración y la producción artesanal?

Ser constantes, creo que **ir de la mano con la disciplina es lo que realmente lleva a ver frutos en lo que hacemos**, si uno dibuja una vez al mes y espera crecer como ilustrador simplemente no va a pasar, si quieres ser ilustrador tienes que dibujar en cada momento, todos los días, convirtiéndolo en una rutina de muchísima dedicación, **así lograras ver los resultados.**



CAMILO GALINDO

¿Qué te sirve como fuente de inspiración cuando tienes un bloqueo creativo?

Por lo general la gente dice que para superar el bloqueo creativo lo mejor es hacer otra cosa, salir a caminar o hacer algo diferente, sin embargo, para mí el bloqueo se supera es dibujando, dándole y dándole; alguna vez escuche que la creatividad tiene que encontrarte trabajando y es la verdad, es mejor estar sobre el lápiz y el papel bocetando para superar el problema.



“En este oficio, lo más importante es ser muy dedicado y practicar todos los días para no convertirse en uno más del montón.”

¿Podrías hablar sobre cómo ha sido tu inicio en este campo de trabajo?

Bueno, empiezo contándoles que es poco el tiempo que llevo tatuando, oficialmente inicié hace como un año y medio o dos años, de manera que mi acercamiento al tatuaje fue empíricamente y al mismo tiempo un tanto esporádico en un lapso de tiempo de uno a dos meses. Después me enganché con toda en este cuento del tatuaje y empiezo verlo como una alternativa económica para complementar mi trabajo como ilustrador, ya que en Colombia ser ilustrador digital es complicado, y hay que tener a veces influencias o ayudas externas para trabajar.

¿Cómo llevas a cabo tu proceso creativo?

Para empezar un tatuaje, la persona da los parámetros que se deben seguir para su realización, como la idea principal y el diseño que desean. Después de escuchar al cliente, lo que hago es buscar muchos referentes para decidir y observar qué posiciones de la forma se adecúan en la zona a trabajar; en seguida, paso al proceso de bocetación, al inicio son simples y pequeños en su mayoría naturales para adaptarla al gusto de la persona. Finalmente empiezo a digitalizar el diseño, aunque a veces los elaboro manualmente utilizando papel opalina, rapidografos y micropuntas.

¿Cuáles han sido tus referentes a seguir?

Mis mayores inspiraciones son los ilustradores como *Alan Daniel*, él es diseñador gráfico mexicano y se asimila a mi proceso creativo, sirviendo como inspiración su trabajo; otro muy importante es el Colombiano *Adrián Higuera* de Medellín, el hombre es un tesoro para la ilustración, maneja un estilo muy pulido en línea y *Black Work*, que es en lo que yo me especializo; también esta *Rubén Cuevas Morales*, de su trabajo me gusta su manejo de sombras, muy similar mío.

¿Ha habido algún trabajo que ha producido satisfacción en tu trayectoria hasta ahora?

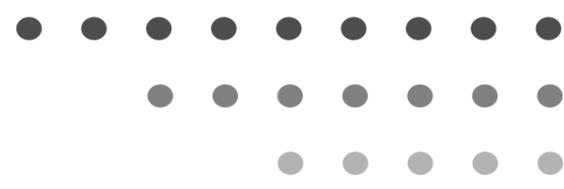
Hay un tatuaje que hice en un antebrazo, me gustó y me parece que es uno de los más importantes para mí, ya que el cliente dió la total libertad de diseñar, mejor dicho a mi gusto; el diseño era una mujer de lado y encima tenía una cabeza de pantera; el resultado fue muy bueno. Otro trabajo que para mí se convirtió en un reto es el retrato de Renton, el personaje de la película *trainspotting*, ya que nunca había realizado un retrato, un total desafío, pero al final quedó chévere y a mi gusto.

“Tengo el hábito de cada día ocupar al menos una hora a dibujar”

CACATTOO

¿Qué aconsejarías a aquellas personas que desean ser tatuadoras?

Lo más importante para empezar a tatuar es saber dibujar, pienso que si no se sabe dibujar es mejor no dedicarse a esto, pues se convertirá en el típico tatuador que copia los diseños de internet y termina trabajando más por plata que por gusto al arte. Es cuestión de dedicarle tiempo al diseño e ilustración y no caer en copiar a los demás; por ejemplo yo tengo el hábito de cada día, ocupar al menos una hora a dibujar, ver videos de artistas en las redes sociales, apoyarse de un amigo que ya esté en el medio para llenarse más de conocimiento y al final poder montar un buen estudio de tatuaje.



INSANO

¿Podrías hablarnos sobre tu experiencia como ilustrador?

Cursando mis estudios universitarios de Licenciatura en Artes Plásticas, surge un interés por la facultad comunicacional que poseen las imágenes, el reconocer el signo plástico y su articulación en un lenguaje, con el poder de transmitir un mensaje a nivel similar o mayor que el lenguaje escrito, abriendo un nuevo campo de posibilidades, si bien la ilustración como técnica tiene más afinidad en el campo profesional con el diseño gráfico; **He tenido la oportunidad de realizar trabajos, que me permitieron explorar medios y emprender un continuo aprendizaje,** saliendo un poco de los circuitos tradicionales en los que circulan las artes plásticas.

“Surge un interés por la facultad comunicacional que poseen las imágenes.”

Formalmente hice parte de varios proyectos que articulaban pedagogía, cultura y patrimonio arqueológico en la ciudad de Tunja, allí contribuí en la ilustración de materiales de divulgación con el objetivo de lograr una apropiación social de dicho patrimonio, abriendo camino a proyectos que pasaron de lo local a lo departamental con una beca nacional ofrecida por el Instituto Colombiano de Antropología e Historia, siendo este un reto complejo de la arqueología como disciplina, la traducción a un lenguaje más aprehensible para la comunidad general, haciendo uso de la gráfica.

Por otro lado, se encuentra un afán más personal por desarrollar ideas reflexivas, desde una percepción del pensamiento humano y su posición en el mundo como individuo, al igual que su participación en el espectro público como ser político o crítico, en estos proyectos se da un proceso creativo más laxo, al ser mi opinión y experiencia la que está en escena.



Cuéntanos, ¿cuál es el proceso creativo que llevas al iniciar un proyecto?

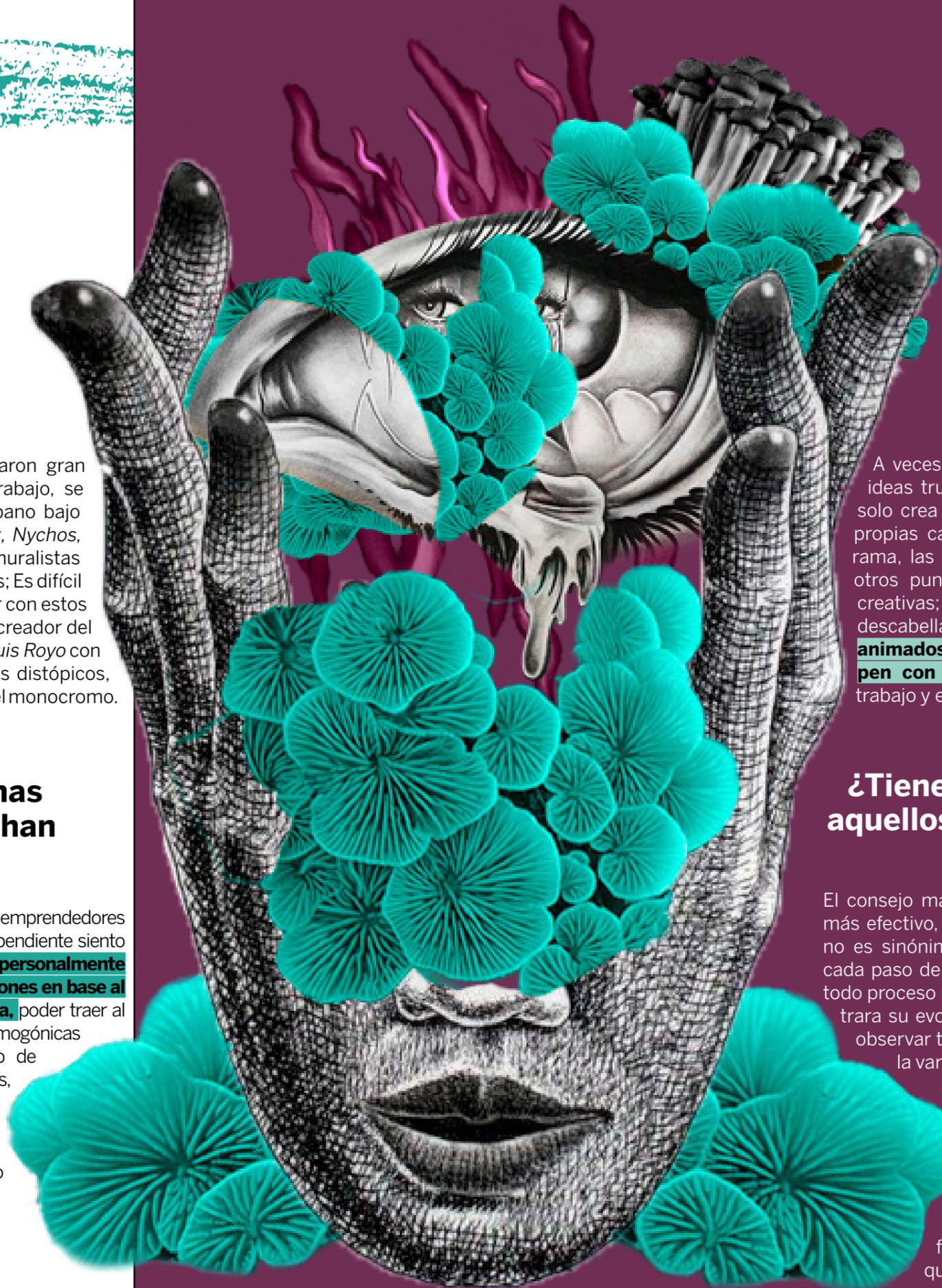
Esencialmente cuento con tres fases que enrutan mi trabajo: en la primera, creo categorías con palabras claves que condensan las ideas que se pretenden transmitir; la segunda fase se concentra en la búsqueda de referentes, teniendo en cuenta que la imagen adquiere su significado en convenios socioculturales; en realidad, existen bastantes muestras de la efectividad de la imagen, al querer persuadir o comunicar lo que pueden brindar las luces sobre el camino a seguir, finalmente acudir al papel y al lápiz, **materializar las ideas sin importar que sea un simple “garabateo”** presentándolo para realizar cambios evaluando las ideas en donde tarde o temprano se van depurando los trazos hasta sentirse satisfecho.

¿Qué artistas han sido tu mayor inspiración?

Muchos de los artistas que generaron gran impacto al momento de ver mi trabajo, se movilizan en el campo del arte urbano bajo seudónimos, pienso en *Hellsaintcat*, *Nychos*, *Saturno* y *Squid Licker*, grandes muralistas como también pintores e ilustradores; Es difícil escoger, pero finalmente voy a cerrar con estos artistas de gran recorrido, *HR Giger* creador del icónico personaje de la saga *Alien*, *Luis Royo* con sus poderosas mujeres y escenarios distópicos, por último estaría *Joe Fenton*, amo del monocromo.

De los trabajos que has realizado ¿cuáles te han gustado más?

Los trabajos que realizo en apoyo a emprendedores tienen un carácter especial, como independiente siento empatía por este tipo de proyectos; **personalmente disfruté mucho una serie de ilustraciones en base al estudio de la fauna simbólica muisca**, poder traer al presente las expresiones artísticas y cosmogónicas de un pueblo antiguo, haciendo uso de medios tecnológicos contemporáneos, me hizo pensar en cómo se puede cambiar la visión caduca del patrimonio y la cultura, como algo estático e intocable encerrado en un momento histórico específico.



¿Qué haces para superar un bloqueo creativo?

A veces es mejor brindar algo de reposo a ideas truncadas, dar vueltas a una idea tan solo crea un enredo, encerrados en nuestras propias cabezas perdemos de vista el panorama, las conversaciones, las salidas ofrecen otros puntos de vista que detonen chispas creativas; En mi caso particular, puede sonar descabellado, **tengo un goce en ver dibujos animados, esos mundos fantasiosos rompen con concepciones**, rutinas propias del trabajo y entretenimiento en un solo lugar.

¿Tienes algún consejo para aquellos que están iniciando en el tema?

El consejo más trillado pero por la misma razón más efectivo, es la practica continua, la disciplina no es sinónimo de dureza, hay que disfrutar de cada paso de la creación haciéndolo algo ameno, todo proceso requiere su tiempo así cada día mostrara su evolución, no perder la oportunidad de observar trabajos de otros creativos, poder ver la variedad de lenguajes como de técnicas ayudan a entender que se puede generar un estilo propio que refleje el sentir y el pensar individual; Aclarando que no hay que frustrarse por tener similitudes con otros artistas, el terror al plagio sin intención es común; lo original está en la fidelidad que se tiene con lo que se quiere expresar y compartir.

Alejandro Olarte

LETRAS Y DISTORSIÓN

Cuéntanos un poco
¿cómo llega **Alejandro Olarte**
al mundo del Lettering?

El gusto por las letras empezó en el 2009 de una forma técnica, ya que recuerdo, mis primeros bocetos los hice cuando estudié en la Universidad Jorge Tadeo lozano y en ese tiempo ya me involucraba con el dibujo, pero las letras de alguna manera ya estaban tomando forma en mi vida. Fue así como empecé a escribir nombres para las bandas musicales de algunos de mis amigos, donde siempre hubo una influencia de géneros como el punk, hardcore y algo de metal. Y fue así como llegué al mundo del lettering, luego empecé con diseños de letras cursivas, pero en sí no tenía ni idea de qué era el lettering. Si bien todo inició de una forma empírica, con el tiempo empecé a explorar este mundo, y claramente las redes sociales, en especial Instagram, me sirvieron como plataforma para mostrar mi trabajo.

Inicié con mi cuenta personal de Instagram generando mi propio contenido y creando mi portafolio, en este tiempo ya estaba viviendo en Tunja, donde inicié mi carrera de arquitectura, sin embargo, estudiar esa carrera no estaba dentro de mis planes. Entonces me fui dando cuenta de cómo **el lettering se volvía un espacio muy propio, donde podía generar lo que realmente me gustaba.**

¿En qué te **inspiras** cuando creas?

Mi inspiración a la hora de crear una pieza nace **a partir de la búsqueda de algo genuino, donde la fuente de creación se origina principalmente por la música que escucho o algún pensamiento con el que me esté identificando en el momento.** Unas de las principales bandas que me inspiran están dentro de los géneros del punk o el punk rock, también el hardcore punk o Early Reggae, por ejemplo la banda Descendents o Black flag, Sham 69, The Aggrolites entre otras, a su vez algunos artistas como @Nim Ben-Reuven, @Travispriceillustration, @Youbringfire y un gran colega @Manifiesto79. De alguna manera lo que busco es traducir esas ideas en algo visual y poder generar el mensaje en una pieza, donde las letras toman forma, texturas y colores.

Cuéntanos sobre el **proceso creativo** que llevas al empezar un **proyecto personal y profesional.**

Lo que me apasiona del lettering es **poder exagerar varios aspectos y explorar diferentes formas de composición**, teniendo en cuenta el estudio de la tipografía para entender cómo se comportan las letras; el color también se vuelve un asunto de explorar y generar ideas a través de contrastes.

Y en cuanto al proceso de trabajo con clientes, se realiza a través del contacto por redes, comenzando con una retroalimentación de ambas partes; últimamente pido un brief, lo cual me permite hacerme una idea sobre lo que quiere el cliente, realizo los bocetos y le envío los archivos, sobre estos escogemos uno o dos; todo depende de lo que se quiera y de su finalidad.

El proceso creativo siempre inicia a partir de un moodboard, de alguna forma pongo en orden algunas ideas que se van a utilizar en la pieza para luego componer las letras, al inicio siempre todo fue muy análogo, pero luego empecé a utilizar el iPad, que a mí parecer se asemeja al trabajo con lápiz y el papel. Empiezo con bocetos de letras manuales y luego armo un tipo de regletas para organizar las letras y así poder empezar a generar el lettering. Se trabaja el boceto caligráfico, le tomo una foto, genero distintas capas y hago un análisis de cómo poder componer las letras, y así empezar a jugar con ellas.





¿Qué trabajo es el que te ha producido mayor **satisfacción**?

Yo creo que **los proyectos personales son los más difíciles, pero a la vez los más satisfactorios**, cuando a trabajos para clientes, el que hice para Carulla, para la feria de expo-vinos, que se realiza todos los años, fue una buena experiencia, todo gracias al lettering. Otra parte en la que he podido interactuar con el diseño de lettering fue

al dar talleres, donde pude enseñarles a las personas sobre el proceso creativo. Otro trabajo interesante que salió, fue gracias a una pieza de lettering que le realicé a la banda @MakeWar, los etiqueté y ellos vieron la pieza, entonces terminamos contactándonos, con lo que más adelante pude realizar un logo y otros diseños para ellos.

Intentar, romper y volver a empezar
¿Qué haces para **superar un bloqueo creativo**?

En realidad no tengo un proceso estándar, existen momentos en los que cuesta encontrar el resultado deseado y otras en las que sale a la primera; **a mí me sirve seguir dándole hasta cansarme, o busco realizar actividades como cocinar y escuchar música**, lo cual me relaja para seguir creando.

¿Existe algún tipo de **lettering** con el que te identifiques?

Yo manejo muchos estilos, **el lettering en general es un espectro muy grande**; yo intento abarcar varios estilos y últimamente estoy trabajando en estilo lettering ornamental o victoriano.

“ **Los proyectos personales son los más difíciles, pero a la vez los más satisfactorios** ”



Cuando se trata de asignar el color a tus diseños **¿cuál es tu paleta de color?**

¿Cuál crees que es la manera de **aprender y progresar** dentro del mundo de las letras, y qué consejo le darías a las personas que están iniciando en el **arte del lettering**?

¡Practicar! no se logra hacer nada sin la práctica, puedes ser muy talentoso, pero no eres el único; la competencia es muy grande. Yo boceto y dibujo todos los días, quizás dos horas o más, pero es una práctica constante. Me tomo el trabajo de estudiar la tipografía y ver cómo se comporta la letra, en el mundo del lettering siempre debes generar algo único y aprender todos los días algo nuevo.

Hay de todo según el momento, me gustan los colores fuertes, fluorescentes, el contraste, trabajar con colores complementarios; me baso en algo que se asemeja a un estilo de los inicios del punk en los 70, trabajo colores saturados y al mismo tiempo me gusta generar texturas que complementen los colores que utilizo.

“ **En el mundo del lettering siempre debes generar algo único y aprender todos los días algo nuevo.** ”



JUAN MANUEL GARCÍA

¿Podrías hablarnos sobre tu experiencia como fotógrafo?

Soy **fotógrafo publicitario y editorial hace 30 años. He trabajado en fotografías para campañas publicitarias, con la mayoría de las marcas colombianas** en diferentes campos como en el de la moda y gente como *Punto Blanco, Lafayette, Onda de Mar, Color Siete, Mario Hernández, Arturo Calle, Got milk*, etc. También en productos de *Mazda, Soñada, Águila, el Corral, Disa, Nestlé, Pepsi, Post Ivón, Banco de Colombia, Banco de Bogotá, Davivienda*, etc. En el área de la televisión he trabajado con *Caracol, Rcn, NBC, ESPN, Telemundo, Univisión, Fox*, etc. Por el lado de portadas y editoriales revistas he trabajado con *Semana, Cromos, Alo, Fucsia, Jet Set, Soho, Caras, Carrusel*, etc. Fuera de todo esto, también me he dedicado a desarrollar mi trabajo personal.

¿Cuál es el proceso creativo que llevas al iniciar un proyecto?

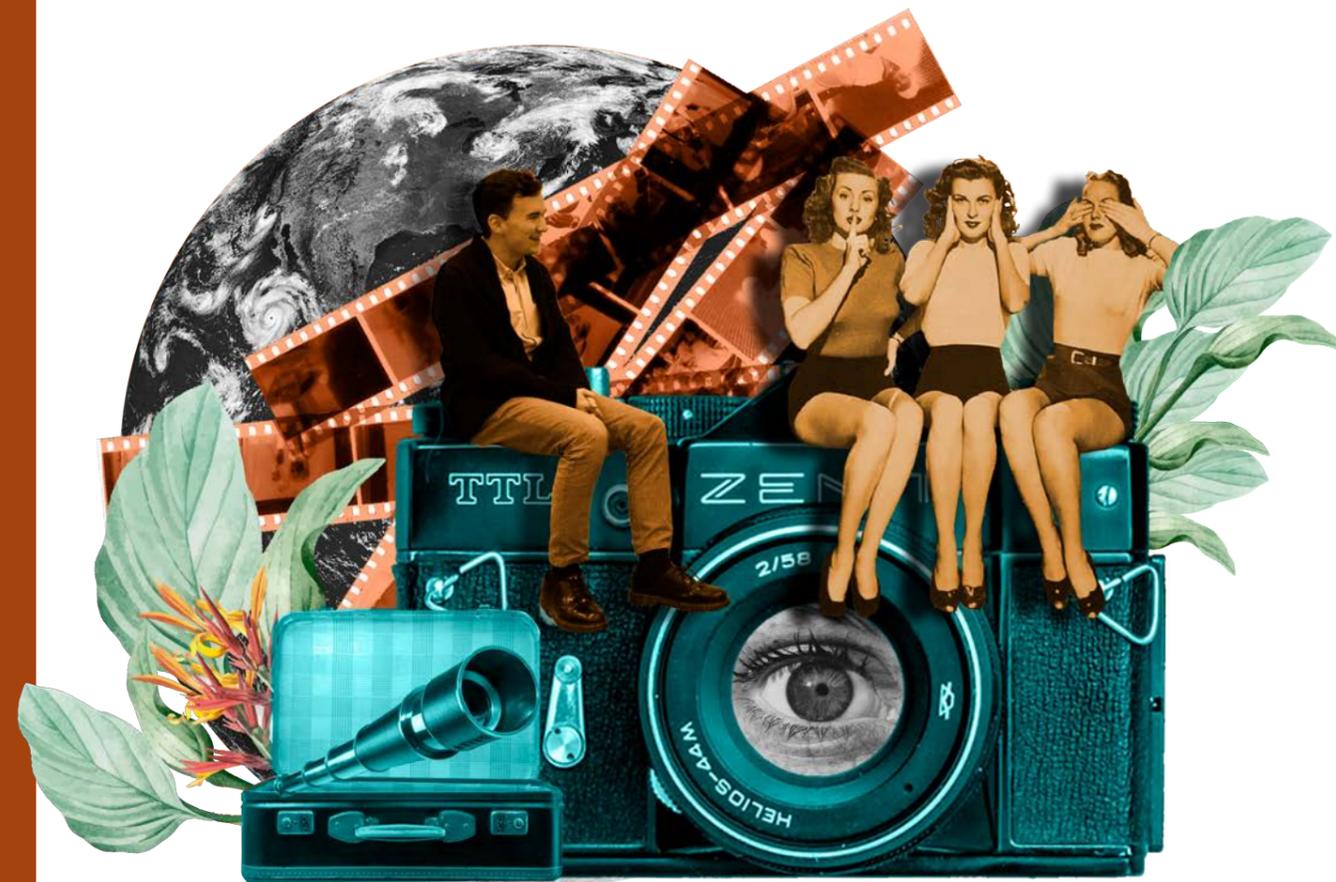
En fotografía comercial, es bastante estructurado y participan otros expertos en diferentes campos empezando por creativos profesionales que simplemente ya resolvieron todo lo que hay que hacer, aunque muchas veces te piden aportes a la creación; **como fotógrafo aportas la dirección de todo y te aseguras de lograr el resultado** que el creativo definió. Siempre hay un factor determinante que da la pauta o punto de partida para desarrollar o investigar los otros elementos. Aunque

siempre es diferente en todos, lo primero es entender bien la intención de la foto, y el ambiente general que se quiere crear y poco a poco ir encontrando solución a los otros elementos.

En fotografía artística o personal, diría que el proceso sería parecido con la diferencia de que no tienes ningún brief o idea o intención predeterminada. Ahora estás solo, se parte de una motivación completamente diferente y esta motivación se convierte en lo más importante.

¿Qué artistas han sido tu mayor inspiración?

Man Ray, Irving Penn, Miguel Ángel, El Greco, Leo Matiz, Cartier, Helmut Newton, Ruven Afanador, García Márquez, Ernest Hemingway, Sebastião Salgado, Ansel Adams, Richard Avedon, Herb Ritts, Annie Leibovitz.



De los trabajos que has realizado hasta el momento, ¿cuáles te han gustado más?

Una foto para afiche Asocueros, en la que construí la cámara para tomarla, mi esposa fue la modelo y me abrió todo el camino. **También una portada de Semana con Jeison, el niño rescatado de los escombros del terremoto de Armenia**, porque fue un encuentro profundo con la reportera fotográfica. El catálogo de moda casa Fabricato, porque fue mi idea, mi desarrollo completamente y a pesar de que fue hace mucho tiempo, es de mis favoritos. Las carreras siguiendo a Juan Pablo Montoya, toda una aventura y muchos viajes. Las campañas de Punto Blanco, estas fueron muy exitosas, participé mucho en la creatividad, logramos muchas imágenes que son de mis favoritas, y nos representaron buenos ingresos.

Los calendarios para Lafayette porque junto con otros clientes financiaron la construcción de nuestro estudio con un contrato de 3 años de fotografía por adelantado. **La Primera Maratón de fotografía en Bogotá, un ejercicio delicioso en que nos integramos con la ciudad** y obtuvimos un premio. Claudia Schiffer, para Movistar y Cromos. La campaña de juegos olímpicos para ESPN porque creamos el concepto, desarrollamos todo y ganamos un gran premio internacional. **La portada y editorial de Sofia Vergara, para Maxim Magazine** porque es una de las mujeres más fantásticas por dentro y por fuera que he conocido.



¿Usualmente qué haces para superar un bloqueo creativo?

Me pasa mucho, **lo que hago es abandonar el tema completamente y tratar de encontrar paz en algo**, como trotar (que me gusta mucho), y también me gusta jugar con elementos de equilibrio, zancos, jugar Coca (muy boyacense) monto en monociclo, tengo malabares, o también juegos de computador o un cerro de revistas que tengo de tengo arte, deportes, temas científicos. Muchas veces la lectura de algo completamente diferente, me resuelve por alguna asociación rara ese bloqueo tan específico.

¿Tienes algún consejo para aquellos que están iniciando en el tema?

Encontrar **la felicidad en el trabajo** y ser consciente de ella. **qué haces**

RAFAEL PÉREZ

¿Podrías hablarnos sobre tu experiencia como director/animador?

Sobre mi experiencia profesional, he tenido la fortuna de adquirir una trayectoria amplia en varios campos: en la parte de la moda he contado con la oportunidad de trabajar para marcas como *Dior*, *B Magazine*, *Omega watches*, *Vogue* y *Jimmy choo*; trabajar con algunos canales de televisión como Nickelodeon y Adult Swim, en donde he realizado promos para ellos; para **marcas como Adidas, Coca-cola, Gatorade, Sprite; trabajar en el área musical con lyrics videos. Además he podido realizar videos musicales y visuales para artistas de varios géneros** como: Carlos Santana, Shawn Mendes, Chainsmokers, Camila Cabello, Pink, Ozuna, Dua Lipa, Aterciopelados (de Colombia), Linkin Park (antes de que se acabará esta banda), Rosalía, J Balvin (con él trabajé para unas animaciones de uno de sus videos) y My Chemical Romance (en unos Viefex).

¿Cuál es el proceso creativo que llevas al iniciar un proyecto?

En el proceso creativo, cuando me gano un proyecto, por ejemplo, en el caso de un video musical, me llega una especie de brief del artista y escribo un pequeño guión armando un treatment (o tratamiento). A través de este treatment, le propongo al artista el tema visual del video musical, comienzo a buscar referencias, animaciones, las escenas, los colores, los personajes; en el caso de que sea una grabación, busco cómo serían la narración, las locaciones entre otros aspectos. Una vez terminado el guión, se lo envié al cliente, para que lo revise y si acepta mi propuesta, empiezo con todo el proyecto.

Más conocido como Rafatoon, Rafael Pérez es un diseñador gráfico y director audiovisual tunjano, que a través de su original y psicodélico estilo, disfruta de una amplia trayectoria en el campo del motion graphic.



¿Qué artistas han sido tu mayor inspiración?

Los artistas que me inspiran son varios, entre ellos están los hermanos de New York llamados BRTHR (se pronuncia brother), a los cuales he seguido profesionalmente por 7 años y han venido trabajando haciendo videos musicales fuera de lo común; **se arriesgan visualmente a muchas técnicas, que es lo que me encanta, con las mezclas de recursos visuales y el juego de cambio de colores y formas.** Esto ha hecho que ellos hayan influenciado mucho mi trabajo.

LAS MEZCLAS DE TÉCNICAS VISUALES, EL JUEGO DE CAMBIO DE COLORES Y FORMAS

Otro artista que me inspira en el momento de trabajar es el director Antón Tammi, quien trabaja con el mismo estilo que usa los hermanos BRTHR, maneja unas visuales muy psicodélicas que me encantan.

RAFAATOON

De los trabajos que has realizado hasta el momento, ¿cuáles te han gustado más?

Decir qué trabajo de los que he realizado hasta el momento, me ha gustado más es un poco complejo de responder, porque realmente cada proyecto es como un nuevo viaje, es como una locura literalmente hablando, cada uno trae cosas maravillosas y otras no tanto, pero de eso se trata. Diría que uno de los trabajos de los que más he querido, es un video musical que hice para *Carlos Santana*, el cual se rodó en New York. Carlos Santana, es un artista icónico para mi vida y ha sido importante en mi crecimiento como estudiante.

Otro de los trabajos que más me ha cambiado la vida, ha sido un video que grabé con mi cámara, por un *DJ llamado Mr Pauer*, el trabajo lleva por nombre pasión para un DJ. Este video ha sido el que me ha dado todo en mi trabajo, porque se ganó un premio, y con ello me trajo reconocimiento internacional.

CADA PROYECTO
ES COMO UN
NUEVO VIAJE



PSICODELÍCO

¿Usualmente qué haces para superar un bloqueo creativo?

El bloqueo creativo es algo que me pasa muy a menudo, realmente en ocasiones no lo logro; si tengo un día en el que escribo un guión estando sin la energía y siento ese bloqueo creativo, lo que hago es hacer otras cosas; me pongo a jugar videojuegos, ver series, pienso en salir y así dejar descansar mi cabeza. Si estoy saturado y tengo la oportunidad de viajar, lo hago. Si es algo que no da para un bloqueo creativo y necesito continuar, me distraigo con un videojuego y pasado un tiempo retomo, la idea viendo las referencias y las plasmo en el computador; después de ese tiempo, me siento refrescado y dispuesto a escribir de nuevo las propuestas. El tomarme estos tiempos me ayuda mucho a tener mejores ideas.

¿Tienes algún consejo para aquellos que están iniciando en el tema?

El mejor consejo que te puedo dar es que te arriesgues, que no te des miedo explorar técnicas y aventurarte visualmente a proponer cosas nuevas; aunque no diría nuevas porque es algo muy difícil, **pero sí trata de sobresalir en cosas que te destaquen y tengan tu estilo, tu sello, de imponer tus ideas;** así a los demás no les agraden, pues esto es muy común. Graba tus propios videos, no te dejes desanimar y sigue adelante con cada propuesta que se te presente.

Laura Fonseca

Cuéntanos, ¿cómo nació el interés por la **publicidad**?

Yo empecé en publicidad relativamente tarde, después de vivir un par de experiencias como diseñadora, entendí que todo lo que gira en torno a las ideas me llamaba la atención. Siempre que veía una pieza publicitaria pensaba ¿quién será la cabeza detrás de esto?, los imaginaba como genios produciendo proyectos; **de pronto llegó a mí la oportunidad de estudiar en una escuela de creatividad**, y me encontré en la necesidad de explorar un nuevo capítulo de mi historia; esa decisión fue la mejor que pude haber tomado, fue como abrir una puerta completamente desconocida pero increíblemente interesante, a la que llamo “*el mundo de las ideas*”; entrar ahí me permitió engancharme con las agencias y entrar a una, desde ese día llevo 5 años en este loco lugar.

“Siempre que veía una pieza publicitaria pensaba ¿quién será la cabeza detrás de esto?”.

Cuándo empiezas un proyecto ¿sigues algún tipo de método?

La creatividad cuando tiene un objetivo se convierte en una ecuación. Es ahí cuando entiendes, que no se trata de esperar que la inspiración toque la puerta y traiga en una cajita de domicilios una idea, es darle a tu imaginación las herramientas que necesita para fabricarlas, estos implementos casi siempre parten de la investigación y la curiosidad, untarte del tema hasta que lo puedas dominar de tal manera que **la creatividad pueda recorrer el terreno con tranquilidad**.

La ecuación de la que les hablo arriba es simple, el punto de partida es el problema a solucionar, buscas un insight o una verdad, algo en lo que tu público se pueda sentir identificado, a partir de ese insight exploras un par de pensamientos que solucionen aquella espina y... **ibum! ide repente a Einstein le gusta esto!** Claro, el clic está en la idea y ahí es donde de la imaginación toma parte.

“Es ahí cuando entiendes a que no se trata de esperar que la inspiración toque la puerta”

A mí me enseñaron a pensar en grande, en soluciones que realmente valgan y que marquen una diferencia; a salirme de lo evidente, de lo predecible y a buscar la manera de hacer las ideas una realidad, aunque son muchas las que se queden por el camino.

¿Cuales son tus referentes de **inspiración**?

Yo admiro mucho el trabajo de la gente de publicidad, pero alguna vez alguien me dijo que la inspiración no la encontraría buscando en mi propio terreno. Soy una amante apasionada del arte, y busco en los artistas esa genialidad inspiradora; no sé si hay un artista preferido para mí, pues siempre estoy enamorándome del trabajo de uno y de otro. En este momento viene a mi cabeza *Olafur Eliasson*, tuve la oportunidad de ver una exhibición de él, en el Tate Modern y realmente me voló la cabeza por la manera en que materializa la ciencia en arte y la hace completamente experiencial.



¿Cuál trabajo es el que te ha producido mayor satisfacción?

Yo he alternado mi vida profesional entre el trabajo en agencia y mi trabajo personal, **si me preguntan en este momento, tienen mucho valor mis creaciones personales, y claro, cada proyecto hecho adquiere valía para quien lo hace**, teniendo en cuenta que probablemente diste todo de ti para lograrlo, la idea de dar más de lo que tienes, finalmente es la que te hace salir de la zona de confort y reconocer que puedes más.

Un proyecto que me gustó mucho en su momento fue **DILO TODO de Totto**, porque me llegó al hipotálamo, es decir, creamos toda una filosofía de marca que finalmente venía de nosotros mismos; aferrándonos al deseo de decirlo todo, de no quedarnos callados, de tener una actitud activa ante lo que sucede alrededor nuestro y no ser invisible. Además, me parecía muy interesante que fuese una marca colombiana quien lo dijera; yo interioricé tanto esa campaña que trascendió lo laboral y pasó a un plano personal.

“ La idea de dar más de lo que tienes, finalmente es la que te hace salir de la zona de confort ” .

Recuerdo también el evento *Corona Thermal Insulation Print*, una idea inteligente que surgió de un grupo de trabajo muy del putas; cuando tienes un buen grupo de trabajo todo fluye muy bien. Por otro lado, mi trabajo personal me permite reconocermelo como persona, saber quién soy y qué tengo adentro de mi cabeza.

¿Qué haces para recargar las baterías y superar un bloqueo creativo?

Salir a caminar, pues bajo ansiedad o estrés nada sale bien; la presión es buena para ponernos deadlines, pero hay que estar en un estado mental y emocional muy equilibrado para que todo ande bien. A mí me funciona caminar y **despejar la mente, desconectar un rato y luego volver a conectar**.

¿Qué consejo podrías compartir con los nuevos artistas y diseñadores?

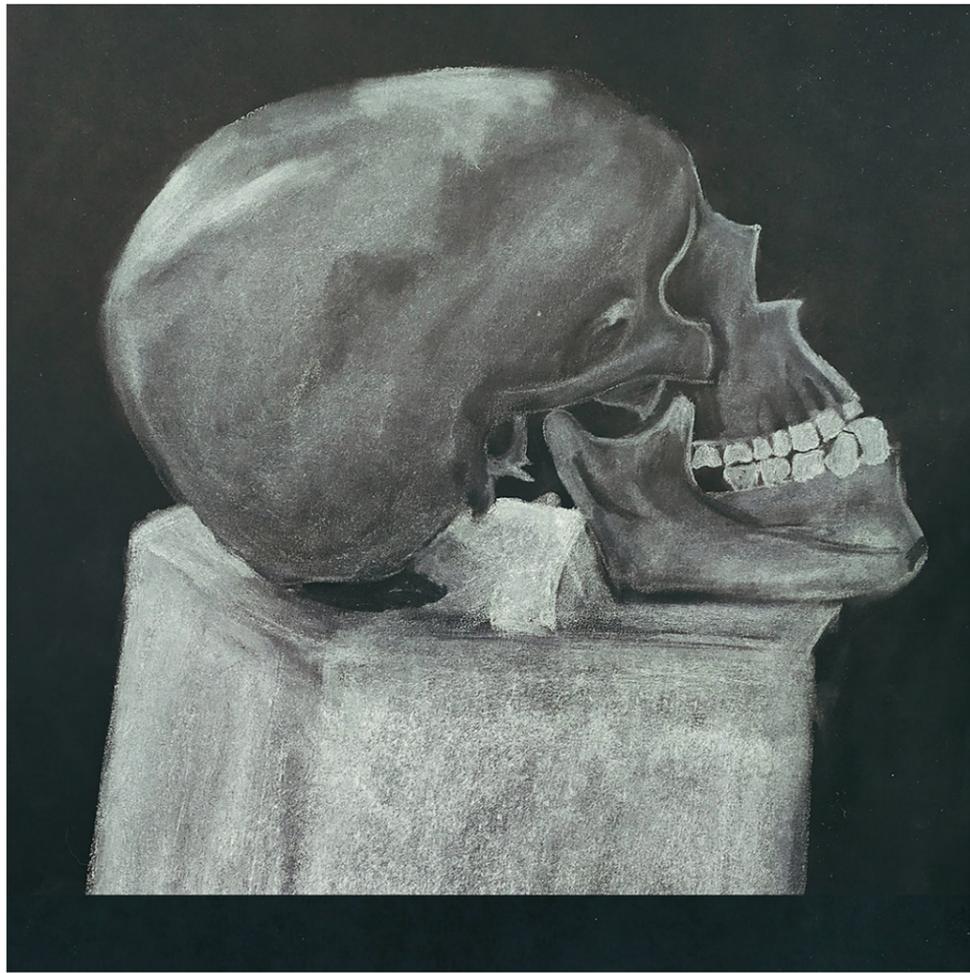
Mi consejo en este momento es el siguiente: trabajen fuerte para que llegue el momento en el que no necesiten referentes. Crean en su propio trabajo y en sus propias capacidades, esto los volverá verdaderos creadores. **Para mí un creador es aquel que puede desligarse del referente y crear su propio lenguaje**, su propia verdad y su propio camino... iese ultimo sonó a sermón de domingo! pero claro, para desligarse de los referentes hay que pasar por mucho, probar de todo y experimentar, para que cuando llegue el momento, puedan sentir esa libertad creativa que los hará únicos.

“Para desligarse de los referentes hay que pasar por mucho, probar de todo y experimentar”.

Mi experiencia
como directora
de
Arte



Invitados



La increíble levedad del ser.
Laura Viviana Correa Martínez.

LOGOS DAÑADO



El ser humano, los animales y la naturaleza deberían convivir en perfecta armonía, sin el pensamiento dañino y podrido de las personas que la quieren destruir por la avaricia del dinero.

Javier Pinzón



acuatik
Diego Armando Muñoz

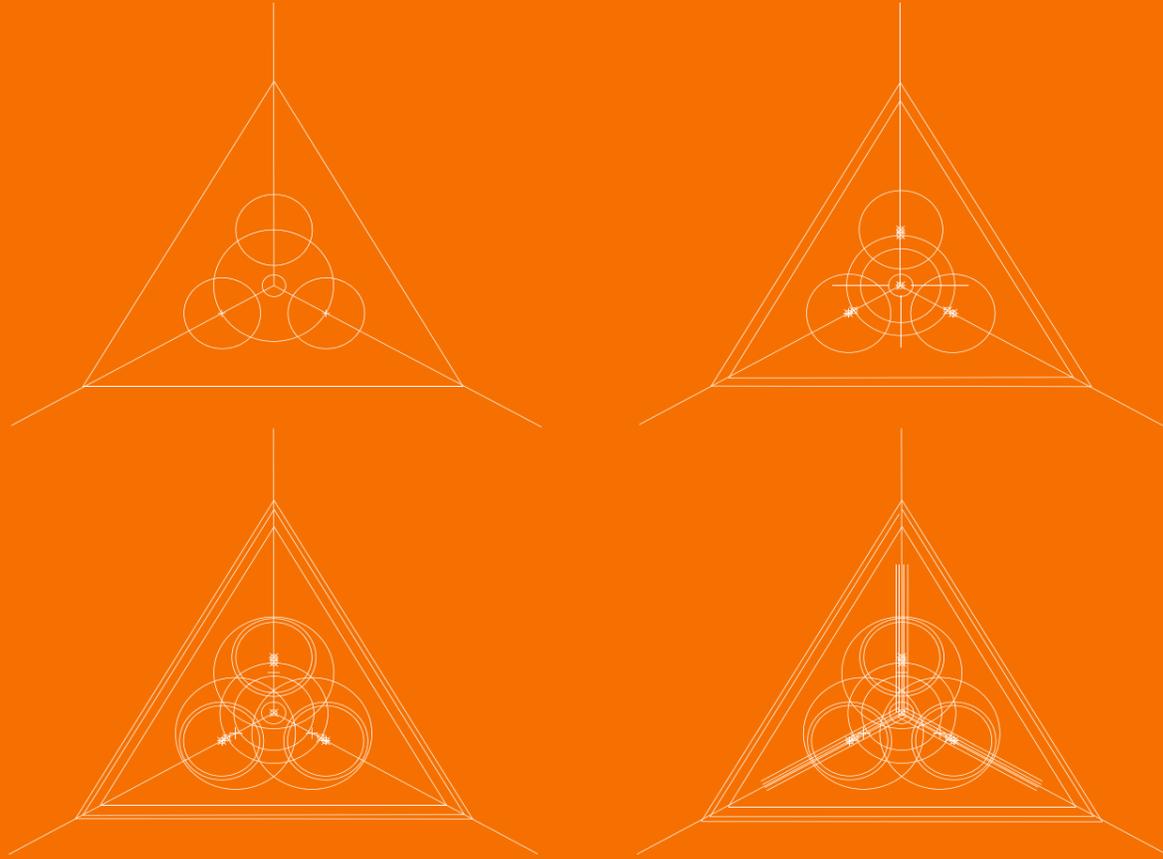
PAND3MIA
Una historia que renace Viviendo una situación similar a la de hace 600 años. La humanidad es amenazada por un virus mortal y un sistema de salud desfavorable. El dibujo nace de un pensamiento loco y enredado, el querer mezclar la pandemia de la peste negra con el coronavirus.

Sebastián Camilo Cuervo



Introspección
la introspección a través de nosotros mismos, y de nuestras múltiples emociones, la autoconciencia y el replanteamiento de nuestro futuro, ideas, conductas y procesos.

Paula Sanchez

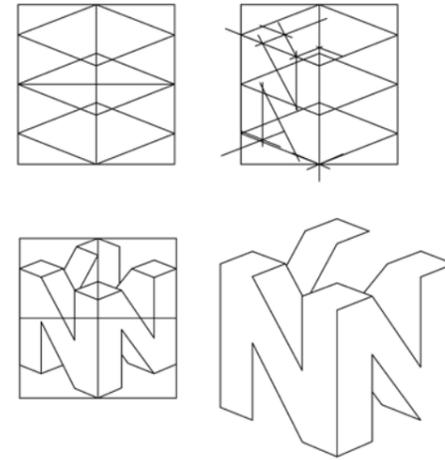


REFERENCE:

The biohazard symbol was developed by (Robert S. Runkle and Charles L. Baldwin of Dow Chemical in 1966.) The earliest biohazard symbols were marked in bright orange because it was one of the easiest colors to see. The symbol was designed to have three sides so it would always appear with the correct side facing up. The triangle made of the three interlocking rings was chosen because it is easily stamped.

Ejercicio de clase, geometrización
Logo the biohazard
Brayan Parada

ARQUITECTURA

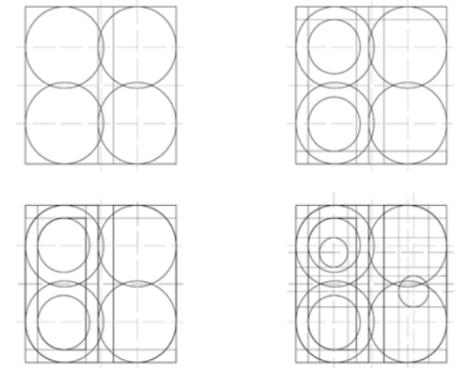


REFERENCE:

Simple as it seem, the N64 logo holds hidden mathematical connection to the Brand's name and the type of processing unit it uses. The most interesting fact concerning the Nintendo 64 logo is that it has 64 faces and 64 vertices if rendered as a 3d model. If you try counting on your own, you may come to the conclusion that the numbers of the faces and vertices are different. That is because the Nintendo designers counted not only the blocks that are visible, but also the hidden ones.



Ejercicio de clase, geometrización
logo Nintendo
Juan Pulgarin

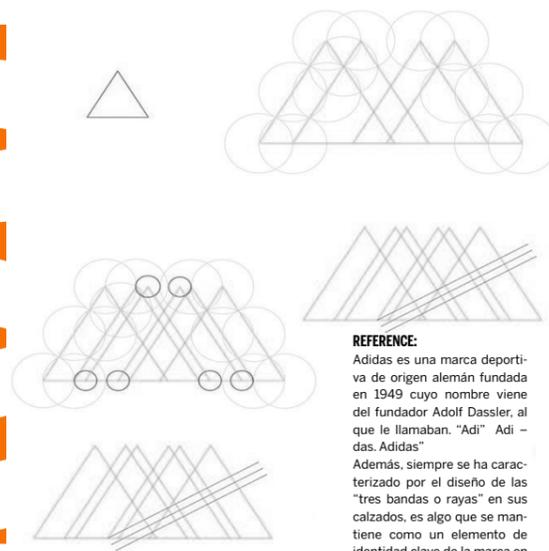


REFERENCE:

The logo of the Nintendo switch, the new Nintendo game console with the ability of the console to switch from portable to desktop mode. This logo is inspired by device's own controls, which have this particular contrasting arrangement. The reason for this asymmetry is far from being an oversight of designers, but rather responds to the need to balance the visual weight of the two halves. The ring half, being solid, has more prominent presence in the composition, and to compensate for this, its size must be slightly narrowed.

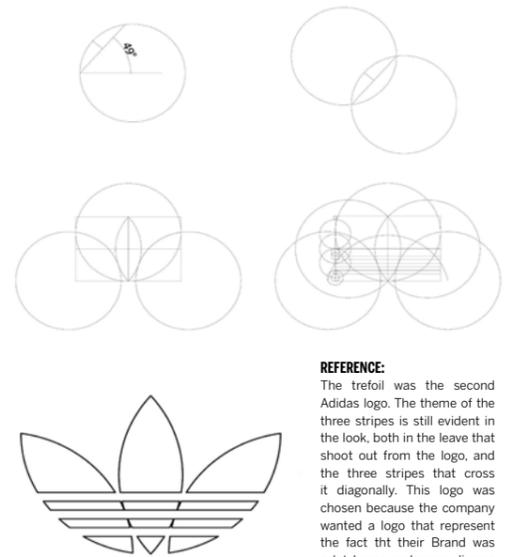
Ejercicio de clase, geometrización
Logo Nintendo
Juan Sebastián

Ejercicio de clase, geometrización
Logo Adidas
Karen Valentina



REFERENCE:

Adidas es una marca deportiva de origen alemán fundada en 1949 cuyo nombre viene del fundador Adolf Dassler, al que le llamaban. "Adi" Adidas. Además, siempre se ha caracterizado por el diseño de las "tres bandas o rayas" en sus calzados, es algo que se mantiene como un elemento de identidad clave de la marca en prácticamente todo. El diseño de las tres rayas se lo compraron a Karuh, otra empresa de calzado deportivo



REFERENCE:

The trefoil was the second Adidas logo. The theme of the three stripes is still evident in the look, both in the leaf that shoot out from the logo, and the three stripes that cross it diagonally. This logo was chosen because the company wanted a logo that represent the fact that their Brand was a lot larger and more diverse that it used to be while still keeping the classic Adidas look.



La colección **Magia Artesanal** está inspirada en las ricas tradiciones culturales de Raquira, rescatando procesos artesanales para la creación de piezas de moda.
Valentina Fernanda Martinez

DESARROLLO DE MODAS



La distancia impide una sonrisa o un abrazo, pero jamás impide un sentimiento.

Raul leonardo



Paul Douglas Hernández



Snow Heavy

Personaje de mundo de fantasía medieval. Intenté darle un efecto realista agregando profundidad, brillos y luces, aparte de marcas de texturas y abolladuras al metal.

Sharon N. Leon

Tunja Fashion

foto tomada en el desfile Tunja Fashion, colección infantil, inspirada en los 200 años de Colombia

Nataly González Gorraiz





Volutas Minutaciones
UB Universidad de Boyacá®

Revista LOGOS

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
Universidad de Boyacá - Junio 2020
Tunja, Boyacá, Colombia
ISSN 21450838

