

ILUSTRÓPOLIS

Edición N.º 01
Junio 2023

Donde el arte colombiano se encuentra en cada trazo.



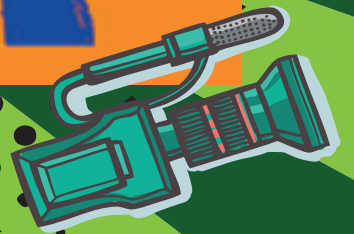
E S P E C I A L

Ilustración en Colombia

Acordes y trazos • Édgar Álvarez • Miguel Otálora • La historia de la ilustración en el país

JUNIO
2023

ON AIR



“Explora tu creatividad con nosotros”

Universidad
Externado
de Colombia
FACULTAD DE COMUNICACIÓN
SOCIAL-PERIODISMO

VIGILADA MINEDUCACION

Contáctenos

Teléfono: (571) 341 9900, extensión 4104 - 4115

Calle 12 No. 1-17 Este. Bloque A, piso 4

Síguenos en las redes sociales



CONTENIDO

De Pincel a Pixel : la historia del diseño grafico en colombia **5**

Inahala- Exhala **12**

la ilustracion es arte o diseño **14**

Kathiuska **18**

IA Problema o Solucion **20**

El Bacan De La Plastilina **24**

El Catalizador De Paula **26**

El Artesano Del Dibujo **28**



Diseño y Redaccion:
Juan José Sarmiento Posada
Lucia Garzon Mora
Dylan Suarez Barrios
Yoakim Sigaud Titouan Diawe
Asesor gráfico: Jairo Iván Oroszco Arias
Asesor editorial: Sergio Ocampo Madrid

Las opiniones aquí expresadas por los autores no representa la vision o la ideologia de la Universidad Externado de Colombia.
prohibida su reproduccion total o parcial, asi como su traduccion a cualquier idioma sin autorizacion escrita de sus titulares



Administración de Empresas

Administración de Empresas
Turísticas y Hoteleras

Centro de Idiomas y Cultura

Ciencias de la Educación

Ciencias Sociales y Humanas

Comunicación Social – Periodismo

Contaduría Pública

Departamento de Matemáticas

Derecho

Economía

Estudios del Patrimonio Cultural

Finanzas, Gobierno y Relaciones
Internacionales - FIGRI

Instituto de Estudios Interdisciplinarios
Richard Tovar Cárdenas

Universidad
Externado
de Colombia

VIGILADA MINEDUCACION

Contáctenos

Teléfono: (571) 341 9900,
extensión 4104 – 4115.

Calle 12 No. 1-17 Este. Bloque A,
piso 4.



Síguenos en las redes sociales

CARTA EDITORIAL



En un mundo cada vez más ocupado, es importante encontrar espacios de relajación y aprendizaje. Ilustrópolis es una revista que muestra la ilustración como una manera excelente para encontrar esos espacios. Ya sea que esté buscando inspiración, quiera aprender algo nuevo o simplemente disfrutar de la belleza visual, la ilustración es un mundo donde hay un lugar para todos.

La ilustración es un arte que a menudo se asocia con un público específico, Nuestra revista está diseñada para atraer a todos aquellos que buscan entretenerse, relajarse y aprender. Ese es nuestro objetivo, la ilustración como un medio de comunicación universal, con la que se pueden contar historias de manera visual y emocionante, sin importar la edad, género o nacionalidad.

Ilustrópolis se centra en la ilustración en Colombia, donde esta industria no es muy visible. Para nosotros, la ilustración tiene el poder de estar presente en muchos ámbitos, pero mayormente sin ser valorada. En esta revista no solo encontrarán entrevistas con artistas destacados, sino también la historia de manera didáctica. Además, invitaciones a espacios en los que la ilustración es protagonista.

Hemos tenido el honor de entrevistar a una serie de artistas de diferentes tipos de ilustración, desde la ilustración de comics hasta la ilustración editorial, pasando por ilustración para cine y de caricatura. Hemos hablado con artistas que han creado obras impresionantes en todos estos campos. Lo que más nos ha impresionado de estas entrevistas es la cantidad de historias que hay detrás de cada obra de arte. Desde la inspiración de un artista en su infancia, hasta la dedicación y el esfuerzo que conlleva crear arte, cada entrevista nos ha dejado con una sensación de total admiración.

Estos artistas no solo han demostrado su talento y habilidad técnica, sino también su pasión y dedicación por el arte de la ilustración. Han invertido tiempo, energía y creatividad en cada uno de sus proyectos, y el resultado es un conjunto de obras de arte únicas y conmovedoras.

Con Ilustrópolis hemos querido compartir con ustedes, queridos lectores, estas historias y obras de arte para que puedan experimentar por sí mismos el poder de la ilustración. Esperamos que estas entrevistas les inspiren a descubrir más sobre este fascinante mundo, y a explorar su propia creatividad a través de la ilustración.

Lucía Garzón Mora.
Directora.



De pincel a píxel: la historia de la ilustración en el siglo XX en

Colombia

La historia de la ilustración en Colombia ha sido un proceso en constante evolución, que ha dejado una huella significativa en el ámbito político, cultural y social del país. A lo largo de los años, la ilustración ha desempeñado un papel fundamental en la comunicación visual, al transmitir ideas y emociones a través de imágenes poderosas y evocadoras.

por: **Yoakim Tiouan Diawe Sigaud**



La exposición "Tipo, lito, calavera" en la Biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de la República en Bogotá, propone una historia del diseño gráfico en Colombia en el siglo XX. Jonathan Gamboa Melo, guía en la exposición cuenta esta historia.

Entre 1899 y 1902, Colombia se vio sumida en un conflicto armado que generó una crisis económica y política. En medio de esta situación, el gobierno colombiano emitió una gran cantidad de billetes con el propósito de financiar la guerra y satisfacer las necesidades económicas del momento. Estos billetes, impresos en diferentes denominaciones y diseños, se convirtieron en un medio de expresión visual para el gobierno y reflejaron los acontecimientos políticos y sociales de la época.

A continuación de eso, una tendencia se deduce en la historia de la ilustración: existe una relación fuerte entre fenómenos políticos y estéticos. La historia de la ilustración siempre evolucionó al ritmo de la sociedad colombiana, o en cooperación o bien en oposición. Así, desde sus primeras manifestaciones hasta las expresiones más contemporáneas, la historia de la ilustración en Colombia puede ser articulada por distintos tipos de nodos que presenta la exposición.

Durante las tres primeras décadas del siglo XX el diseño se desarrolla a través de la

prensa regional. En esta época, la prensa servía de espacio de debate político. Para ilustrar estos debates, muchos dibujos florecieron en las revistas. Fue el caso de "Los Fantoques" - revistas humorísticas en contra de los gobiernos conservadores establecidos entre 1886 y 1930. Los Fantoques fueron revistas totalmente ilustradas y "hechas a mano", en las cuales los artistas ilustraban la realidad social y política del país, utilizando el humor y la sátira para criticar aspectos de la sociedad.

"Si tú te fijas en el título de estas revistas, tenían algo de creatividad, algo llamativo", afirma Jonathan Gamboa Melo

En 1927, Diego Monsalve escribió un libro que se llama "Colombia Cafetera", un gran volumen para transmitir la esencia y el carácter único de la región cafetera del país. Para pasar sus ideas, el autor usó doscientas infografías relacionadas con la temática del café en Colombia. Todas estas infografías fueron una gran ocasión para promover la ilustración. "Colombia Cafetera" realmente permitió mostrar toda la creatividad y el talento de los diseñadores gráficos colombianos de la época.

En los años 30, en el contexto de la República Liberal, aparece en Colombia una "política visual". Eso se refiere a las estrategias y prácticas empleadas por el gobierno de la época para utilizar la imagen y

el diseño gráfico como herramientas de comunicación y propaganda política. De hecho, el gobierno buscaba modernizar y transformar a Colombia en diferentes aspectos, incluyendo la economía, la infraestructura y la educación. La ilustración fue en este contexto una herramienta importante para promover y respaldar las políticas y acciones del gobierno. Se utilizó el diseño gráfico y la imagen como medios de difusión masiva para comunicar los logros y las metas de cada administración, así como para promover una imagen moderna y progresista de Colombia.

Un momento fun-



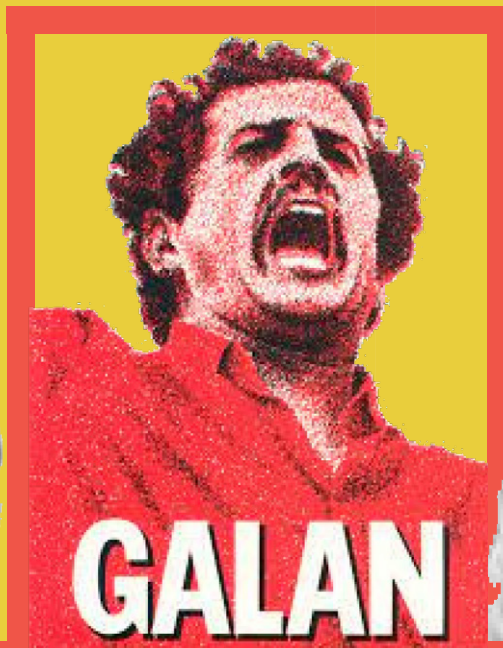
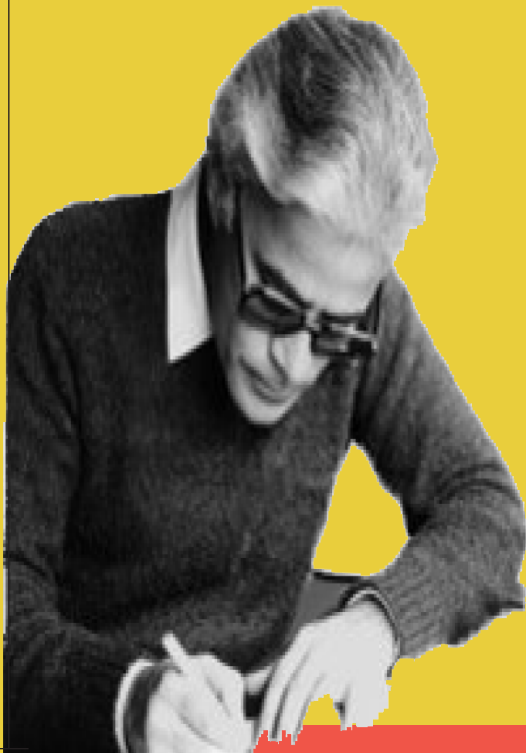
senta y ochenta, y son los artistas quienes ayudan a visibilizar parte de esas luchas.” explica Juan Pablo Fajardo Gonzales

Hasta los años 60, entonces, la ilustración en Colombia se consideraba principalmente como parte del ámbito del arte gráfico. Los ilustradores eran vistos como artistas y su trabajo se valoraba principalmente por su expresividad estética y creatividad artística al servicio de la causa periodística o política.

La ilustración se asociaba con la creación de imágenes que complementaban o enriquecían obras literarias, revistas, periódicos y otras publicaciones. Sin embargo, a partir de los años 60, con la influencia de corrientes inter-

nacionales y los cambios en la sociedad y en el campo del diseño, se produjo una evolución en la forma de concebir y practicar la ilustración. Surgió una mayor intersección entre el arte y el diseño, y la ilustración comenzó a ser reconocida como una herramienta de comunicación visual y un elemento central del diseño gráfico.

Durante los años 60, surgieron en Colombia escuelas y programas académicos especializados en diseño gráfico, lo que contribuyó a la formación de una nueva generación de diseñadores con una visión renovada y una mentalidad más vanguardista. Se puede hablar de diseñadores como Marta Granados, David Consuegra o Dicken Castro (los tres fueron figuras fundamentales en la historia del diseño en Colombia). Ellos



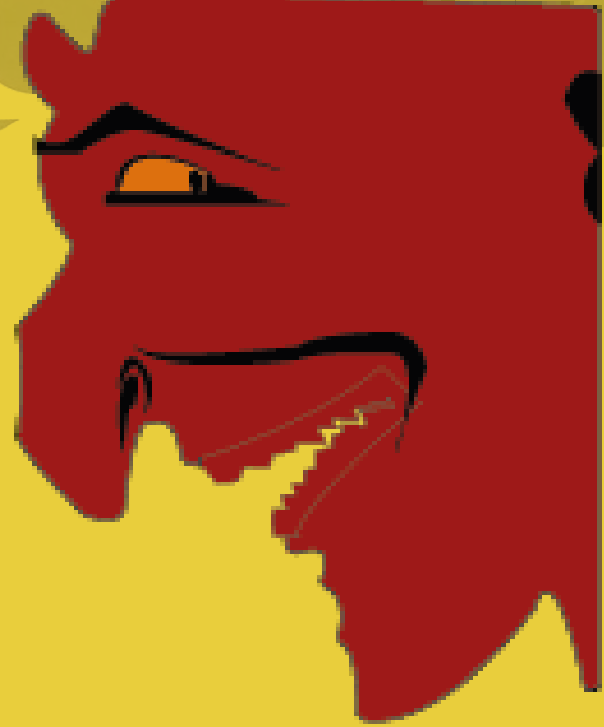
dejaron un corpus específico que marcó la historia de la ilustración en Colombia.

“En una época de gran politización en el mundo se destacan las tres bienales gráficas americanas organizadas. Estas bienales fueron un espacio importante para la naciente profesión del diseño gráfico.” escribe Juan Pablo Fajardo Gonzales

Al final del siglo XX, la evolución de la ilustración se hizo al ritmo de los desarrollos tecnológicos y de la aparición progresiva de la gráfica asistida por ordenador. Esta innovación transformó radicalmente la profesión de ilustrador; facilitó la posibilidad de auto-edición y abrió un espacio de experimentación y expresión sin límites.

“En los 80 también hay otros trabajos muy interesantes como estos que se hacen en BASIC. Aparte, este es muy interesante porque es una tipografía digital o es como la primera aproximación a tipografía digital hecha en Colombia.” dice Jonathan Gamboa Melo

Finalmente, interesarse en la historia de la ilustración en Colombia es tener un testimonio vivo de la interacción entre arte, política y sociedad. Y de hecho, a medida que la sociedad evoluciona, la ilustración cambia y se adapta. Durante toda su historia, la ilustración mostró su capacidad de adaptación y su crecimiento como disciplina artística independiente a lo largo del tiempo.



TIPOS DE ILUSTRACION

La ilustración es una forma de arte muy versátil y se puede utilizar en muchos contextos diferentes, dependiendo del objetivo y del público al que se dirige. En total existen 36 tipos de ilustración, para esta infografía se seleccionaron los 8 mas representativos.

ILUSTRÓPOLIS

EDITORIAL

ilustración editorial: Son ilustraciones que acompañan artículos, noticias o reportajes en revistas, periódicos o libros.



ARQUITECTÓNICA

ilustración arquitectónica, se utiliza para representar edificios, estructuras y espacios arquitectónicos. puede ser en dos o tres dimensiones.



HISTÓRICA

es una rama de la ilustración que se enfoca en representar visualmente momentos importantes de la historia



CIENTÍFICA

Representan información científica o médica, como por ejemplo ilustraciones de anatomía o de especies animales.



INFANTIL

ilustración infantil: Son ilustraciones diseñadas para niños y se utilizan en libros, cuentos o juegos infantiles.



CÓMIC

cómic: El cómic es una forma de arte que utiliza imágenes secuenciales para contar una historia. Puede ser tanto en formato impreso como digital.



PUBLICITARIA

ilustración publicitaria: Se utilizan en anuncios publicitarios, carteles o folletos para promocionar un producto o servicio.



MODA

ilustración de moda: se utiliza para representar diseños de moda y ropa. Puede ser tanto en formato impreso como digital.



PREMIOS JOSÉ DE RECASENS



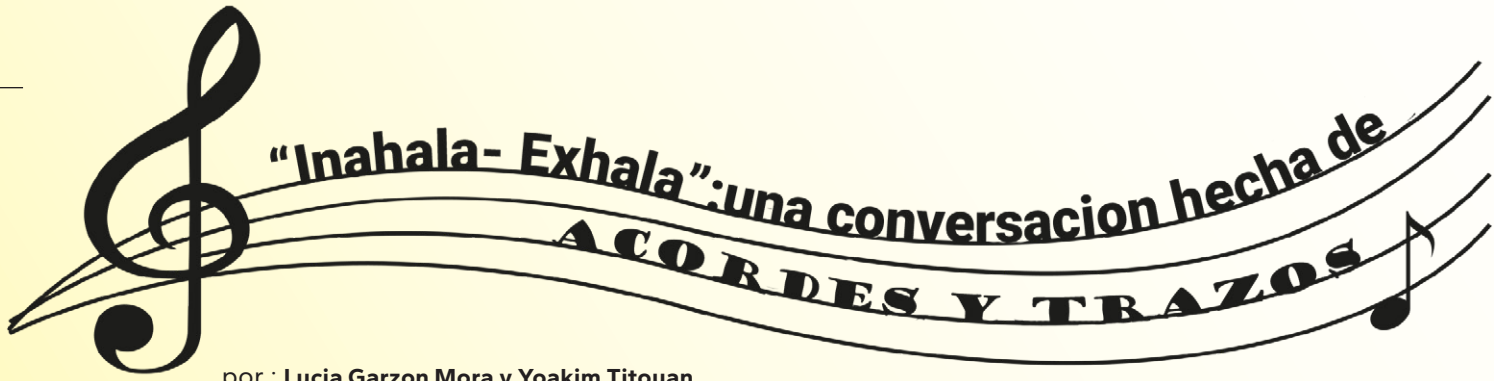
POSTULA TUS MEJORES TRABAJOS

CRÓNICA
REPORTAJE
PERFIL
REVISTA
ENTREVISTA
DOCUMENTAL

ENSAYO Y OPINIÓN
INFOGRAFÍA
MULTIMEDIA
CORTOMETRAJE
GESTIÓN DE COMUNICACIONES



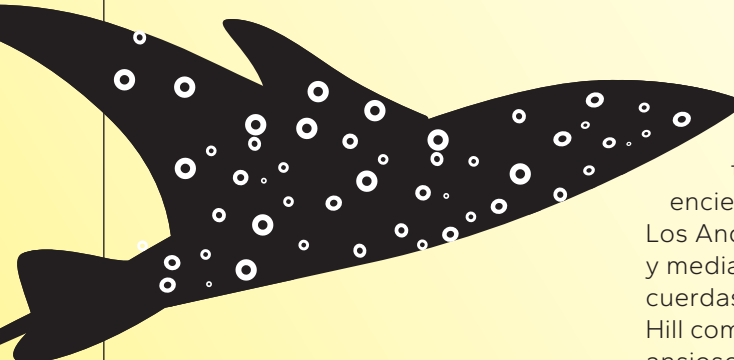
11



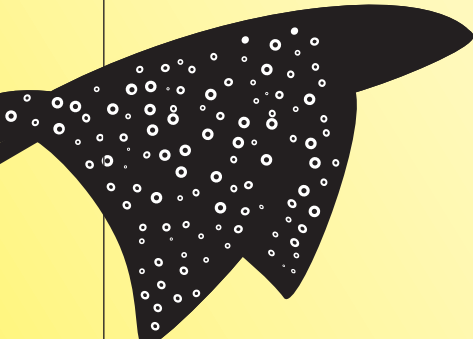
“Inahala- Exhala”: una conversación hecha de ACORDES Y TRAZOS

por : Lucia Garzon Mora y Yoakim Titouan

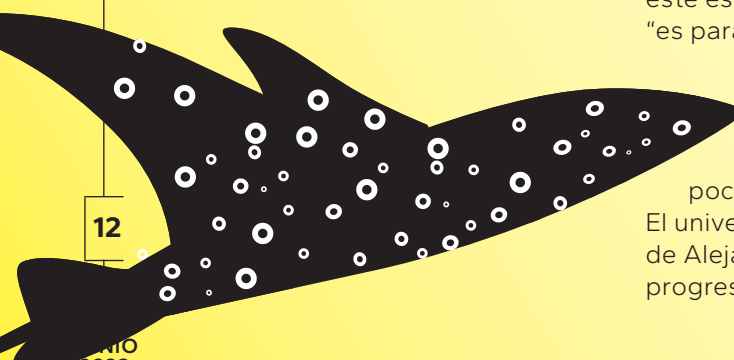
Ilustropia 2023 tuvo lugar en Bogotá entre el 26 y 30 de abril. Esta feria fue una gran ocasión para celebrar el mundo de la ilustración, en todas sus formas, en diferentes partes de la ciudad. La noche del jueves 27 de abril, en la universidad de Los Andes, el público pudo asistir a un concierto ilustrado llamado “Inhala- exhala” propuesto por Lucas Hill y Alejandra Vélez.



El escenario está listo, la expectación flota en el aire mientras las primeras luces se encienden en la universidad de Los Andes. El reloj marca las seis y media de la tarde cuando las cuerdas de la guitarra de Lucas Hill comienzan a vibrar. Un público ansioso, atraído por la promesa de una experiencia inigualable, se ha congregado en torno a este encuentro artístico atípico.



Frente a ellos, en un escenario meticulosamente preparado para la ocasión, los artistas entablan un diálogo especial. Lucas Hill, cantautor bogotano y maestro de las notas musicales, con Alejandra Vélez, talentosa ilustradora paisa, empiezan a conversar con sus instrumentos de expresión artísticos, la guitarra y las ilustraciones, respectivamente. Así, en lugar de palabras, el público asiste a una conversación hecha de acordes y de trazos. Se siente un vínculo indescriptible entre los artistas.



Después de horas de ensayo, Alejandra logró su objetivo con este espacio que, como ella dice, “es para mí compartir belleza, esto es lo que el mundo necesita”. Con cada nota y cada pincelada, el ambiente se transforma poco a poco en algo mágico.

El universo poético de los dibujos de Alejandra cautiva las miradas y progresivamente las sonrisas co-

mienzan a dibujarse en los rostros de todos los espectadores.

Las obras se caracterizan por una escala de grises y un amarillo verdoso muy saturado, para generar contraste en las ilustraciones. El protagonista de la obra era un chico con una edad entre 18 a 25 años, cuyo nombre nunca se revela, vive un viaje de auto-descubrimiento lleno de fantasía, con animales. Mariposas llegan a simbolizar la libertad. Peces voladores representan lo imposible hecho realidad. Mantarrayas personifican el espíritu del joven y gaviotas se vuelven un símbolo de unidad, ya sea hermandad, familiar o de amistad.

Las canciones de Lucas son depresivas y melancólicas pero hermosas, así lo aclara cada vez que va a cantar. Todo su álbum gira en torno a este misterioso protagonista. Por las letras se evidencia un problema amoroso, una búsqueda de la identidad, una ruptura o una pérdida de sí mismo. Esto queda a interpretación del oyente. Existen otros personajes en la obra, tal es el caso de una mujer y varios niños, todos con la característica de no tener rasgos faciales solo una sombra, una silueta como si faltara una

pieza en cada uno de ellos.

La búsqueda de la identidad es algo que la humanidad ha tenido que afrontar desde sus inicios. Obras como estas ayudan evitar el sentimiento de soledad. Es precisamente la función del arte mostrar un problema que está encerrado en un cuerpo, para que el espectador logre sentirse representado en aquella obra artística, ya sea con la música o la ilustración. El color amarillo fue el que iluminó aquella mágica noche. Alejandra decidió que el estilo gráfico para sus ilustraciones era resaltar con un solo color, como el amarillo, para romper con los tonos negros y grises de las obras. A pesar de estar a las siete de la noche al aire libre, las mariposas, los peces voladores y los soles ilustrados que brillaban con ese color en vivo, mientras Lucas ambientaba el momento con canciones sentimentales, crearon una atmósfera fuera de la realidad.

Al principio, Lucas y Alejan-

dra se sentían nerviosos, pero al pasar el tiempo se dejaron llevar y tenían claro que, si se equivocaban, lo solucionaban juntos. Estas ilustraciones van a ser parte de un libro en el que se va a empezar a trabajar, pues Alejandra ya tiene uno titulado "Todos los días son días". El libro fue ganador de la beca del libro ilustrado del año 2022, se puede conseguir en Casatinta, en plataformas digitales y varias librerías de Medellín. Fue "un viaje hecho en la pandemia con reflexiones de esa relación del tiempo entre el afuera y el adentro" asegura Alejandra.

Ilustropía es un festival que invita a los mejores ilustradores del mundo. Tuvo varios representantes maravillosos de Colombia, como Catalina Vásquez, Santiago Rivas, Daniel Liévano, etc. Sus diferentes actividades atraen a muchas personas para pasar unos ratos agradables, talleres como "Gráficos desde el estómago",

"Escritura para ilustradores", "Ilustración objeto", entre otros. "Inhala-exhala" fue uno de los muchos conciertos ilustrados que organiza este festival. Son conciertos llenos de técnicas, de colores, de música, de arte, donde los sentimientos salen a

flor de piel. Cualquier persona puede asistir y disfrutar de una noche mágica con los mejores ilustradores y cantantes de Colombia y el mundo.

Escanear para ingresar a al a la playlist de Lucas Hill



LA ILUSTRACIÓN ES

ARTE

o

DISEÑO

Por: **Lucía Garzón Mora**

Desde las primeras representaciones en las cuevas prehistóricas hasta los dibujos digitales en la actualidad, a lo largo de la historia de la humanidad, la ilustración ha evolucionado en cuanto a su definición. Para comenzar, se hablará de la historia de la ilustración con tres ejemplos; las ilustraciones de la biblia, los comics y la caricatura política. Al pasar por estos ejemplos se puede evidenciar cómo la definición de la ilustración oscila entre el arte y el diseño. Para esto, cuatro expertos en el ámbito de la ilustración brindan su opinión.

Daniel Aguilar es comunicador Social- Periodista de la Universidad Externado de Colombia y docente investigador de esta. Su pasión en la investigación son los comics y las narrativas graficas. Según él, la ilustración es arte. Esta nace para apoyar los textos del periódico en el siglo XIX; es decir, desde su origen se crea con la finalidad de que las personas que no tenían la posibilidad

de leer comprendieran lo plasmado allí. Con esto se evidencia que la ilustración en siglos pasados representaba algo escrito, ya sea una historia de ficción, periodística o documental. En la actualidad no solo se representa algo, también entra el diseño a ser parte fundamental; de esto se profundizará más adelante. Por ejemplo, en un principio las ilustraciones de la biblia ayudaban a que muchas personas logran entender la religión. De esta manera es como se origina por primera vez la ilustración en el mundo como una expresión de una emoción que va ligada a contar narrativas. En Colombia, que la primera ilustración es la caricatura. Y como afirma Daniel "con la caricatura se refleja en un dibujo el sentir del artista con un contar narrativo, al igual que en los comics".

Daniel cita a Walter Benjamin para demostrar el arte en la ilustración,





teniendo en cuenta el **aura** del que habla este filósofo. Este término se refiere al sentimiento o marca que el artista deja en una obra para que sea única. Debido a esto, el arte se puede encontrar en diferentes formas artísticas, como una canción, una fotografía, una imagen o una ilustración. Daniel describe el arte como "cualquier forma que recurre a elementos estéticos que permiten la comprensión del sentimiento, pensamiento o idea de un artista". Al recurrir a elementos estéticos como diseño o técnicas, se puede evidenciar que la ilustración no es solo arte.

Felipe Londoño, vicerrector académico y decano de la facultad de Artes y diseño de la universidad Jorge Tadeo Lozano, es arquitecto; sin embargo, su vida personal y profesional ha estado ligada al diseño. Felipe apoya la idea de la

ilustración como arte, afirma que "la ilustración siempre parte de un objetivo o representación de información o datos". Si se toma la ilustración como un proceso, en algún momento trasciende del arte al campo del diseño. Es aquí cuando "el arte y el diseño dialogan", así lo aclara él. En el arte, según Felipe, sale la esencia de la expresión con que los seres humanos buscan caracterizar el mundo; y es por eso que el arte dialoga con el diseño para poder materializar esa esencia de la expresión. Dependiendo de la calidad y la forma en el que esté elaborada una ilustración, puede volverse un proceso de di-

seño o artístico. Paula Flechas es diseñadora gráfica de la universidad Jorge Tadeo Lozano, y apasionada por la ilustración. Argumenta que la ilustración se encuentra en una línea entre arte y diseño. Para ella "el diseño es un medio de comunicación y el arte es la visión de cada artista". Por lo tanto, un ilustrador necesita comunicar a pesar de tener su perspectiva como arte. "La ilustración esta más afín al diseño en cuanto se necesite comunicar", afirma Paula. Es en el ámbito laboral donde se nota más esta diferencia entre arte y diseño. La ilustración cuando es libre, a imaginación, puede ser arte; sin



embargo, cuando la ilustración es encargada por otra persona, se considera diseño.

Jairo Orozco, diseñador gráfico y docente de la universidad Externado de Colombia, argumenta que la ilustración es "diseño al tomar la ilustración como "expresión artística, lenguaje visual y lenguaje artístico enfocado en enviar un mensaje único que cualquier persona debería entender". Con la ilustración se pueden representar conceptos que de otra manera serían muy difíciles de representar. Por ejemplo, hacer una ilustración del amor, no una expresión del amor como lo

haría una fotografía sino el amor en sí. "Diseñar es solucionar problemas, se soluciona la representación de todo con la ilustración" en palabras de Jairo.

Aunque hay diferentes opiniones, se puede concluir que la ilustración se encuentra en una línea entre arte y diseño, y qué dependiendo del objetivo, contexto y calidad de la ilustración, puede ser considerada como arte o como diseño. Daniel Aguilar dice que la ilustración es arte por que representa una historia; sin embargo, para Felipe Londoño no solo es arte sino

también diseño, es un diálogo entre estos dos. Por otro lado, Paula Flechas y Jairo Orozco argumentan que la ilustración es diseño, esto depende de varios factores como el tipo de ilustración, el propósito o el mensaje que se quiera transmitir. Además, se destaca que la ilustración es una forma de comunicación que permite representar conceptos de una manera visual y comprensible para cualquier persona. ¿La ilustración es arte o es diseño? La respuesta no es definitiva. La ilustración es arte o es diseño dependiendo del propósito con el que se elabore la obra, y la intención del creador.



CUIDA TU SALUD MENTAL

Refugiate en el mundo de ilustración



KATHIUSKA

UNA MUJER QUE ILUSTRÓ SUS SUEÑOS

Por: Lucía Garzón Mora

Catalina Vásquez Salazar, con 32 años, se ha convertido en una de las mujeres más importantes en la ilustración colombiana. Su éxito ha desafiado la tradición masculina del oficio, y aunque no le fue nada fácil, ya hay muchas mujeres que trabajan en este ámbito. Argumenta que la ilustración “es un mundo muy amplio, para todos”.

Catalina es una ilustradora y animadora de Medellín. Desde pequeña, ha tenido una inclinación por el dibujo. Le fascinaban los colores y la forma de los elementos que la rodeaban en su niñez. Dibujaba y pintaba todo el tiempo, y fue allí cuando comenzó esa relación con la ilustración. Sus obras artísticas están llenas de colores, de significados, de formas y sobre todo de historias. En 2009, entró a estudiar Comunicación Audiovisual y Multimedia en la Universidad de Antioquia. “Quería complementar la ilustración con campos como el cine que son para contar historias y eso me ayudó mucho a aprender a interpretar y a observar la realidad”, recuerda ella.

Cuando entró a la universidad, dejó en pausa el dibujo; sin embargo, siempre tuvo claro lo que le apasionaba. Tres años y medio después,

al estar en quinto semestre, retomó el dibujo para así tener su primer contacto con la ilustración. Comenzó con cómics que en esa época publicaban en páginas web y en sus redes sociales. Fueron cómics que marcaron un momento fundamental en la vida de Catalina.

¿De qué se trataban esos cómics?

“Hablaban de mi día a día y de cómo me sentía. Como en esa época todavía vivía con mi mamá, entonces también ilustraba como era la relación con ella. Así fue como empecé y una cosa fue llevando a la otra”.

Su mamá siempre fue el apoyo que Catalina necesitó, pues ella recuerda que le decía “si a usted le gusta, hágalo”. Nadie la limitaba a hacer lo que más la apasiona: dibujar. Por el contrario, su mamá le brindaba la libertad que muchos artistas desean tener. Siempre ha estado pendiente de ella. Por

ejemplo, cuando Catalina se inició en este mundo de la ilustración, su madre constantemente apoyaba sus expresiones artísticas.

¿Cómo ha sido la relación con su mamá y la ilustración?

“Ella siempre me ha apoyado, aunque a veces no entienda mucho qué es de lo que yo vivo”

Catalina recuerda que, en sus inicios, trabajó en un estudio de animación donde hacían comentarios inapropiados sobre su trabajo, por ser mujer.

¿Qué le decían en ese trabajo?

“Me decían ‘tan linda la niña’ y yo como ‘¿cuál niña?’. Con una condescendencia o viéndolo un poco a una como incapaz de ciertas cosas”

Kathiuska, firma que usa en sus trabajos, comenzó dibujando sin presión, más como un hobby, pero





al momento de entrar al panorama laboral todo cambió. Al principio dibujaba para ella y eso fue muy bueno porque, así como lo dice, “no tuve que desde el principio meterle la presión, ya después me dije a mí misma que esto es lo que me tiene que sostener, pues en ese momento yo hacía otras cosas dentro de lo audiovisual”. Al entrar al mundo laboral de la ilustración, Catalina aprendió a poner límites y entender cómo funciona.

Con esos comentarios de su primer trabajo, comenzó a sentir como si sus dibujos fueran demasiados simples. Al pasar los años, se fue dando cuenta de algo que al decirlo la llena de orgullo y es que “este es mi estilo y también es mi propuesta”.

En el 2014, Kathiuska crea su primera ilustración en el diseño editorial. Su primer libro totalmente ilustrado, *Manual para cazar una idea*, creado en coautoría con José Andrés Gómez, un amigo y escritor de Medellín. Es un libro que trata de las aventuras de un niño que busca una idea para dibujar. Se encuentra publicado en el portafolio de ilustraciones de Catalina desde el 2015. Este fue su primer reto profesional al que ella se tuvo que enfrentar, así lo recuerda.

¿Cómo fue el proceso para crear su primer libro “Manual para cazar una idea”?

“Fue un proceso de encontrar los escenarios y definir cómo iban a ser ilustrados los personajes, entonces el reto es recrear todos estos espacios”.

Catalina tiene una amplia trayectoria profesional. Ha trabajado en varias empresas en las que se destacan Radio Ambulante, Periódico el Espectador, Pepsi, entre otros. En 2018 ganó una beca otorgada por el Ministerio de Cultura de Colombia para una residencia en Francia en la Casa de los Autores. Explica que es “un espacio súper importante del cómic a nivel mundial”. Vivió tres meses allá mientras desarrollaba un proyecto de cómic o novela gráfica que todavía no se ha publicado.

¿Cómo influyó ese viaje a Francia en tu perspectiva artística?

“Me permitió conocer a otros artistas del mundo, tener otros referentes, como un intercambio de saberes; fue muy interesante”.

Kathiuska ha ilustrado 4 libros: *Manual para casar una idea*, *Los Animales del Cielo*, *Las aventuras de Ulises* y *A estória do sol e do rinoceronte*. También ha realizado historietas y comics. Pero sin duda su trabajo más significativo para ella es un proyecto que se titula *Colombia*. Es una ilustración

creada como interpretación de la cultura popular del país. Poder representar a Colombia con detalles ilustrados como los avisos en las calles o la comida la llenan de orgullo y hacen importante este trabajo en su vida.

¿Por qué para usted es tan significativo su trabajo titulado Colombia?

“Recoge mucho mi estilo, los temas que me gustan como la cotidianidad; con lo que nos encontramos en el día a día, más como el paisaje”

Catalina cada día crece más profesionalmente. Su objetivo es brindar inspiración a más mujeres por medio de ilustraciones y, por supuesto, lo está logrando. Su portafolio es un mundo de color maravilloso y es donde podrán conocer todas sus obras artísticas. Actualmente, es invitada de *Ilustropía*, que es el festival internacional de ilustración realizado cada año con la feria del libro en Corferias.

Ella es la inspiración de mujeres que sueñan con darle luz propia a los sueños de ellas. Toda una ilustradora de sueños.



IA

¿ayuda o problema?

Por: **Dylan Suárez Barrios**

Las inteligencias artificiales (IA) son sistemas informáticos que realizan tareas a través del reconocimiento de datos. Empresas especializadas en tecnología generan diferentes IA para utilizarlas como herramientas que beneficien en diferentes campos, uno de los cuales es el arte.

Según Adobe Creative Intelligence Predicts, empresa que genera análisis de datos acerca de diseñadores y artistas que utilizan herramientas de diseño, afirma que el empleo de las IA en obras artísticas ha aumentado. El uso de estas herramientas para ilustrar genera incertidumbre en los artistas debido a que se pone en duda el valor artístico de las obras al ser generadas por una IA.

Felipe Suarez es un diseñador gráfico especializado en ilustración publicitaria que habla acerca de los temores de los ilustradores. Él dice que el gran miedo de los artistas no viene dado por el fin del trabajo manual en la ilustración, sino por el fin de un medio de empleo para los ilustradores. Empresas como Coca-cola están basando sus nuevas campañas de publicidad en el uso de inte-

ligencia artificial como herramienta para generar promoción de sus productos, y es aquí donde surge el miedo para los ilustradores. "Para las empresas, nosotros somos los traductores de las ideas que quieren compartir acerca de su producto de manera visual, pero si el traductor de ideas se encuentra a tan solo un clic en una pantalla, ¿dónde queda el traductor?" Esa es la pregunta que se hacen los ilustradores, que no solo tienen la ilustración como vocación, sino también como trabajo.

Por otro lado, están aquellos que tienen la ilustración como vocación. Daniel Aguilar,

profesor de maestría en comunicación creativa, habla acerca de las IA como herramienta para sus ilustraciones. "No soy muy bueno dibujando figuras anatómicas, pero una IA puede ayudarme a hacer un retrato completo de alguien. Al final del día, estas herramientas siguen funcionando para expresar, y ese es el objetivo del arte". Una herramienta que permite compartir ideas de manera ilustrada no se aleja mucho del valor artístico de una obra, pero ¿por qué sucede esto? Daniel Aguilar responde: "Porque las IA no producen la idea que se quiere transmitir. La máquina la traduce de manera visual, pero no crea esa idea". Cuando se habla de valor artístico en el que se expresan ideas, las IA aún dependen de las ideas del humano, por lo que para estos ilustradores vocacionales, la idea de valor artístico no es

problemática. “Pero el día en que una IA genere sus propias ideas, no tengo idea de dónde quedará el valor artístico”.

Alfredo Saab, filósofo y literato especialista en posthumanismo, una rama filosófica que explica el estado en el que la especie humana ha evolucionado más allá de su forma actual, ya sea a través de tecnologías de mejora humana o mediante la creación de

entidades artificiales, responde acerca del valor artístico: “El valor artístico de una obra proviene de la autonomía e inteligencia que tenga quien generó la obra. Teniendo esto en cuenta, es claro que las IA por el momento no tienen suficiente independencia para generar obras con un

valor artístico alto por sí solas”. Se pierde la función del ilustrador para proyectar las ideas de otras personas con su técnica, y en unos años cabe la posibilidad de que se pierdan también las ideas.



EXPERIMENTO

A continuación, se va a realizar un experimento basado en dos ilustraciones del artista Felipe Suárez. Utilizando la IA DALL-E2 y las descripciones textuales de las obras, se generaron nuevos dibujos. El objetivo del experimento es determinar si las personas pueden diferenciar, con solo una mirada, cuál es el autor de cada obra.

Responde la encuesta para saber la respuesta:



GRUPO 1

GRUPO 2

10 HITOS ILUSTRADOS DE COLOMBIA

A lo largo de la historia, Colombia ha construido un amplio trayecto en la ilustración que representa al país. Las ilustraciones que se presentaran a continuación hacen parte de los 10 hitos ilustrados de la historia de Colombia. Para esto se consultaron dos fuentes, Jairo Orozco y Orlando Valencia son diseñadores gráficos y profesores de la universidad Externado de Colombia. Cada uno brindo sus 10 ilustraciones más destacadas en la historia de nuestro país, para así obtener como resultado una mezcla entre estas.

CROMOS

Hacia 1916, Miguel Santiago Valencia y Abelardo Arboleda fundan la revista Cromos. Fue lanzada como una revista semanal ilustrada.

CROMOS.



1916

TAL CUAL

Francisco Hernández en 2003 ilustró al presentador del Boletín del Consumidor. Ha tenido la función de velar por los derechos de los colombianos



2003

SEMANA

Sus primeras portadas en 1946 estuvieron a cargo del caricaturista Jorge Franklin Cárdenas.



PIELROJA

Ricardo Rendón creó esta ilustración. Se creía que los indios eran inmunes y esto se utilizaba como estrategia publicitaria para el tabaco.



MOJICON

Adolfo Samper publica la primera historieta colombiana con formato de tira cómica llamada "Mojicón"



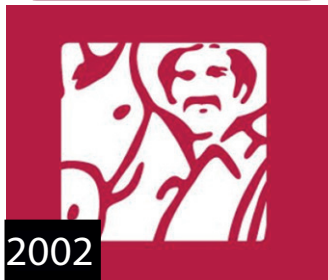
ESCUDO

Fue creado por Francisco de Miranda en 1806 durante su exilio en Londres. Se inspiró en los diseños europeos



Juan Valdez

Basado en Doyle Dane Bern. Fue creado para dar una imagen funcionar como publicidad para la Federación Nacional de Cafeteros (FNC).



BAVARIA

Fue creado por Jorge Arango en 1949. Representa la marca más importante de cerveza colombiana.



Galán

En 1982, Carlos Duque diseña el afiche de la campaña presidencial de Luis Carlos Galán antes de que fuera asesinado en 1989.



PROFESOR

En 2006, Proyectos, Conexión Creativa crea la animación de la mejor serie colombiana de televisión de carácter educativo y cultural.



EL bacán DE LA PLASTILINA

por: **Juan Jose Sarmiento Posada**

La plastilina es para niños, ¿es un material exclusivo para una edad?, la respuesta está en la vida de Édgar Humberto Álvarez quién es animador, activista, director e ilustrador colombiano. Es un hombre que ha dedicado toda su vida a la plastilina siendo, posiblemente, el sueño de todo niño en Colombia. Actualmente vive en Bogotá y es director de "Se lo explico con plastilina" donde sube sus proyectos artísticos con enfoques mayormente sociales y usa la plastilina su material protagonista.



Édgar es lo que podemos considerar como un "bacán", se logra llevar bien con todo el mundo ya sean niños, adolescentes, adultos o ancianos. Un artista que ama lo que hace. La plastilina es muy versátil y él lo tiene claro, pues en los talleres para niños, esculturas, cortometrajes, videos musicales, entre otros, muestra esa versatilidad representando varios ámbitos de la vida cotidiana.

Álvarez nació el 7 de abril de 1972 en Facativá, egresado de la Academia Superior de Artes de Bogotá, de cabello largo hasta los hombros y un poco despeinado, cuenta con una barba un poco canosa, su accesorio

característico son los gorros de lana los cuales suele usar en todo evento al que asiste. No tiene hijos sin embargo tiene una sobrina que la ama como si fuera una hija Emily además cuenta con 10 libros escritos de proyectos de plastilina, con guías y consejos en este arte.

Todo comenzó a sus 17 años con un trabajo para sus estudios, un cortometraje a base de plastilina del tema que le asignaron. Su técnica fue stop-motion.

En ese momento Édgar Álvarez nunca pensó que ese video llegaría a manos de Pelikan, la marca dueña del imperio de marcadores, resaltadores y plastilina. Los trabajos de

la marca quedaron maravillados con el don de Édgar, a tal nivel que llegaron a patrocinarlo. Gracias a esa oportunidad nunca tuvo problemas económicos a la hora de comprar su material.

Todos los días Édgar saca su plastilina Pelikan y se dispone a hacer sus muñecos que lo caracterizan, desde perros, gatos, personas y muchos más. Sus obras, la mayoría, surgen a petición de niños y por suerte para Édgar no es un problema. Él disfruta hacer estos muñecos. De hecho, le sorprende las propuestas de los niños. Existen pequeños que piden vacas o lobos, pero también están otros, como su sobrina que le pidió una tormenta. ¿cómo se hace una tormenta a plastilina?, ¿cómo hacemos la lluvia?, ¿dónde es la tormenta?, ¿es una tormenta con inundación? esas son

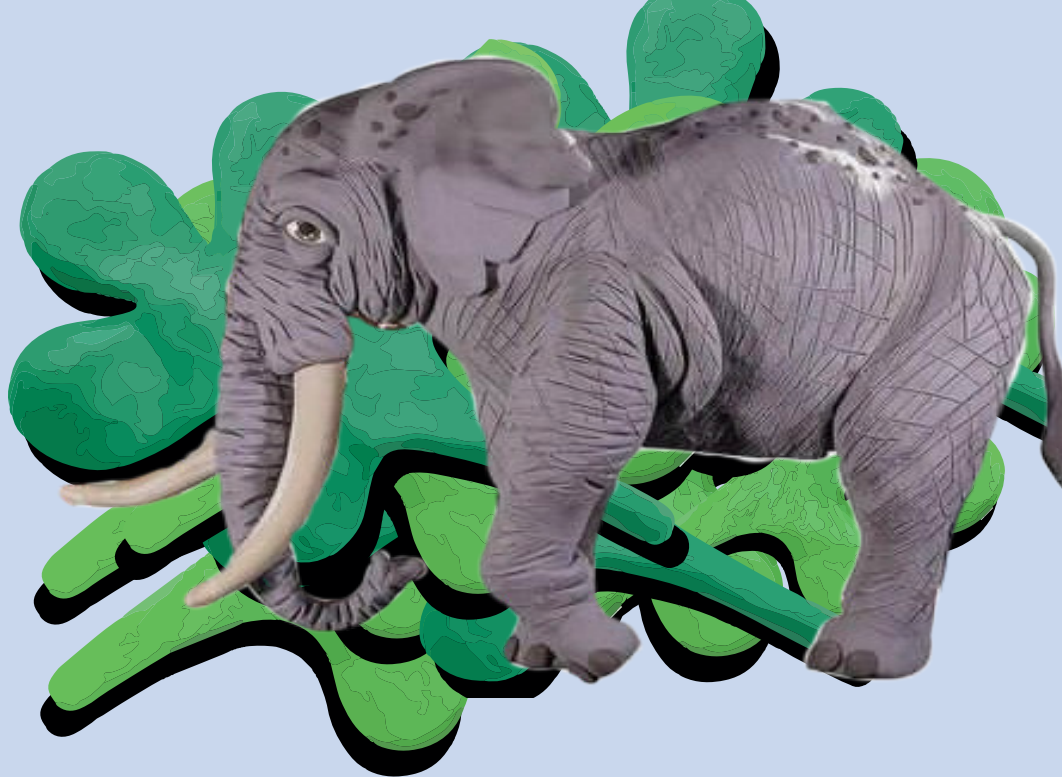


preguntas que Édgar tuvo y lo desafían como artista. A pesar de ser una propuesta de una niña de aproximadamente 5 o 6 años, marcó un gran momento de su vida. Es una persona que se considera internacionalizada. Vivió 7 años en Estados Unidos, viajó a México, Ecuador, Argentina, Panamá incluso China. Sin embargo, siempre le ha tenido un gran aprecio a México hasta el punto de considerarlo su segundo hogar. Alcanza hasta un parecido con Gabriel García Márquez que también le tenía un gran aprecio a este país.

Édgar en su 2022 y 2023 está trabajando en un corto acerca de la inmigración por el Darién, por lo tanto, se encuentra en una investigación de campo en ese lugar. Teniendo contacto con los migrantes y lo increíble aquí fue como lo reconocieron casi al instante, no tuvo ni que presentarse, ya la gente sabía quién es y lo admiraban. Estas cosas solo las puede hacer este "bacán de la plastilina".

Se lo Explico con plastilina es un proyecto que surgió como un simple capricho, una página de Instagram en la que subía sus muñecos de plastilina sin embargo poco a poco esta página fue tomando un rumbo más social y hacia el activismo, Édgar toca temas complejos y difíciles de explicar. Usando sus personajes para aliviar el peso de los temas y facilitando su compren-

sión a todo público, "la plastilina es un material con el que puedo tratar temas complejos como políticos o sociales de una manera más fácil" dijo Édgar. El cortometraje titulado "La búsqueda de personas dadas por desaparecidas" nos cuenta los sentimientos y experiencias de las familias que han perdido a un familiar por desaparición forzada, ilustra con sus personajes esos sucesos traumáticos de una manera respetuosa pero creativa. Édgar Álvarez no esperaba que esta página ganara este impacto, pero igual no se arrepiente de su





progreso y se siente orgulloso, el desea ser recordado "todos quieren ser recordados" dijo el y no desea ser la excepción, dejó un legado con su plastilina un legado que sigue expandiéndose en vida y lo hará en muerte.

Lo impresionante de la plastilina está en su accesibilidad es un material muy recurrente en los colegios y más en los primeros años como kínder o transición, es un material que muchos categorizarían como infantil "para niños" sin embargo ver a Édgar vivir de este material para "niños" cuestiona la pregunta si en verdad lo es. Édgar lo ve como una ventaja trabajar con este material "infantil", este material le da un lujo que muy poca gente tiene y es que los niños lo admiren y le digan "yo quiero ser como usted" es un ilustrador y artista admirado por niños y respetado por los mayores actualmente su único problema es el tiempo, es su limitante pues la carga laboral que lleva es agotadora exclamo Édgar.

Édgar Humberto Álvarez es un hombre de muchos campos artísticos, pero al mismo tiempo no pertenece a ninguno o así es como se considera, solo es feliz con lo que hace, con plastilina solo con plastilina, inspirando a jóvenes como enseñándoles a hacer un perro o un gato, ayudando a recordar el pasado como con su video del El Bogotazo o buscando mostrar los lugares más difíciles en el mundo.

Con ya 47 años, con aproximadamente 40 gastados en crear muñecos sean de plastilina, arcilla o incluso la masa para arepas de su abuela, es un "artista" (artista y activista) el cual cuenta con dos pasiones crear y ayudar con su herramienta y su hermana la plastilina. El escritor es a lápiz como Édgar es a plastilina.



¿QUE VES?



LA UNICA REPUESTA ES TU CREATIVIDAD

El CATALIZADOR de Paula

Por: **Dylan Suárez Barrios**

Los catalizadores son la fuerza impulsora que permite expresar lo que se tiene en la cabeza en un momento determinado. Son necesarios para lograr trabajos. El catalizador de Paula Flechas es la ilustración. Como diseñadora gráfica de 23 años, Paula encuentra su fuerza plasmando conejos, aves, abejas e incluso "Pokémones" en sus ilustraciones. Cada día, ella se acerca a este tipo de criaturas en su mente para buscar el empujón que da vida a sus creaciones.

La niñez y adolescencia de Paula fueron etapas en su vida en las que veía la ilustración como un simple hobby y nunca pensó que se convertiría en su medio de vida. "Siempre lo vi como una afición, algo que sería solo eso", recuerda. Pero todo cambió cuando fue invitada a un semillero de ilustración en la Universidad Jorge Tadeo Lozano por un profesor. Este semillero fue el primer paso para establecer su conexión con este arte. Luego de graduarse de la universidad, sus trabajos la han llevado a fortalecer su relación con la ilustración. "El amor por la ilustración no llegó de manera espontánea, fue un proceso paso a paso. El contacto con ilustrado-

res tanto en el semillero como en la universidad me atrajo cada vez más hacia este arte"

La manera en que sus compañeros ilustradores del semillero se dedicaban a este mundo fue lo que más atrajo a Paula. "Cada vez que Julián Velásquez, mi profesor del semillero, me pedía ayuda con ciertos retoques en la animación o para hacer trabajos más lentamente, me enamoraba cada vez más de la idea de dibujar. Me di cuenta de que la ilustración no solo podía ser un pasatiempo típico para matar el aburrimiento, sino que también podría ser algo más profundo". Este hecho quedó demostrado cuando Paula fue finalista en uno

de los concursos de ilustración más importante de Colombia, lo que confirmó que podía llegar lejos.

No es fácil transformar una afición en una vocación. Los trabajos de **Freelancer** son muy escasos para Paula y los concursos donde los participantes realmente reciben un premio son pocos. Aunque no ha perdido trabajos y experiencias, tuvo que trabajar



en un mural en la zona norte de Bogotá, que no era el trabajo más ambicioso que había tenido, pero aun así marcó un antes y después en su comprensión de por qué seguía en este camino de trabajo. "La empresa que me contrató para hacer ese pequeño mural ya había hecho diferentes campañas de marketing con buenas empresas y tan solo con ese pequeño trabajo se me mantuvo, fue en ese punto en el que entendí que podía abrirme camino en la industria".

Con su pelo corto negro y gafas con diseño irreverente, Paula Flechas estaba encontrando las piezas necesarias para transformar su afición de la infancia en un medio de trabajo estable. La ilustración no solo le permitía expresar lo que salía de su mente, sino que también se podía aplicar en investigaciones, publicidad y editoriales. Todos estos estilos en los que se podía aplicar la ilustración le interesaban mucho, lo que le brindó una estabilidad que normalmente las personas buscan en su trabajo.

Aunque Paula logró alcanzar cierta estabilidad en su carrera, no todo es tan bueno como parece, especialmente cuando te obligan a ilustrar algo que no quieres. El Ministerio de Educación le encargó un proyecto de creación de cartillas para profesores, estudiantes e investigadores que querían aprender, dirigido a personas de zonas periféricas. "Cuando nos entregaron los textos para ilustrar, me di cuenta de que era bastante difícil para mí ilustrar textos que no lograba comprender del todo bien", explicó Paula.

La metodología de entrega de este trabajo era muy específica, con especificaciones detalladas. Ella entregó las ilustraciones para el texto justo a tiempo y pensó que las ilustraciones eran excelentes y funcionaban bien para lo que pedía el texto, pero para los clientes fue

todo lo contrario. Fue una de las ilustraciones con más correcciones, ya que los clientes no entendían muy bien el significado de la ilustración. Paula tuvo que corregir el trabajo varias veces, lo que resultó casi tortuoso para ella, ya que la ilustración final no reflejaba la idea original que tenía en mente. "No me gustó para nada la ilustración final, y fue difícil cumplir con los plazos de entrega solo por correcciones", dijo Paula.

Este incidente revela el punto débil de trabajar como ilustrador: a veces, los clientes no entienden la idea que se quiere presentar, lo que limita la creatividad y puede resultar en un trabajo insatisfactorio. Paula dice: "Muchas veces mi familia o personas no entienden los límites de la ilustración, debe ser porque no los hay y es complejo comprender esa idea". Con el tiempo, Paula trata cada vez más de adaptarse a las ideas de sus clientes y combinarlas con las suyas para que pueda disfrutar de su trabajo.



MIGUEL OTÁLORA

ARTESANOS
DEL
DIBUJO

Por: Yoakim Sigaud

Un sol caprichoso y cambiante brillaba en el cielo de Bogotá mientras caminaba por las calles hacia la sede del Malpensante. Había sido contratado como ilustrador para esta revista y estaba emocionado de empezar a trabajar con ellos en ese 2011. Él? Fue Miguel Otálora, joven dibujante.

La primera tarea que le dieron fue hacer una portada para la próxima edición de la revista. Él trabajó arduamente, pasó largas horas en su escritorio, trabajó y pulió su obra maestra. Finalmente, cuando la portada salió a la luz, fue una sensación de orgullo para él. Sabía que había encontrado su lugar en el mundo de la ilustración.

Después de la portada, empezó a buscar proyectos independientes. Finalmente fue a través de su trabajo en la revista QQ que se encontró con su nueva musa: la ilustración para la primera infancia.

“Trabajo de manera constante con QQ”, dijo mientras hablaba de su trabajo. “Pero también hago proyectos independientes porque no quiero clavarme exclusivamente como animador.

Me gusta tener la libertad de crear mi arte en mi propio tiempo y de la manera que deseo”.

Con el tiempo, Miguel Otálora se convirtió en un exitoso ilustrador. Hoy él es un diseñador gráfico conocido por haber animado la serie Rick y Morty y por haber creado la serie animada Las Crónicas Infantiles. Durante su carrera trabajó sobre muchos proyectos distintos (como director, director de animación, animador, ilustrador o diseñador) pero cada vez con un punto común: la misma pasión de dibujar.

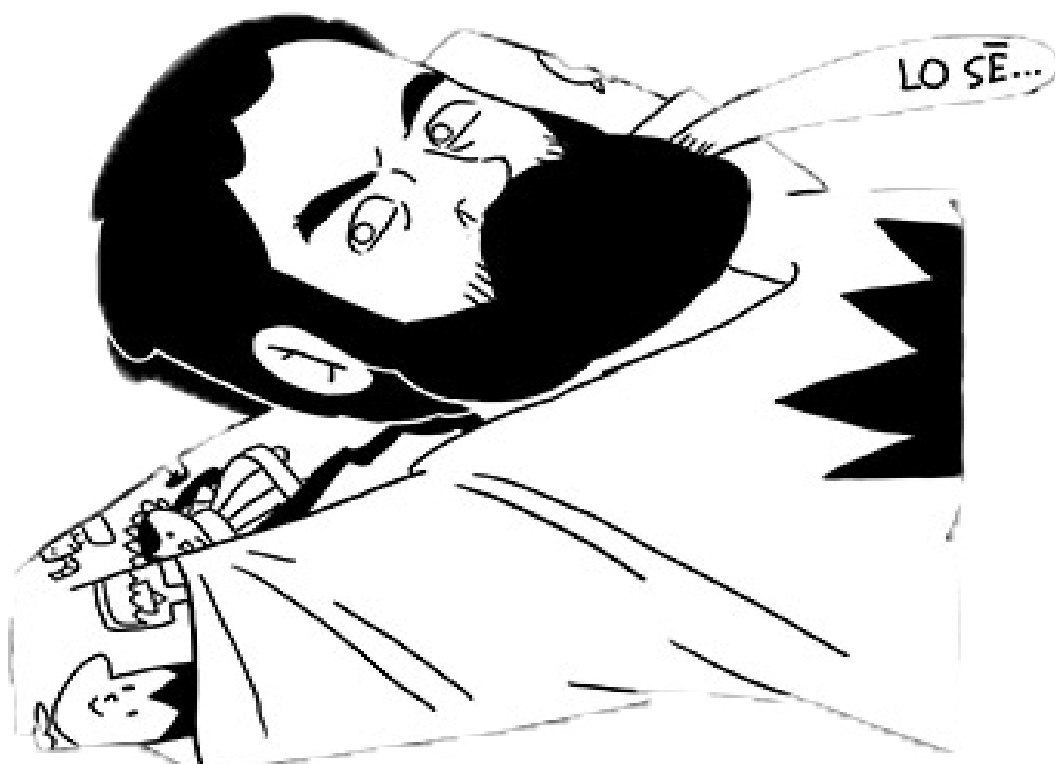
Desde lo más profundo de su corazón, Miguel Otálora es un hombre que ama el arte, y más específicamente que ama el cine. No hay nada que le haga sentir tan vivo como sumergirse en una buena película, cuando

se deja llevar por las emociones que la pantalla de una sala de cine ofrece. Pasa horas y horas frente a las pantallas, él explora mundos imaginarios y conoce personajes fascinantes y se aficiona a historias inolvidables. Atraído por el cine de animación, el artista siempre busca nuevas formas de disfrutar de su pasión. Para él, ver películas es más que una simple afición, es un amor verdadero que siempre lo acompañará a lo largo de su vida y que lo inspira en su trabajo.

“Un día, gracias a Señal Colombia, descubrí que una película que se llama Vampiros en La Habana, una animación cubana de Juan Padrón. Me enamoré de ella”,



“Encuentra un trabajo que te guste y no tendrás que trabajar un solo día de tu vida” decía Confucius.



Así, fue durante su infancia que se forjó su amor por la animación, que aún hoy en día sigue siendo una fuente inagotable de inspiración y asombro para él.

Pero no fueron solo películas de cine que lo inspiraron, también tuvo la suerte de descubrir tesoros de la animación gracias a las señales de televisión pública que llegaban a su hogar. Se enamoró por ejemplo de los personajes de

Dragon Ball y pasaba horas y horas viendo todo lo que podía, para aprender de cada historia, de cada personaje.

Este amor por la animación, Miguel Otálora lo mezcló a su otro amor: ¡el del dibujo!

Desde su tierna infancia, los lápices de colores fueron para Miguel sus mejores compañeros. Con ellos, él creaba mundos imaginarios, inventaba historias, con talento, pasión y creatividad.

Al inicio

solo dibujaba para expresar lo que tenía en la cabeza, pero poco a poco se dio cuenta que su pasión podría también ser una manera de ganar su vida: se volvió diseñador y empezó a mezclar pasión con trabajo. En 2005, ganó la Bienal Internacional de Afiches de Bogotá

Hoy Miguel Otálora es un artista que está siempre explorando y aprendiendo de su propia experiencia cuando crea. Siempre trata de ser consciente de las tendencias en el mundo de la ilustración para desarrollar su propio estilo. Se inspira en los colores de la naturaleza y de la arquitectura, en la búsqueda de las mejores combinaciones de colores. Cada creación es una oportunidad de convertir la vida que lo rodea en un dibujo.

"La mayor fuente de inspiración, sin duda alguna, son las artesanías".

La creatividad no conoce fronteras pero existe para Miguel Otálora un lugar en el que él encuentra la más grande parte de su inspiración: el mundo de las artesanías. Cada pieza artesanal tiene su propia forma y cada pieza cuenta su propia historia. Es por eso que casi cada uno de sus dibujos empieza con una investigación en el mundo artesanal: tomar inspiración en distintas épocas y en distintas épocas parece ser el secreto del diseñador.

Optimista, entusiasta, creativo, Miguel es un hombre que no deja de buscar renovar su estilo artístico para siempre hablar del mundo moderno. Aunque nunca abandonará su amor por el dibujo a mano y el estilo artesanal, él se interesa hoy más y más por la evolución de la ilustración y especialmente en la aparición de la inteligencia artificial;



NO IMPORTA
QUE TE GUSTE O COMO TE IDENTIFICAS
TODOS SOMOS GATOS



No estamos solos

Por Juan Jose Sarmiento Posada

Si se tuviera que describir a Charles Cobain con una palabra sería "coincidencias". Charles Cobain diseñador, escritor e ilustrador de comics, es un joven de 24 años que se graduó de la universidad Javeriana en Artes visuales en septiembre del 2022. Nació en Cúcuta, ciudad que adora con todo su corazón. Está en Bogotá y cada cierto tiempo visita su tierra para seguir conectado con esa ciudad. Vive solo y actualmente trabaja en su comic titulado "Incompleto" el cual lleva dos tomos y está elaborando el tercero para finales de agosto.



Coarin es un pionero en el comic, inspirado fuertemente en el manga y anime japones específicamente en "One Piece" y "Danganrompa". Cursaba noveno cuando descubrió este arte y hoy en día vive de esto. Con un estilo blanco y negro, además de un acercamiento al realismo, dibuja sus viñetas con dedicación y concentración, fijándose en perspectiva como en el simbolismo de sus dibujos.

Su primer comic fue "Un extraño en la ciudad" que nunca fue publicado y solo existe una copia que Charles conserva. La idea surgió con una experiencia de la vida de Charles fue sobre un foráneo adaptándose en su propio país, retratando sus sentimientos al estar en esta "tierra desconocida". "Es raro, muy raro, ser del mismo país, pero tener costumbres tan distintas".

Uno de sus mas grandes apoyos fue su padre a quien Charles ama incondicionalmente. Juntos han pasado por una tragedia difícil, el fallecimiento de su madre, Claudia, pérdida que llevó a un proceso de duelo lleno de culpa, arrepentimiento, nostalgia y por su puesto tristeza. ¿Cómo enfrentar el duelo por un ser amado? Esta pregunta rondó por la mente de Charles en esos tiempos. Cuando lo logró decidió compartirla con el mundo, así surgiendo "Incompleto" escrito y dibujado por Charles Cobain.

Este comic empezó como un proyecto final de carrera para la universidad, pero fue creciendo hasta ser un proyecto de comercio y liberación. La frase "nada es coincidencia" puede relacionarse con Cobain. Cuando empezó con la comercialización de su comic fue difícil. El primer cliente siempre marca un momento inolvidable. El primer cliente de Charles fue una señora llamada Claudia, nombre que al momento de escucharlo no pudo evitar pensar en su madre, una coincidencia que al día hoy recuerda con cariño.

"Incompleto" es una respuesta a un duelo; es la muestra de madurez y aceptación. Todos los personajes son una parte de este escritor, son sentimientos y pensamientos convertidos en arte, cada uno con aficiones y metas. Personajes con los que uno logra empatizar e

identificarse. "Incompleto" es un "no estás solo" para sus lectores.

En la actualidad Charles se consolidó en esta industria. Sus ventas han aumentado considerablemente. Aun así, sigue recordando a la mayoría de sus primeros compradores como es el caso de una madre llamada Claudia. Ella compró su comic "Incompleto", la razón fue que por coincidencia Cobain tenía el nombre de su difunto hijo al igual que ella el de su madre, después de la compra del comic Cobain habló con ella y ambos compartieron pensamientos acerca de sus pérdidas. Este momento por poco hace llorar al escritor, además pasado el tiempo se supo que "Incompleto" la ayudó a completar ese vacío que sentía y esperaba con ansias el siguiente capítulo.

Charles tiene un sueño que va construyendo cada día. Este lo realiza con ayuda de su hermana, en realidad su prima que él ama y ve como una hermana incluso se llaman entre sí hermanos.

Es una correctora de estilo quien se encarga de editar las viñetas y organizar los dibujos y escritos hechos por Cobain. Su plan a futuro es consolidarse en la industria del comic internacional empezando por España además de querer fundar una editorial propia donde

se apoyará a artistas novatos del comic y se les ayudará a mejorar en este medio.

Ayudar es el verbo que describe perfectamente a Charles, un chico de Cúcuta que ama contar historias fascinantes llenas de experiencias de él o de conocidos, aventuras generadas de su imaginación. Él siempre tiene algo que dibujar y escribir, con su estilo propio es un hombre repleto de coincidencias en su vida. No se sabe con certeza si en verdad son o si las cosas pasan por algo. Al final sean o no eso motivan a Charles a seguir en este arte que desea expandir y incentivar en Colombia.

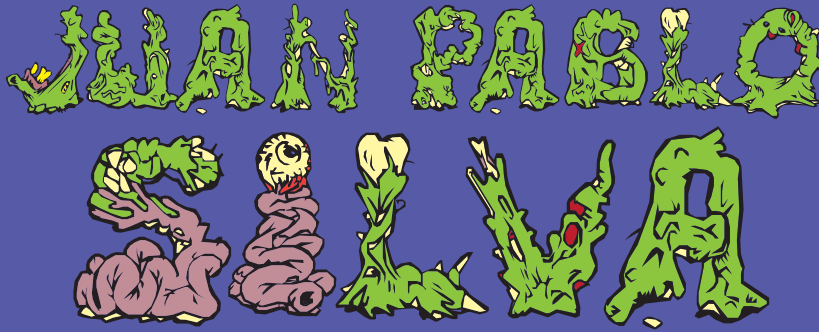


Capítulo 1

1



Dentro de mí



Lucía Garzón Mora, Dylan Maubricio Suarez

Juan Pablo Silva diseñador gráfico e ilustrado. Certificado como técnico en diseño gráfico en el instituto de educación superior Ce-Art. Fundó GO-UP comics (editorial colombiana de comics) en el 2010 y es el creador de "Bogotá Masacre Zombie". Esta obra brinda un gran paso para el escenario del comic en la cultura colombiana. La pasión por el comic lo ha llevado al punto de tener a cargo un grupo de trabajo que trata de abrir puertas al mundo del comic en Colombia.

Juan pablo conoce muy bien la escena artística del país pues antes de entrar a la universidad estuvo en cursos de teatro, artes plásticas historia del arte y literatura en la Casa de la Cultura de Chía. Sabe lo difícil que es entrar al escenario cultural en Colombia, algo que lentamente él está logrando con sus publicaciones en GO-UP. Así como Spiderman lo inspiró a él, comics como "Espectaculares Héroes Colombianos" y "Bogotá Masacre Zombie" sirven de inspiración para jóvenes creadores de comics en el país. Ése pequeño chico de 11 años que se encontró el comic del "Espectacular Hombre Araña" ahora con 35 años cumple su sueño de tener más de 20 historias en ilustraciones publicadas en su editorial

¿Por qué elegir el camino de la ilustración en cómic?

La decisión de hacer este género la tenía desde niño. En ese entonces conocí un comic de Spiderman, lo compré y me gustó. Vi que se podían contar historias a través del dibujo y me atrajo esa idea. Cuando yo tenía 11 años no sabía de la existencia de las historietas. Ese comic fue una inspiración



¿Cree que es importante seguir transmitiendo el comic en Colombia?

Claro que sí. Es una herramienta fundamental para la literatura. El cómic es como el hermano pequeño de esta, por lo tanto, es super valioso para que todos podamos tener una alternativa diferente a un libro. Hay gente a la que le gustan ilustraciones más simples; hay otras a las que les gustan historias más desarrolladas con dibujos complejos. Yo creo que entre gustos no hay disgustos.

¿Por qué decidir ilustrar una masacre zombie, que es un tema cliché en los medios de entretenimiento?

Los zombies nunca se habían visto en Bogotá. "Bogotá masacre zombie" es pionera en ese tema. ¿Qué pasaría si hubiera una masacre zombie en Bogotá? Fue mi pregunta inicial para luego basarme en los zombies de Nueva York o de otros lugares del mundo.

¿Cuáles son los artistas de comics en los que te has inspirado?

Mike Allred, Geof Darrow. También, todo lo que hacía Marvel como Spiderman, Venom, Gert Ennis, Mignola. Hay un montón de artistas muy buenos de los cuales tomé referencia y busqué inspiración.

¿Como fue el proceso creativo?

El proceso creativo siempre va en evolución. Cada vez que uno trabaja una historia, siempre intenta que la próxima sea mejor. Ver los errores es inevitable, pero es importante verlos.

Uno intenta corregir los problemas narrativos o de dibujo, diferenciar las cosas que cambiaron al momento de hacer una propuesta. Cada vez que intento algo de pronto puede funcionar o no, uno nunca sabe cómo artista qué es lo que puede llegar a darse bien.

¿Cómo definirías la ilustración?

Un medio para comunicar una idea de una manera efectiva y bonita. Hay diferentes tipos de ilustradores, pero a mí me gusta que las ilustraciones sean bonitas, que sean trabajadas, sean detalladas. Esas ilustraciones que tienen capas; es decir, tienes una idea principal, y detrás hay otra cosa, luego miras más detalles y hay otra cosa, entonces, me gusta leer eso.

Hay algunos simbolismos en los personajes que los ilustradores crean, pueden tener un tatuaje o una cicatriz. Dios está en los detalles como dicen por ahí.

¿Cree que el mercado de los cómics va en ascensión o va a bajar debido a los medios audiovisuales actuales?

Yo creo que va en subida. Con el tiempo va a tener más fuerza y para eso nosotros los ilustradores estamos encargados de engrandecerlo más; hacerlo más robusto. Trabajando todo esto en conjunto con los lectores; con la gente que le pueda hacer publicidad, con la gente que le pueda enriquecer al tema culturalmente.

¿Cuál cree que sería el perfil del consumidor de cómics?

Todo el mundo puede consumir cómics. Si tu ves cualquier serie, por ejemplo, en Netflix, tienes la oportunidad de ver un comic relacionado a ese producto audiovisual. También podemos ver como todas las personas de Japón lee mangas. Por lo tanto, ¿Por qué no hacer que en Colombia todos leamos cómics?



¿Cuáles son sus planes a futuro con los cómics y con las ilustraciones?

Con la editorial quiero fortalecerla con más suscripciones. También me gustaría poder incluir el tema animado y audiovisual de alguna manera. Poder tener todo tipo de merchandising (promoción comercial como camisetas, vasos, etc. con el logo de la editorial) para compartir con el comité.



QU'EST CE QUE L' ILLUSTRATION POUR TOI?

DANIEL AGUILAR



“Le mot illustration vient du mot “illuminer”. Pour moi c’est de l’art, dans tous les sens du terme. Il existe plusieurs variantes du mot, certaines sont davantage tournées vers l’art, les peintures, les musées et d’autres concernent davantage une façon de raconter quelque-chose, à l’aide d’images.”



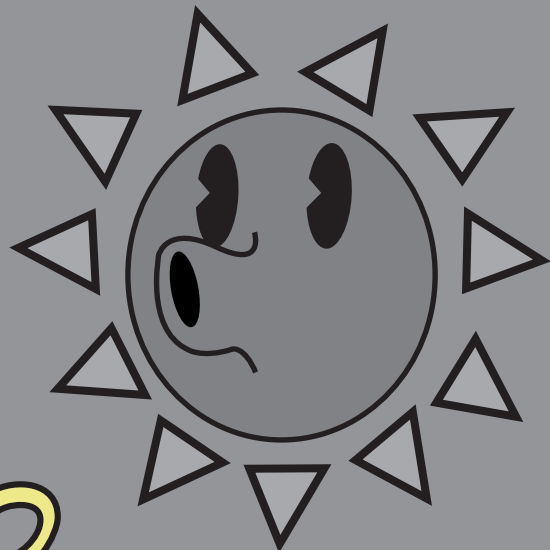
CATALINA VÁSQUEZ

“L’illustration, par définition, serait : mettre en lumière, éclairer un chemin. Pour moi, illustrer c’est une façon de transformer la pensée, les idées et le monde grâce à une connexion entre le dessin et l’esprit. C’est un langage avec lequel on interprète le monde et avec lequel on construit de nouvelles réalités.”

ÉDGAR ALVAREZ



“Plus que que simplement éclairer, illustrer c’est représenter graphiquement l’idée d’une autre personne. J’aime représenter par le dessin les idées des autres mais aussi les miennes. Mes illustrations sont mes idéaux dans une bonne partie du travail que je fais. Plus les illustrateurs dessinent leurs propres idées, mieux c’est.”



NO AL PLAGIO

el robo apaga tus focos



QU'EST CE QUE L' ILLUSTRATION POUR TOI?



L'illustration est un moyen de communication personnelle ; une façon d'exprimer les choses, comme catalyseur de ce que je ressens. Cela me permet de connaître la bonne façon de dire les choses comme je veux et m'aide aussi dans mes projets les plus personnels. Souvent, je ne cherche pas à transmettre un message spécifique mais je cherche plutôt à exprimer des choses que j'ai vues, des pensées, des sensations.

PAULA FLECHAS

40

JAIRO OROZCO



"Pour moi, l'illustration est la manière par laquelle se matérialisent des mondes imaginaires ; ou bien inspirés de la réalité ou alors inspirés de son propre esprit. Les illustrations sont capables de décrire des personnages, de rendre concret des concepts et d'explorer d'autres réalités".

JUAN PABLO SILVA



"L'illustration, je la définis comme un moyen pour communiquer une idée de manière esthétique et efficace. Il y a différents types d'illustrations mais moi j'aime les illustrations qui soient jolies, travaillées et détaillées. J'aime ces illustrations qui ont des couches ; c'est-à-dire que tu as une idée mais que derrière il y a quelque chose d'autre et ensuite on regarde plus en détail et il y a

A black silhouette of a city skyline with various building shapes, set against a blue background with yellow light rays emanating from behind the buildings.

ILUSTRÓPOLIS

FACINATE CON LA ILUSTRACION

DONDE EL ARTE COLOMBIANO
SE ENCUENTRA EN CADA
TRAZO





CONEXIÓN EXTERNADO

ENTRA YA Y DISFRUTA CONTENIDO DE ALTA CALIDAD

