

CROMA

Arte. Diseño. Audiovisual

Mayo 2021 Número 6

EL ARTE DE ILUSTRAR





Talento FAV

- 04 Arte nostálgico
- 08 Ilustración narrativa

Docentes

- 10 Entre el aula y la galería

Emprendedores

- 20 Eliana Bernal

Enfoque

- 22 Estudio fotográfico en casa
- 24 Edgar Leal

Artes

- 26 Pintura como un estado de meditación
- 28 Hula Hoop, algo completamente nuevo

Eventos

- 30 41° Aniversario Facultad de Artes Visuales
- 34 FIC MONTERREY 2021

Ilustración

- 14 La ilustración en la industria musical

Créditos

M.C. Rogelio Garza Rivera
Rector

QFB Emilia Vásquez Farías
Secretaria Académica

Dr. Celso José Garza Acuña
Secretario de Extensión y Cultura

Directora de la Facultad de Artes Visuales
Dra. Verónica Lizzet Delgado Cantú

M.A. Abigail Eugenia Guzmán Flores
Subdirectora de Posgrado

Secretaria Académica
M. A. Eva Julia de la Cerda Cruz

Departamento de Investigación
Dr. Jesús Eduardo Oliva Abarca

Coordinadores y Editores de la Revista CROMA
Dra. Sandra Guadalupe Altamirano Galván
Lic. Alejandra Gabriela Martínez Carrasco
Lic. Manuel Saturnino Sancho González

Estancia de producción
Eliana Rocio Castañón Salas
Thelma Sofia Cortés López
Jeny Naftali Rodríguez Gutiérrez
Amairani Sugey Fraga Guzmán
Lizbeth Estrella Ortiz
Nátali Ashanti Guerra Jiménez
Alejandra Silva Santiago
Giselle Abigail Reyes Martínez

Portada y contraportada
Mariana Socorro Aguirre Espinoza

ARTE NOSTALGICO

Cindy Chaps nos contará en esta entrevista cómo inició su marca **Creamy Pop** además de cómo comenzó su pasión por la ilustración con ese toque nostálgico y kawaii que la caracteriza.

POR: THELMA CORTÉS

Graduada de Diseño Gráfico por la Facultad de Artes Visuales de la UANL, Cindy Chaps es una mujer muy creativa que le gusta mucho explorar áreas creativas. Se considera una persona multidisciplinaria, pues actualmente se dedica a la ilustración con Creamy Pop y en su momento estuvo ejerciendo en el área de diseño gráfico, el branding y la identidad. Le gusta mucho la comunicación, es amante del arte y de los videojuegos.

¿Cómo comenzó tu pasión por la ilustración?

Comenzó desde que era muy niña, mis papás me dieron muchas herramientas o mi propio espacio para desarrollarme, yo me acuerdo que en mi cuarto era un mundo súper desordenado, pero era un mundo de exploración, o sea, me encantaba dibujar mis propios cómics, incluso hubo un momento en el que me encantaba la moda y diseñaba, tenía libretas completas de diseños de moda, también escribía mis propios libros y me gustaba pintar en acuarela o acrílico, pero lo que más me llegó fue la ilustración digital. Cuando llevé la clase de ilustración me fascinó porque era muy distinto, a mí me gusta mucho lo geométrico, entonces aquí podías perfeccionar tus bocetos. El que me ayudó bastante fue mi ahora esposo Mario, porque él ya estudiaba diseño cuando nos conocimos fue mi mejor escuela, él me enseñó a ilustrar antes de que yo tuviera esa clase en FAV así que ya traía escuela previa para usar el Adobe Illustrator.

¿Cómo nació Creamy Pop?

Estuvo extraño, primero fue Cindy Chapa y me hice una página en Tumblr hace muchos años, me gustaba ilustrar cosas nostálgicas de los noventa porque me recordaban mi infancia, mi mayor inspiración son las cosas que existían en los noventas, las caricaturas y los juguetes que tuve en mi infancia, ilustraba barbies, hacia Cabbage Patch, etc., y lo subía a mi Tumblr, después me emocionaba ver que al día siguiente tenía 100 notas (Las notas recopilan todos los reblogueos, «Me gusta» y respuestas que recibe una publicación), estuvo padre porque por primera vez real-

mente me sentí vista. En el 2013 o 2014 ya no quería involucrar mi nombre así que pensé en otro más bonito, algo nostálgico y muy pastel porque los colores pastel han sido parte de la ilustración, pensé en Creamy y me gusto, pero si en Tumblr ponías esa palabra salían otras cosas, entonces pensé en Pop y terminó como Creamy Pop. Empecé haciendo fanarts, pero actualmente hago contenido original de mi marca.

¿Cómo fueron tus inicios en la producción y venta?h

Primero empecé con stickers, luego fueron playeras, pero antes las hacía sublimadas y sí eran algo caras y no era nada rentable. Tenía mi torre de playeras e iba a las ferias a vender, después cambié a la serigrafía que en mi opinión es muchísimo mejor, más económico y de calidad, también hice pins de botón todo 100% original de Creamy Pop; pero siento que es momento de dar otro paso y hacer otra cosa diferente, no estancarse y seguir evolucionando entonces el siguiente paso es sacar prendas diferentes, más diseñadas, desde cero porque siempre me he inclinado más a la moda.

¿Qué retos ha enfrentado Creamy Pop?

Bastantes, como lo mencione anteriormente yo antes hacía muchos fanarts, entonces un problema al que me enfrente fue al plagio. Hice una Cynthia de los Rugrats y llegó a muchos países desde China, Singapur, Chile, y hacían cosas a la venta con esa Cynthia desde calcetines, mochilas todo lo que pudieras imaginar y no solo fue eso, también otros fanarts que eran míos. No podía exigir o defenderme porque los personajes no me pertenecen, fue cansado y daba coraje recibir mensajes de personas que veían mis ilustraciones en otros lados, y dije: yo no quiero que otras personas tomen esas ilustraciones y yo no pueda hacer nada, por eso deje de hacer fanarts y empecé a hacer contenido 100% original, todos los personajes hasta la fecha yo los he creado. Pero hay que pensar que nunca va a hacer un camino limpio, siempre habrá piedras en el camino y hay que saber retirarlas. Es difícil, pero hay que aprender a disfrutar el viaje.

¿Cómo es tu proceso creativo?

Primero veía referencias, entraba a Pinterest, pero me di cuenta de que en lugar de ayudarme me bloqueaba y era difícil despegarte de esa idea y querer hacerlo tuyo. Ahora mejor no veo nada, cierro los ojos y escucho música, empiezo a imaginar, luego hago bocetos, le voy dando forma y color, siempre lo preparo pensando que van a ser diseños impresos para separar colores y tener el archivo listo. Normalmente me baso en ani-



Foto: Cindy Chaps | Creamy Pop | Dreamer



Foto: Cindy Chaps | Creamy Pop | Pretty Triceratops



Foto: Cindy Chaps | Creamy Pop | All Mine

malitos, de hecho, la última colección que saque fue como muy *western* y justamente fue porque andaba jugando un juego que era de vaqueros. Me gusta todo lo *western* desde que era pequeña y me parece interesante este *crossover* de este gusto por lo *western* y lo *Kawaii*.

¿Tienes alguna otra pasión?

Los Videojuegos, soy muy *gamer*, me encantan desde que tengo memoria, ahorita tengo la fortuna de poder explotarlo en Twitch y de tener un ingreso, también entré al mundo de los tatuajes porque en Creamy siempre me pedían comisiones de mis diseños para tatuárselos, cuando me enseñaban sus tatuajes ya hechos no me gustaba como quedaba mi ilustración, entonces decidí aprender a tatuar mis diseños, digo no se si vaya a ser buena en esto, pero quiero intentarlo porque nunca me ha gustado quedarme con las ganas de nada. Empezando la pandemia compré la máquina, tintas, me puse a ver cursos, ya he tatuado a pocas personas, pero quiero un mentor para reforzar más esta técnica.

¿Cuál ha sido tu mayor logro con Creamy Pop?

Mi mayor logro ha sido generar ventas en casi todos los continentes, ya he enviado a Europa, Asia, casi toda América, nada más me falta África, pero ya he enviado muchos paquetes internacionales y me da mucha satisfacción porque ya hay un pedacito de mí en estos países, desde Japón, Singapur, Rusia, Canadá, Estados Unidos, Argentina, Brasil, España etc.



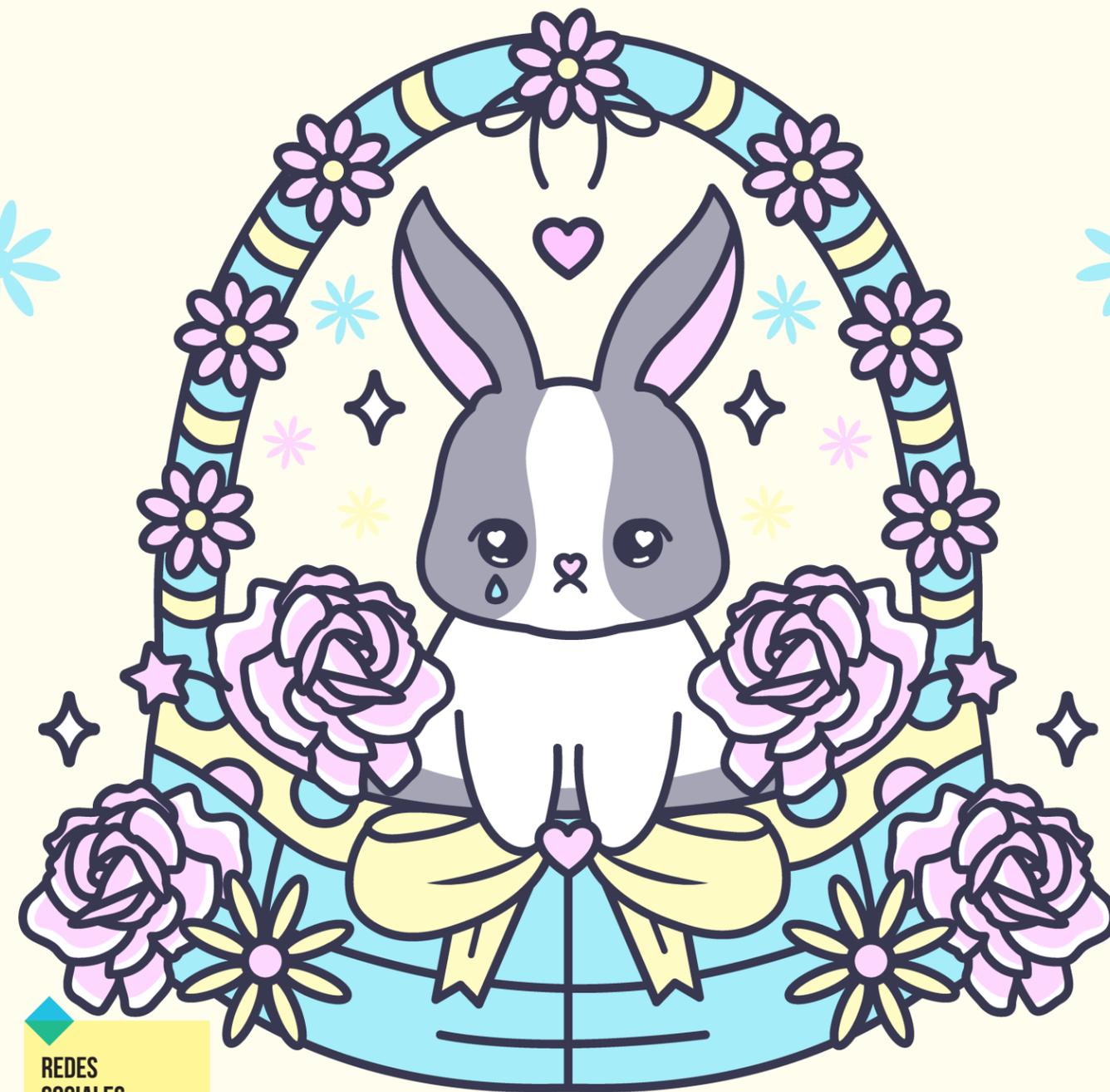
Para terminar esta entrevista Cindy nos da un consejo para las personas que están comenzando a experimentar en el mundo de la ilustración:



Mi mejor consejo es que hagan las cosas porque realmente les gusta, con **AMOR**, con **PASIÓN** y no dejen de hacerlo, que no les dé el bajón por los comentarios de que no se puede vivir de eso, **CLARO QUE SE PUEDE VIVIR**, hay muchos ejemplos vivos que yo puedo asegurar que si se puede y sobre todo no compararse con otros porque es muy común. Repostea tu arte las veces que sean necesarias para que llegue a la gente indicada. Otra cosa que nunca me voy a cansar de decir es colaboren, colaboren, hay que relacionarse con otros artistas, con influencers que son de ayuda, si yo no hubiera colaborado en mis inicios con otros ilustradores así chiquitos como yo, no hubiera sacado piezas padres, ni hubiera llegado lejos. Traten de conectarse con más personas y no tirar *hate*, ese es mi principal consejo **COLABORAR**”

Cindy también tiene una cuenta de diseño que es Creamy Pop Studio en donde si una marca coincide con la esencia de Creamy Pop harán proyectos maravillosos de acuerdo a las necesidades del solicitante; ha trabajado con artistas independientes, marcas como Marzia Kjellberg, Chrissa Sparkles, Punky Pins, Latin Witch, Paraiso Kawaii, entre otras, te adjuntamos sus redes sociales para que veas sus ilustraciones y también su página donde puedes comprar.

Foto: Cindy Chaps | Creamy Pop | Bunny



REDES SOCIALES:

— INSTAGRAM

@cindychaps
@creamy_pop
@creamypopstudio

— WEB

www.creamypop.com

— TWITCH

cindychaps

Creamy

www.creamypop.com



ROBERTO PEÓN

ILUSTRACIÓN

NARRATIVA

Roberto Peón estudiante de diseño gráfico nos **contará** cómo es posible crear **historias** a través del diseño

POR: ALEJANDRA SILVA

Originario de San Nicolás de los Garza, Nuevo León, es un estudiante de 6to semestre en la Facultad de Artes Visuales en la carrera de Diseño Gráfico dedicado especialmente a la ilustración digital y narrativa gráfica.

Su estilo toma elementos del cómic americano, hiperrealismo, la caricatura y las perspectivas isométricas, pero aún así le gusta experimentar con otros estilos.

Su mayor fuente de inspiración dentro de la ilustración es Raúl Treviño, nacido en Monterrey, escritor e ilustrador de novelas gráficas y es en parte por él que eligió la carrera. Además de dicha persona, otra gran fuente de inspiración al momento de trabajar proviene de la música en general, ya que disfruta imaginar historias a través de ella.

Desde niño siempre fue muy afín a las artes gráficas, le encantaba dibujar, esculpir con plastilina, ver animaciones en la televisión y fue cuando se hizo mayor, que decidió que la carrera de diseño era su mejor opción ya que le permitiría explotar eso que tanto le atraía desde pequeño. En el transcurso de la carrera descubrió que además de diseñar le gustaba crear experiencias e historias a través del diseño y encontrar empatía con las personas: “Hacer algo que conecte con las personas y pase de solamente gustarte a ti a gustarle a los demás, tanto por lo visual, por cómo se manejan las experiencias y la empatía”.

De la carrera lo que más disfruta son sus compañeros, ya que considera que aprende mucho de ellos al igual que de sus maestros que son sus principales guías y fuentes de inspiración:

“Son de los compañeros a quienes tienes a tu mismo nivel y llegas a aprender de muchas personas. El estudiar diseño puede ser no igual, pero si similar en muchas partes o hasta puedes lograr entenderlo por tu propia cuenta si te abocas a ello, pero es más bien el hecho de estar en FAV y la experiencia para conectar con las demás personas de tu generación lo que a fin de cuentas te enriquece”.



Noviembre 2020

ILUSTRACION ROBERTO PEÓN



En el 2019 ganó el concurso “Exprésate” en la categoría de ilustración digital, ese mismo año participó en la inauguración de “PLASMA” como expositor. Trabajó en la imagen de “Despega 2020” y en el desarrollo de identidad e imagen de la Dirección de Deportes, UANL.

Recientemente estuvo trabajando con el maestro Meléndez de la Facultad de Artes Visuales en su muestra de cine “Linares Fantástico” en donde realizó la imagen de esta última edición hecha en casa.

Roberto considera que una de las mayores experiencias que ha tenido es el hecho de poder colaborar en proyectos de distintos niveles tanto en lo personal como para otras personas o para un evento, ya que disfruta aprender a moldear su proceso y su estilo dependiendo de hacia quién va a dirigirse.



El entender que no todo se trata de tu **ESTILO** también es **EMPATIZAR CON LAS PERSONAS** y encontrar qué es lo que quieren o que disfrutan ver”

Roberto Peón

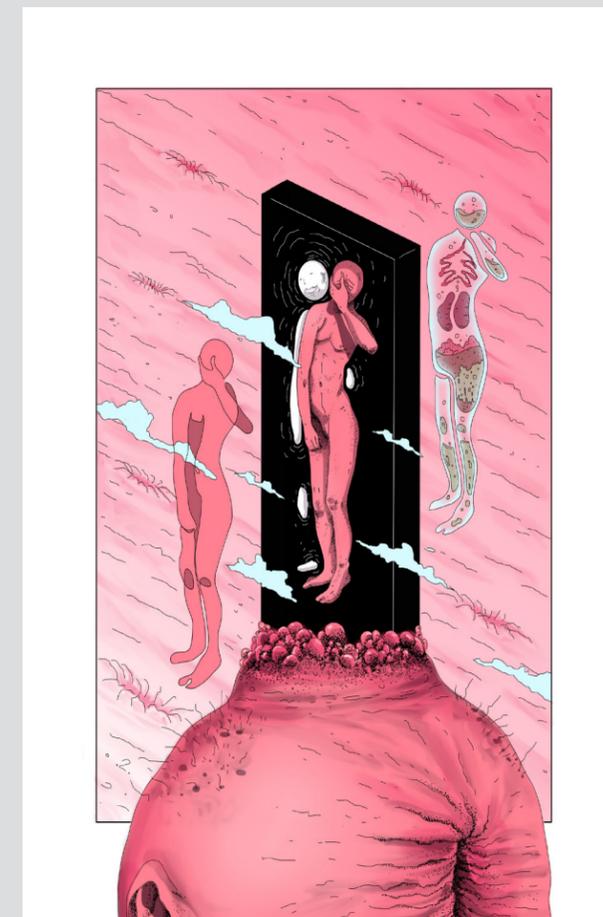
Actualmente se encuentra trabajando en colaboración con sus compañeros en una historia con el diseño de personajes y guión, además de estar desarrollando otra por su cuenta.

Por último Roberto nos motiva y aconseja a los estudiantes de la facultad lo siguiente:

“Al final de cuentas a todos nos llega una oportunidad y si de verdad les gusta esto sean pacientes y estén más ahí por el amor a lo que hacen que por lo que quieren lograr. Los frutos vendrán más adelante, y lo digo como una persona que aún no le llegan esos frutos, pero entiendo que si estoy aquí es porque amo estar aquí y porque sé que algún día llegarán, por el momento es disfrutar el camino y ser paciente en que ya vendrá”.



ILUSTRACION ROBERTO PEÓN



ILUSTRACION ROBERTO PEÓN

Entre el aula y la galería

Te presentamos al maestro Carlos Alberto Rodríguez Torres, mejor conocido como Charly, un docente lleno de experiencias y anécdotas para contar, desde sus exposiciones más importantes hasta los proyectos más satisfactorios de su trayectoria

POR: JENY RODRÍGUEZ

¿Cuál fue su formación académica?

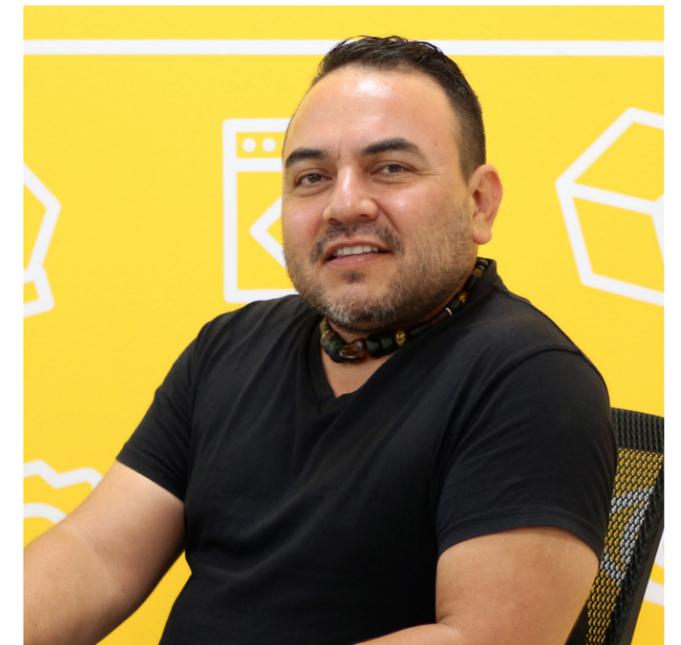
Soy egresado de la Facultad de Artes Visuales, estudié la Licenciatura en Artes Visuales con acentuación en Diseño Gráfico, de un plan de estudios de los 90's, en el cual teníamos materias de tronco común y tomábamos una especialidad, entonces teníamos esa posibilidad de hacer fotografía, artes plásticas, diseño, edición de video; después estudié una Maestría en Diseño con orientación creativa, esta también la cursé en la FAV, aparte estuve en otros cursos dirigidos a líneas de producción, entre otras cosas.

¿A qué se dedica actualmente?

Soy docente de la Facultad de Artes Visuales, desde el 2010, comencé con la materia de ilustración digital, es de un plan anterior donde se llamaba así, ya que existía también la ilustración análoga y según mi portafolio de trabajo me asignaron esa parte, así que la imparto desde esa fecha hasta hoy en día, también colaboro como administrativo en la FAV y hago proyectos freelance acomodándolo a mi tiempo libre, trato de hacer producción visual, estencil, ilustración digital, modelado, haciendo diferentes tipos de aplicación de producción.

¿Cómo llegó a interesarle la Ilustración?

Yo creo que siempre, yo me acuerdo que de niño me dejaba llevar por los libros con imágenes, recuerdo que con mi primo veía una enciclopedia de ese tiempo y solo veíamos las partes con fotos o dibujos, también coleccionábamos barajas de ese tiempo y siempre tuve la curiosidad de apreciar la ima-



CARLOS RODRÍGUEZ - Docente

gen, con mis libros de texto pasaba igual, soy de una generación que le tocó la segunda fase de Ilustradores de la Secretaría de Educación Pública, incluso me ha tocado conocerlos o llevar cursos con ellos. Me tocó ver cómics como todo niño mexicano como la Familia Burrón, Memín Pinguín, Capulinita, ya más joven veíamos novelas gráficas como Águila Solitaria, Kalimán; pero yo creo que por eso me interesó esa rama del diseño, ya de adulto me doy cuenta que siempre tuve la fascinación por la imagen en general.

¿Cómo fueron sus inicios en la Ilustración? ¿Fue fácil o difícil?

Antes de entrar a la ilustración yo siempre dibujaba, no conocía ese término, para mí eran dibujos, bueno hay que tomar varios aspectos para que se pueda considerar como tal, pero siempre en la secundaria, preparatoria dibujaba cosas en el pizarrón, a mis compañeros, de hecho, en la facultad estaba entre poner atención y estar dibujando, de esta manera comencé a involucrarme. En lo profesional, antes era muy diferente a lo actual desde cómo publicar las obras, ya que, en la actualidad

las redes sociales son plataformas interesantes que ayudan a que conozcan tu trabajo y ya te buscan, pero antes investigábamos quién era el encargado de arte de la revista o llamar y buscar oportunidades de este tipo. También se me dió con mi grupo de amigos de ese tiempo y que aún tengo actualmente, buscar la manera de adaptar las ilustraciones de nuestra producción, si no había un espacio nosotros crearlo. Ya después la gente conoce tu trabajo y comienzan a pedir que trabajes con ellos.

¿Cuál es su proceso creativo para ilustrar?

Depende mucho del tipo de proyecto que tengas, puede que necesites hacer un tipo de análisis para ver a quién va dirigido seguido de una serie de cuestiones, al final caigo en lo mismo de investigar, analizar, ver referencias de cosas similares y luego observo todos los elementos que se integrarán a la composición y ya comienzo a hacer la propuesta, después conceptualizo y comienzo con el boceto a mano posteriormente lo paso a digital, sigo teniendo esa vieja escuela que los maestros de ese tiempo nos mostraron. Para lograr un buen proceso tienes que comunicar bien la necesidad que hay en la Ilustración.

De todas sus obras ¿qué considera que tienen en común y qué las hace únicas y diferentes?

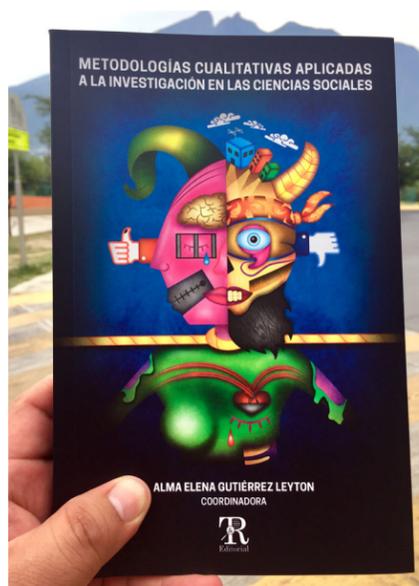
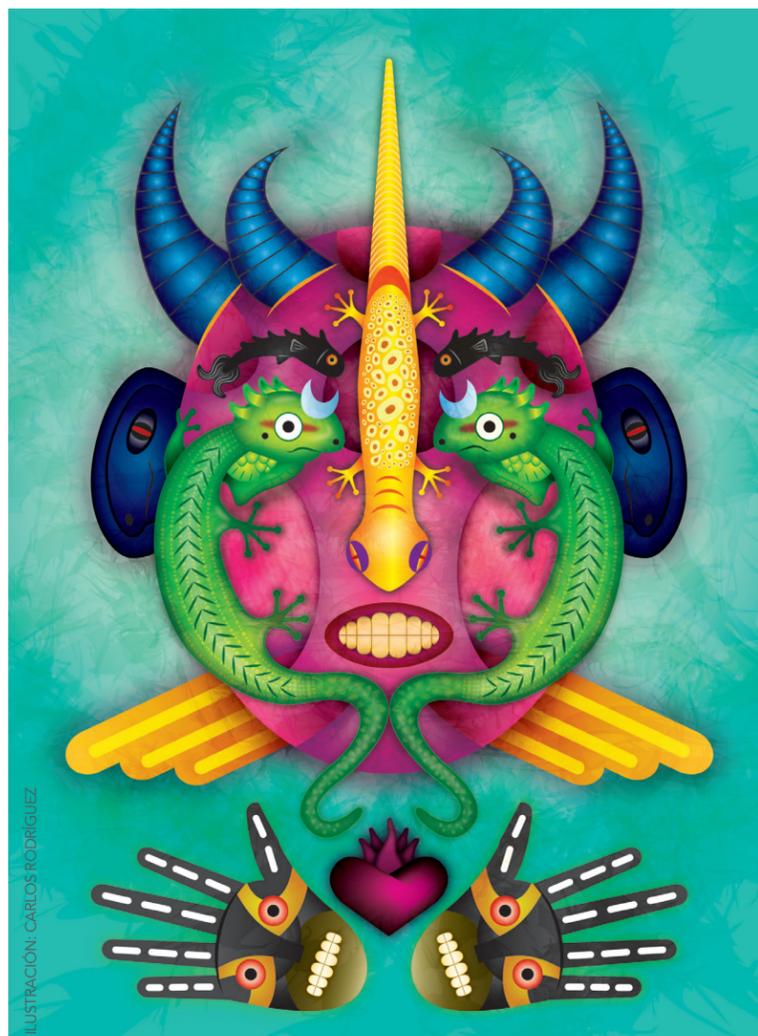
De mis piezas creo que algo que les da ese diferenciador es que tiene que ver con la temática que es muy mexicana, la cultura, tradiciones, costumbres, artesanías, el colorido lo saturó mucho y utilizo mucho el juego cromático, lo considero fundamental, ya que ayuda a transmitir más fácil los sentimientos o estados de ánimo, es importante hacer que todos los elementos se aprecien bien a la hora de jugar con ello, entonces es lo que hago y me fluyen esas ideas y hay gente que ve mi trabajo y me dice que es muy mexicano en todos los elementos recurrentes que utilizo dentro de la Ilustración.

¿Para usted, qué es lo más difícil de ilustrar?

Yo creo que lo más difícil es comunicar y lograr una buena composición, ya que ese es el primer aspecto que hay que considerar y hacerlo bien a través de una imagen independientemente de la técnica que utilices.

¿Qué proyecto es el que más le ha gustado diseñar?

Hay un libro que se llama Metodologías Cualitativas Aplicadas a la Investigación en las Ciencias Sociales, fue un proyecto que me invitó la Doctora Alma Elena Gutiérrez Leyton, es la Coordinadora de la Editorial T&R, a ella le gusta mucho mi trabajo y siempre me invita a colaborar con proyectos y consume mis productos, realicé la portada de dicho libro, ya había tenido varias portadas de revistas, pero esté era algo más grande, ya que diseñé la invitación a lo que es el libro, puedo decir que este proyecto es el que más me ha gustado trabajar, aparte de la satisfacción, lo presentaron en una feria del libro y que mucha gente que no conozco lo tiene, digo esto ya que los productos que yo manejo como tazas, playeras y todo eso yo sé quién lo tiene porque me lo pidieron y yo se los entrego.



Portada del libro
Metodologías Cualitativas Aplicadas a la Investigación en las Ciencias Sociales

¿Cuáles han sido sus proyectos más importantes? Así como los retos o satisfacciones con los que se ha enfrentado.

Uno de ellos es el libro que ya mencioné, en otro hice un Jabba de Hut de Star Wars para una exposición que organiza un compañero de la Universidad, fue un proyecto importante, ya que mi trabajo de modelado se basa más en hacer máscaras, entonces hice una pieza diferente a lo que acostumbro a hacer y tuvo mucho impacto estuvo en la televisión, lo publicaron, estuvo la prensa, lo mencionó la Universidad, ya que muchos de la misma participan en la exposición, yo me ponía junto a la pieza como civil no como autor, para escuchar todos los comentarios y ver la reacción de la gente al ver la obra, esto es algo que siempre hago en mis exposiciones. Otro proyecto es una Revista llamada Presencia Universitaria, es de la preparatoria 8, en la cual yo realicé todas las ilustraciones, tanto de la portada como en interiores, participé en una edición de la Revista Lagarto, la portada fue mía y en el interior una galería de mi trabajo. Los retos que he tenido son más en cuestiones de producción artística, visual, modelado de esculturas, todos estos son retos que se convierten en satisfacciones para mí, porque yo sabía que podía ilustrar, dibujar, me introduje al modelado y también al tallado en madera y resulta que las piezas a mi estilo han quedado bien, me involucro con el grabado como técnica gráfica; creo que ser multidisciplinario en la producción visual y que según mi criterio y el de las personas que ven mi trabajo, me queda bien, entonces también es una satisfacción.

Además de la ilustración ¿Qué otras áreas creativas le interesan?

Me interesan las artes gráficas como el grabado, el modelado, con pasta para modelar, barro, que va dentro de mi producción, el estencil me gusta mucho, he tomado cursos del mismo y creado buenas obras, me interesa también todo lo que respecta a la difusión cultural, como eventos culturales y artísticos, este es mi camino, lo que hago y las áreas en las que más fuerte me siento y lo que me interesa más.



POR: CARLOS RODRIGUEZ



POR: CARLOS RODRIGUEZ

¿Ha desarrollado proyectos en cuestión a estas otras áreas de su interés?

He expuesto grabado en exposiciones de artes colectivas, nunca en alguna individual, también participé en 3 exposiciones de estencil, la ilustración digital que he convertido en producto, estuve en un colectivo en el cual participamos en 9 exposiciones, se llamaba Muerterrey, lo formamos en el 2006 y esta ha sido la manera en la que he canalizado mi producción aparte de otras exposiciones, pero está fue en la que estuve más activo y que formaba parte del núcleo que lo empezó a formar.

¿Qué es lo que más le gusta de ser docente?

Ser docente me ha dejado muchas satisfacciones, creo que dentro de ellas como todo maestro, compartir con los alumnos conforme a la materia que se imparte y ver como lo van magnificando, produciendo, lo van creando, generando y creciendo tanto como personas y como profesionista y eso me gusta bastante, ser un formador que después como satisfacción está ver cómo crece la gente con la que compartes todo esto en el aula; otra es formar parte de la universidad donde yo estudié, maestros con los que estuve y después tenerlos como compañeros, eso es una satisfacción, ser docente también me ha dejado el aprendizaje de involucrarme más con la producción artística, ya estoy con el especialista compartiendo todos los días, me involucro con cursos que hay y de ahí surgen nuevas ideas para participar en otras cuestiones, también me impulsa a crecer para ser un ejemplo y sirva de motivación para mis alumnos.

¿Qué consejo puede dar a quienes quieren seguir su ejemplo?

Siempre apreciar dónde se puede aprovechar la ilustración, en qué plataforma, qué medios, ahorita ya se ha diversificado mucho hay muchas posibilidades de aplicarla y tienen que aprovecharlo; siempre tienen que saber canalizar su creatividad, yo por ejemplo lo hago por diferentes medios y no solo en el diseño, también siempre tienen que ser constantes y creer en en si mismo, tienen que tener humildad, ser sencillos, ser observadores, conocer lo más que se pueda de todos los aspectos de la vida, de todo el entorno, social, cultural, eso cuenta mucho para la producción.

LA ILUSTRACIÓN EN LA INDUSTRIA MUSICAL

Hablamos con Ribs sobre sus inicios, su lapso creativo y la relación del diseño con la música

POR: ELIANA CASTAÑON

Raúl Amador mejor conocido como Ribs, es un ilustrador egresado de la Facultad de Artes Visuales de la UANL en la carrera de Diseño Gráfico. Su trabajo se enfoca en la ilustración, el branding y en el desarrollo creativo de ideas, habiendo participado en la creación de diversas portadas para singles de música de varias bandas.

Para comenzar me gustaría que nos hablaras de tus inicios en la ilustración ¿cómo fueron?

Pues a mí me gustaba dibujar desde muy chico, como que siempre estuve interesado en esa área, pero todo inició cuando yo estaba en la prepa porque seguía a varios artistas y me gustaba mucho esta idealización de cómo vivían del arte, ya sea pintando murales o de esta parte diseñando para marca de ropa etc., y ahí fue cuando decidí estudiar diseño para cumplir mi objetivo de dedicarme a la ilustración.

¿Cuáles son tus referentes? ¿Tienes a algún artista o ilustrador que admires?

Sí, varios artistas mexicanos como Raul Urias, Sergio Navajas, e internacionales como James Jean, que de cierto modo me inspiran a lograr algo como ellos.

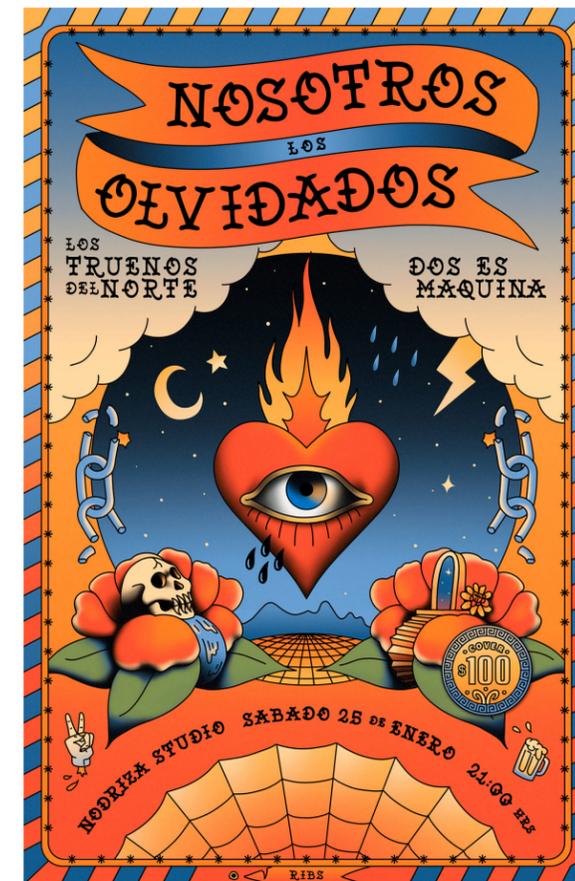
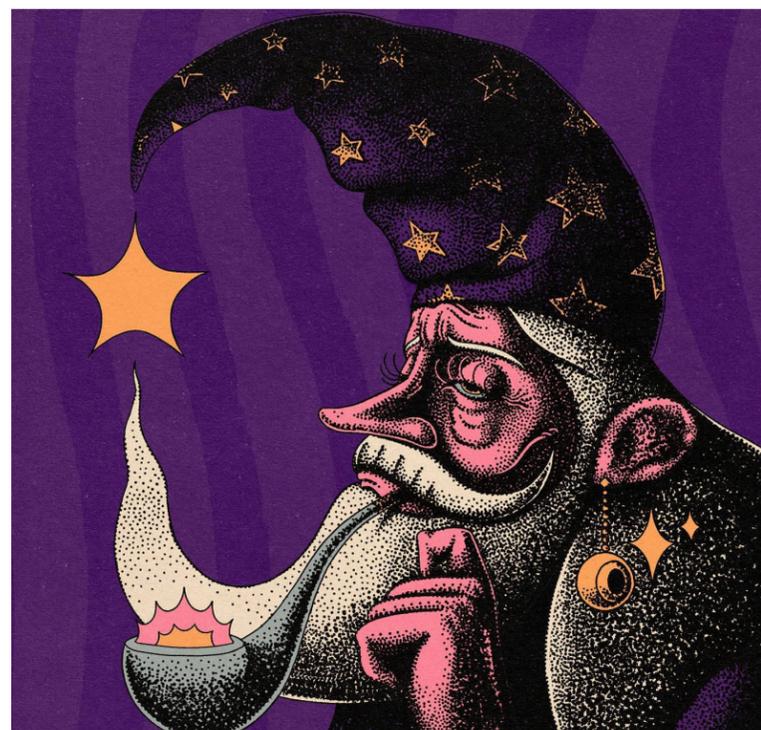
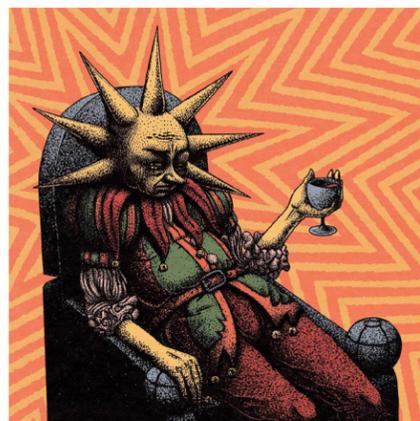
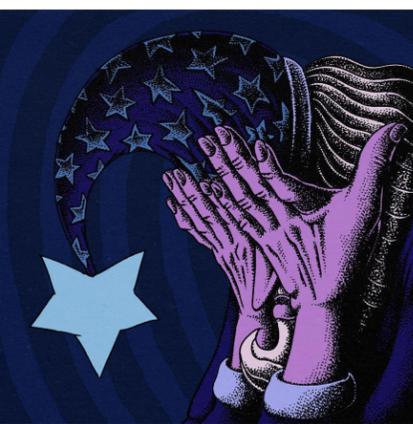
Ilustraciones de Ribs (Raúl Amador)

REDES SOCIALES:

— FACEBOOK
@Ribs

— INSTAGRAM
@helloribs

— TWITCH
HelloRibs



Cartel promocional para la banda Nosotros los olvidados



Portada de álbum y singles para Rollo California



Portada de álbum y singles para Primavera Club

Dentro de tu lapso creativo ¿cuál es tu proceso de trabajo? ¿qué técnicas utilizas?

Cuando son proyectos para algún cliente suelo tener una metodología, más que nada para que el cliente, en este caso se sienta tranquilo, que vea que se está trabajando en el proyecto seriamente. Esta metodología consta de varias etapas, primero me enfoco en el bocetaje en papel, esto me sirve para sacar ideas, luego pasamos a donde el cliente elige una propuesta, ahí seleccionamos colores y estilo para poder empezar con el proceso en digital, hasta que entre los dos llegamos a un resultado final. En proyectos personales por lo regular me gusta mucho experimentar, agarro algún material que no suelo usar normalmente, también busco referencias de estilo y empiezo a jugar con todo eso para crear algo fuera de mi zona.

¿Cómo has llegado a ese estilo en sus ilustraciones?

No me gusta estancarme en un sólo estilo, pero podría decir que, sí tengo varias técnicas que me gusta mucho usar, por ejemplo, el ruido para darle textura, también suelo usar mucho el recurso psicodélico con los patrones y líneas que se ven, como esta textura como si fueran líquido, y hablando de elementos gráficos suelo usar mucho la astronomía o de igual manera toda esta simbología que se usa en el mundo del ocultismo. También depende mucho de la idea que traiga en ese momento, intento imaginarme las cosas y tratar de imprimir la imagen que tengo en mi cabeza, prefiero explorar mi mente y crear las imágenes que se me ocurren sin limitarme en la anatomía o tipo de trazos y colores, más bien, conceptualizo la idea.

En tu trabajo has diseñado las portadas para singles de música, ¿Cómo sucede esta relación del significado entre esa imagen y la música?

Usualmente cuando es para alguna banda o algún álbum primero pido que me pasen la música para darme una idea del estilo que traen, para adaptar la imagen un poquito al sonido a partir de escuchar su música y también de hacerles preguntas para ir creando un brief de diseño. Después de darme una idea de saber qué camino tomar, reúno referencias que se me vienen a la cabeza y empiezo a armar un *moodboard*, obviamente lo voy revisando con la banda para ver si están de acuerdo o si les gusta, a partir de ahí pues empiezo con la metodología que anteriormente había mencionado, pero en conclusión en proyectos así, para mí si influye mucho la música para empezar a ilustrar.

Bajo tu experiencia, ¿Cómo ves el diseño gráfico en la industria musical?

Es importante sobre todo porque ya se está industrializando bastante, ya que en la actualidad los músicos suelen sacar más sencillos que álbumes y está ganando esta cultura de producir más rápido y claro que el diseño pues es muy importante en la industria musical porque ayuda a definir la imagen que acompaña al artista, no solo con su música, sino también darle un estilo que puedas identificar visualmente.



1)



2)



3)

- 1) Sin título
Prismacolor - 21 x 29.5cm
- 2) Vergüenza
Acrílico - 23 x 23cm
- 3) Ardido
Acrílico - 23 x 23cm

Desde tu perspectiva ¿cómo ves el mundo de la ilustración actual?

Muy interesante, porque ahora hay muchas más puertas que antes para cualquier rama de la ilustración, en la que te quieras enfocar, creo que es un buen momento para decidir ser un ilustrador, además porque las herramientas ya permiten hacer muchas cosas, no tienes que limitarte sólo a ilustrar, puedes pasarte al modelado 3D, a la animación, o videojuegos, etc., ya que todo requiere ilustración en cierto modo y se transforma en un conjunto de habilidades que no se limitan solo a dibujar y colorear, sino aprovechar estas herramientas para crear varios proyectos en distintas áreas.

¿En qué estás trabajando actualmente?

En una portada para una banda que apenas acaba de sacar su primer EP, también en proyectos personales en pintura haciendo varias experimentaciones, para recaudar material y ver si después se da hacer una exposición.

Por último, ¿qué consejo le darías a las personas que se quieren dedicar a la Ilustración?

Yo creo que los clásicos, si te gusta no tengas miedo a lo que pueda pasar, no tengas este miedo de no conseguir trabajo, porque si realmente te gusta y te esfuerzas obviamente vas a conseguirlo. También estar consiente de que se tiene que practicar, investigar, leer y aprender anatomía para tener perspectiva, en sí aprender un poquito de todo, pero sobre todo dibujar conscientemente porque muchas veces sólo lo hacemos por inercia sin estar concentrados en lo que estamos haciendo y yo recomendaría mucho, porque es algo que yo he aprendido y que me costó trabajo entender, es el estar bien concentrado y saber cuál es la próxima línea que vas a trazar porque a fin de cuentas es lo que te va a ayudar a mejorar, también el experimentar porque es la parte divertida, cuando te enfrentas a la hoja en blanco y tienes que resolver problemas visuales.



Ilustración para Faraón - Single Oumen



ENCUENTRA SUS PRODUCTOS EN:

— **INSTAGRAM**
@wondergirl_club

— **En la concept store moshi moshi monterrey**

Ubicada en Barrio Antiguo.

También hace envíos a toda la República Mexicana

Fotos por: WONDER GIRL CLUB

ELIANA BERNAL

Estudiante de diseño gráfico, técnica de uñas y emprendedora

POR: LIZBETH ESTRELLLO.

Con tan sólo 20 años, Eliana Bernal vio la oportunidad de crear su propia marca, la cual nace por su pasión por el *nail art*. Antes de hablar sobre su emprendimiento, quisiéramos contarte un poco sobre la creadora de Wonder Girl Club, una marca que se enfoca en la venta de uñas *press on*.

Eliana es estudiante de Diseño Gráfico en la Facultad de Artes Visuales, su gusto por esta área empezó a los 12 años cuando una amiga de la familia, quien era fotógrafa, iba a entrar a la carrera de diseño gráfico. Cabe resaltar que en ese tiempo ella quería ser fotógrafa, por lo tanto le interesó la misma carrera, con el tiempo fue investigando más acerca de esta área y nos comenta que fue la única profesión que le llamaba la atención. Actualmente las áreas que más le interesan son: el diseño de identidad y el diseño de empaque.

Su interés por el *nail art* lo ha tenido toda la vida, nos contó que tendía a morder sus uñas y que esto le generó una inseguridad en sus manos, pues sus uñas eran muy pequeñas, así que comenzó a pintarlas y a ver videos de cómo hacer diseños. Poco a poco empezó a adentrarse en este mundo del *nail art*, de hecho, fue hace 2 años que tomó la decisión de inscribirse a un curso para mejorar sus habilidades.



Meses antes del inicio de la cuarentena ella se encontraba trabajando en un salón de uñas, el cual tuvo que cerrar por la pandemia, al no tener un lugar en donde pudiera laborar decide aprovechar esta oportunidad para iniciar su proyecto. Wonder Girl Club inició en cuarentena tras no encontrar una oportunidad laboral. Ella nunca imaginó que tendría su propia marca y nos dice que se siente muy feliz y sorprendida de lo que ha logrado con ella.

Eliana siempre toma en cuenta lo que piden sus clientas, les pregunta lo que están buscando y en ocasiones son ellas quienes mandan una foto de lo que quieren. Cuando le dan libertad creativa siempre busca inspiración, incluso trata de estar al día con las nuevas tendencias que van surgiendo, una vez terminada su búsqueda comienza a hacer un *moodboard* o un boceto

para usar como guía y le ayude a plasmar sus ideas en las uñas. Su búsqueda de inspiración siempre lo hace en plataformas como Instagram y Pinterest, ella sigue diversas cuentas de *nail artist*, dentro de sus favoritas están @latinwitch, una *nail artist* mexicana originaria de CDMX y @nail_unistella, una *nail artist* coreana que ha trabajado con varias artistas de grupos k-pop.

Ella quiere seguir con su marca una vez que se gradúe, así como laborar como freelancer en el diseño. Sus planes para Wonder Girl Club son hacer una minicolección para celebrar el aniversario de la marca, el cual será en junio de este año. Además, planea tomar un curso con una *nail artist* famosa para poder seguir creciendo su marca, otro de sus planes a futuro sería tener su propio *nail bar*.



Boceto en papel para colección de uñas.



Acabado final de uñas.

ESTUDIO FOTOGRAFICO EN CASA

¿Muchas ganas de tomar fotografías, pero con poco presupuesto? Sigue leyendo que te daremos algunos consejos.

POR: SUGEY GUZMÁN

Sabemos que la pandemia nos obligó a estar encerrados y a ingeniárnosla para crear espacios en nuestra casa que normalmente no tendríamos, sin embargo, para nosotros los fotógrafos que vamos iniciando y que contamos con poco presupuesto, pero con muchas ganas de trabajar, es común necesitar un estudio fotográfico casero, por lo que te daremos algunos tips que te ayudarán a conseguirlo. Primero que nada, deberás conseguir un espacio amplio de preferencia a lado de una ventana por donde entre la luz, una cámara réflex o tu celular y mucho ingenio.

Creación de tu set: Te presentaremos algunas alternativas para tener tu fondo.

1.- Tela: Una tela o sábana te ayudarán mucho para conseguir un fondo con el que se pueda interactuar al igual que le dará un poco de dinamismo a tus fotografías. Y con unos cuantos metros más cubrirán el piso, con eso conseguirás un efecto de fotografías de estudio completas.

2.- Papel Cartulina: El papel cartulina te ayudará a tener un fondo completamente liso sin embargo funcionará más para planos cortos.

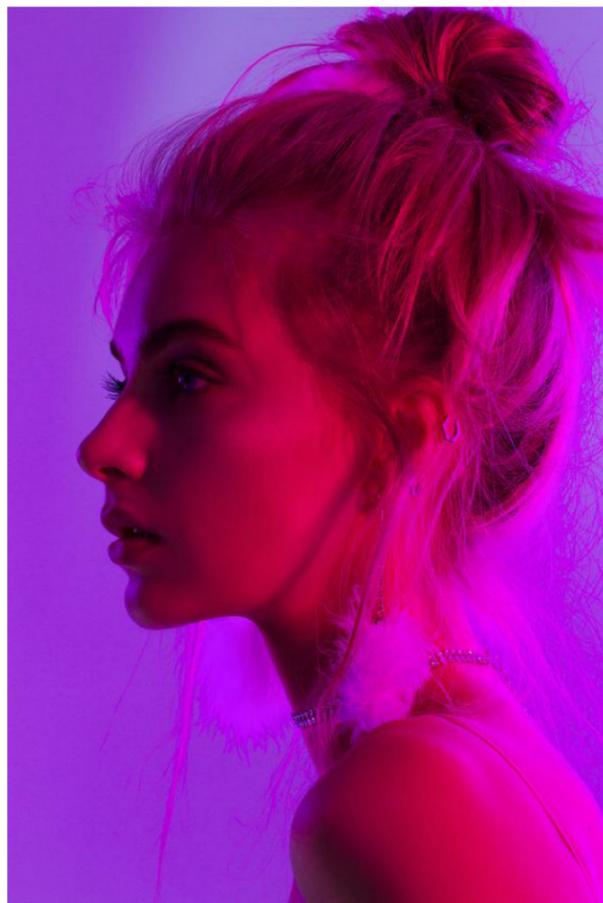
3.- Periódico: El revestir el espacio entero con periódico podría dar un resultado muy divertido.

4.- Tu pared: Esta siempre será la alternativa más fácil y de bajo costo, que con algo de imaginación podrás conseguir diferentes photoshoots.



FUENTE: @KASEY . JO . GERST

5.- Elementos: No hay nada mejor que incorporar elementos a nuestro set pues lo hará lucir diferente, y un ejemplo son macetas y plantas altas con las que tu modelo pueda interactuar.



FUENTE: TIM RISE



FUENTE: @GASCAPHOTO

FRIENDLY REMINDER

Recuerda que la diversión va bien acompañada de esta actividad.

El tener una actitud positiva te ayudará a que tus fotografías tengan el mejor resultado de todos.

Nada es tan difícil como lo pensamos es más sencillo de lo que parece.

Siempre disfruta todo procedimiento. Deja fluir tu lado más creativo y comienza a sentirlo

Iluminación:

1.- Luces de colores: Puedes apoyarte de papel celofán de colores y colocarlo frente a la fuente de luz para conseguir una luz roja o de algún otro color.

2.- Sombras: Lo importante de este elemento es la manera en que juegues, pues podrían servirte como estética o como parte de tu narrativa. Toma algún objeto, puede ser un colador o un vaso de cristal con agua y ponlo delante de la fuente de luz para que las sombras se reflejen sobre tu set.



FUENTE: @MARYSOLORZANO

¿Qué te parecieron nuestros tips?

Esperamos que te ayuden a tener sesiones nuevas y diferentes para que de ahora en adelante el espacio no sea un impedimento para crear fabulosas fotografías. Como ya te mencionamos el ingenio y creatividad para trabajar con estos consejos depende de ti.

EDGAR LEAL

Galerista y gestor cultural abre su nueva galería para dar a conocer el arte local

POR: ELIANA CASTAÑÓN

Edgar Leal propietario de una nueva galería situada en Barrio Antiguo, posee una nutrida trayectoria profesional en el mundo del arte, también se desempeñó por un tiempo como profesor de la Facultad de Artes Visuales de la UANL y en algunas otras universidades, ahora arranca y nos presenta este nuevo proyecto llamado “Edgar Leal Galería”.

Leal menciona que el proyecto de abrir una galería de arte surge desde una preocupación muy profunda, respecto a la producción, distribución y consumo de arte local en Monterrey, ya que es una ciudad con millones de habitantes, con mucha industria pero con muy pocos Artistas y pensadores sobresalientes. Por esta razón se vio en la necesidad de abrir un espacio en el cual se recibiera o exhibiera la obra de artistas que no tienen la oportunidad de ser galardonados con los apoyos de las instituciones culturales en México.



Edgar Leal y colegas Visita a Edgar Leal Galería.



Edgar Leal Fundador de Edgar Leal Galería.

Con este objetivo en claro, menciona que su galería está abierta a varios artistas y que como curador y crítico el oficio le exige conocer a más artistas de su localidad.

En su proceso de búsqueda, una vez ubicado al artista comienza a penetrar y buscar un lazo, que no necesariamente es de amistad, sino de oficio y menciona que en sí su labor es ir entrando a la obra que se está desarrollando. “En sí los lineamientos que busco dentro de mi labor de curador y crítico consiste en el caminar a la par de los artistas. Y esto es una responsabilidad increíble pues presentar una obra de arte es como presentarse desnudo y sabemos que esto no es fácil, pues el arte es algo que pertenece a un contexto determinado, a un tiempo, lugar, pero al mismo tiempo es atípico y global, es decir, una pieza de arte se entiende aquí y en cualquier lugar del mundo”.

También como curador se requiere un conocimiento profundo, para ayudar al artista a realizar una exposición, ya que debe de decir algo y para decir algo debe desarrollar una narrativa, y tener una especie de diálogo, para apoyar en el desarrollo de un gesto expresivo. Del mismo modo ayuda saber profundamente sobre la historia y estilos artísticos, pues el arte es un lenguaje que se desarrolla a sí mismo y metafóricamente, es como si cada pieza de arte que existe, agregara un poquito al universo lingüístico.

Por otro lado, nos cuenta lo necesario para poder gestionar una galería. Pues primordialmente requieres capital y un espacio, ya sea que lo rentes o seas propietario de uno, y cumplir una serie de reglas, demográficas y de montaje, pues un espacio cultural no puede ser solo una casa, por ejemplo, tienes que saber cómo colocar las luces, a qué altura poner las piezas, con que separación. Para ir ajustando la línea narrativa dentro de la exposición para el disfrute de la obra. El consejo que les da principalmente a los jóvenes que quisieran abrir una galería de arte es: “Visiten una galería para que aprendan desde las reglas de montaje, hasta el funcionar de una galería, ya que no es una cosa sencilla, y sobre todo entre más experiencia obtengan más dominio tendrán sobre el tema, también interactúen con el galerista y los expositores, en conclusión en el espacio, busquen aprender, ya que el compromiso que exige el ejercicio de las artes es inaudible”.

Para concluir mencionó que próximamente en la galería también estarán disponibles varios cursos y talleres, en varias áreas que serán anunciadas en su página de facebook.

REDES SOCIALES:

FACEBOOK
Edgar Leal



Edgar Leal y alumnos Primera sesión de dibujo vivo y resultados.



Pintura como un estado de meditación

Conoce el arte de LoGa

Por: Nátali Guerra

Lorena Janeth García Enriquez mejor conocida como “LoGa” es una artista regiomontana de 28 años la cual comenzó en el mundo del arte desde muy pequeña, “creo que el arte siempre ha sido mi mundo”. Empezó dibujando sus caricaturas favoritas y montañas que veía. Formalmente asistió a clases a sus 10 años.

Lorena es egresada de la Facultad de Arquitectura de la UANL, estudió Diseño Industrial. Eligió esta carrera al saber que en ella se hacían millones de dibujos y ahí decidió que ese era su camino después de que sus padres no la dejaran estudiar Artes Visuales.

Comenzó vendiendo cuadros pequeños a sus ex-compañeros de trabajo y amigos, después dió clases de pintura desde la cochera de su casa. En ese momento sus papás se dieron cuenta que lo de la “artisteada” iba en serio y desde ese entonces comenzaron a apoyarla y dándole ideas para la creación de su estudio.

“Actualmente siento que no hay algo característico de mis obras ya que me encuentro en una constante búsqueda de experimentación de materiales y estilos para poder llegar a eso que las caracterice” nos menciona LoGa sobre su arte. Lo que la inspira es la exploración del inconsciente humano, siente una gran atracción hacia la investigación sobre el comportamiento de los humanos, relacionados en temas como la psicología, la filosofía y la historia del por qué actuamos como lo hacemos y cómo realizamos acciones inconscientemente.



“Estigma de oficio”
Óleo en bastidor
Por: LoGa



Pienso que la distribución de arte en México está bien pero en zonas fuera del centro del país o zonas de turismo, **FALTA MÁS DIFUSIÓN** de las artes y más en estados más industrializados como lo es Monterrey donde se vive muy acelerado”

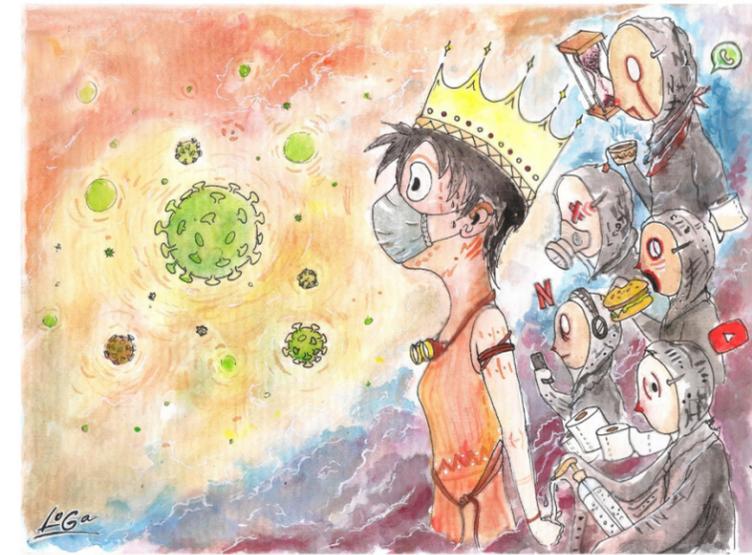
Lorena García

Lorena también nos comparte una de sus experiencias como artista: “A veces como artistas exploramos construir un mensaje representando la naturaleza del cuerpo humano tal cual es y exhibirlo, esto para algunas personas aún les es incómodo que cuando entran al estudio y ven la obra de una mujer con su pecho expuesto hagan algún comentario “chistoso” o de plano ignorarlo, esto podría ser un pudor general al cuerpo tanto de hombre como de mujer al desnudo, pero específicamente discriminación a la mujer sería en redes sociales como Instagram o TikTok ya que en ambas me han eliminado publicaciones de fotografías de mis cuadros o dibujos donde sólo si subo el pecho de la mujer al desnudo lo cancelan pero el pecho de un hombre no”.



“Inconsciente, seres, análisis de las transacciones, etc.”
Óleo
Por: LoGa

El camino de cada artista para encontrarse a sí mismo es distinto. Para Lorena fue difícil debido a que en el mundo del arte nadie te dice qué hacer ni cómo lo tienes que hacer, nos menciona que existen las bases de lo que es la técnica artística pero cuando estás en el camino de artista te ves obligado a representar de tu propia manera lo que pasa a tu alrededor y a veces tienes que llegar a desaprender lo aprendido para crear tu propio concepto.



“Cuarentena”
Acuarela
Por: LoGa.

Lorena nos comparte que ella compara la pintura como un estado de meditación, debido a la concentración que está le brinda y cada que está en el estudio ella pierde la noción del tiempo, solo existe el presente de la obra en ese momento.

La obra más difícil que ha hecho Lorena se llama “Futuro”, esta es un retrato y mide 30x30cm, la cual le tomó alrededor de 3 meses terminar debido a que quería llegar a una representación realista de la persona y lo hizo utilizando la técnica de veladuras, un método al que ella no estaba acostumbrada. Este método consiste en ir aplicando capas de pintura muy delgadas de poco en poco.



“Futuro”
Por: LoGa

Hula Hoop, algo completamente nuevo

La danza está ligada a una idea muy particular del cuerpo. Al pensar en sus manifestaciones acuden, inevitablemente, a movimientos que pueden resultar raros, degradados, exóticos y/o irreconocibles

Por: Abigail Reyes

La danza pretende cambiar la mirada sobre las infinitas posibilidades que ofrece el trabajo conjunto con cuerpos diversos y otra manera de pensar, hacer y sentir la danza. Hacer un aporte a la danza del nuevo milenio, elevar el sentido de lo humano, recrear nuevos vuelos y desde el arte, dar forma a la propia vida.

La danza o el baile es un arte donde se utiliza el movimiento del cuerpo usualmente con música, como una forma de expresión, de interacción social, con fines de entretenimiento, artístico o religioso. Es el movimiento en el espacio que se realiza con una parte o todo el cuerpo del ejecutante, con cierto compás o ritmo como expresión de sentimientos individuales, o de símbolos de la cultura y la sociedad. En este sentido, la danza también es una forma de comunicación, ya que se usa el lenguaje no verbal entre los seres humanos, donde el bailarín o bailarina expresa sentimientos y emociones a través de sus movimientos y gestos.

En esta ocasión, conocimos a Yuritz Saucedo, mejor conocida como Yuyi hoop. Ella practica la danza de hula hoop. Esta se trata de bailar y jugar con un aro de hula hula haciendo trucos, bailables, etc. Este mismo aro lo puedes pasar por tu pecho, lo puedes mover de lado a lado, hacer visuales, girarlo en todas partes de tu cuerpo, aventarlo, hacer que pase de un lado a otro con algunos movimientos y divertirse mucho. Yuyi nos comenta que además de ser un buen ejercicio, tiene múltiples beneficios físicos y mentales. Por ejemplo, fomenta las relaciones sociales, alivia el estrés y la ansiedad, ayuda a tener mejor memoria, fortalece nuestro cuerpo, desarrolla la confianza en uno mismo, etc.

Hablando un poco más con Yuyi nos dice que dentro del hula hoop hay muchas disciplinas como hula yoga, hula meditación, hula zumba, hula fitness, hula contact, hula poi hoop y un montón más.

En sí, la danza con el aro puede parecer muy difícil pero no lo es. Solamente es cuestión de que te sueltes, de que pierdas el miedo y practiques de la mano de la paciencia y constancia.

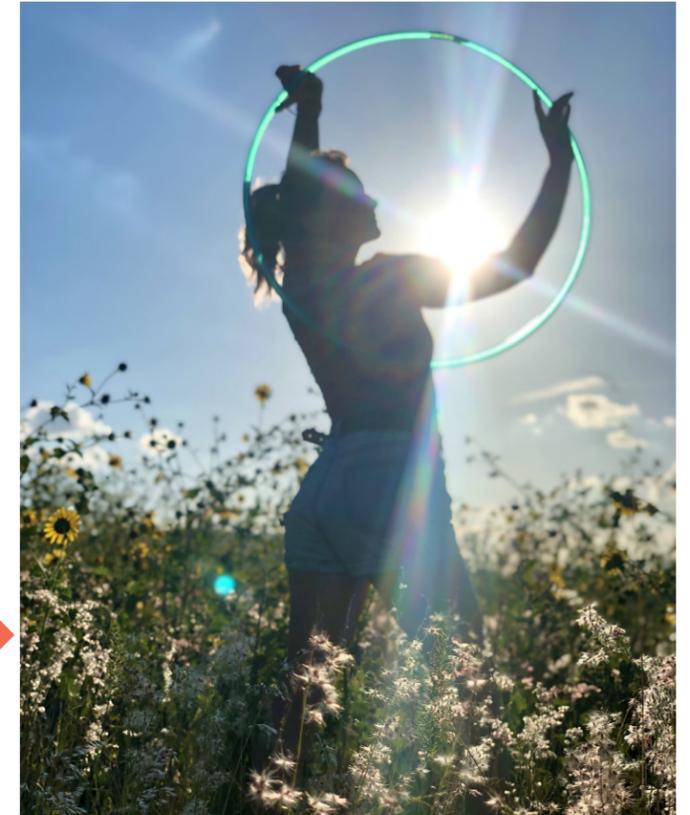


En mi experiencia lo mejor que les puedo compartir es que nunca digan que no pueden hacer las cosas (...) No te compares con nadie, no te presiones por ser mejor que nadie, cada quien florece de diferentes maneras y eso es lo más hermoso que podemos apreciar en la vida"

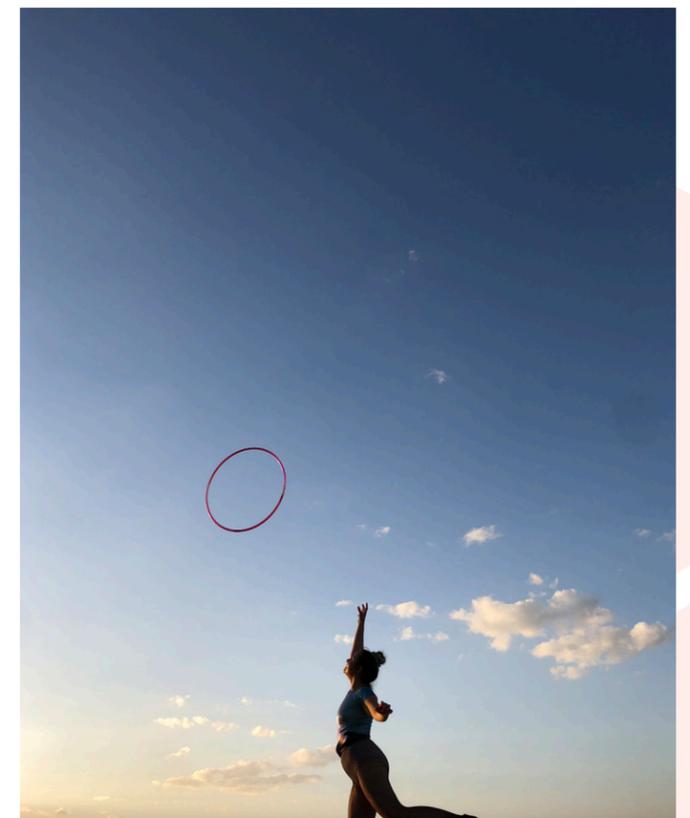
Yuritz Saucedo

REDES SOCIALES:

— INSTAGRAM
@ yuyihoop



POR: YURITZY SAUCEDO



POR: YURITZY SAUCEDO



41° ANIVERSARIO FACULTAD DE ARTES VISUALES

Con más de 4 décadas posicionada como un referente a nivel regional y nacional

POR: ALEJANDRA SILVA.

La Facultad de Artes Visuales como la vemos hoy en día es el resultado de una bella evolución que comenzó en el año de 1943 cuando Ignacio Martínez Rendón compartió su creatividad y talento con algunos alumnos ofreciéndoles cursos de dibujo y pintura clásica. En abril de 1980 el Honorable Consejo Universitario aprueba el primer plan de estudios de la recientemente creada Escuela de Artes Visuales; establece los grados académicos de Técnico en Artes Visuales y Técnico Superior dando origen a lo que hoy es nuestra querida facultad.

En 1982 se reubica la Escuela de Artes Visuales para instalarse en la Unidad Mederos de la Universidad Autónoma de Nuevo León, donde actualmente se localiza. El primer director de la Escuela el Arq. Armando Flores, asume el compromiso de modernizar la carrera ya que existía en el contexto local la realidad de un mercado de la cultura de la imagen que demandaba el trabajo de creativos y estaba por otro lado el artista plástico que por entonces era también diseñador gráfico, publicista, creador de periódicos etc. Ante esta circunstancia, la aparición de una licenciatura en artes en el panorama de la educación universitaria ofrecía la oportunidad de especializar las inquietudes artísticas y hacer frente a las demandas de áreas valiosamente remuneradas que responden a un mercado en crecimiento.

Con una población de 150 estudiantes y una planta de 20 maestros, en 1983 la escuela se transforma en Facultad de Artes Visuales. Desde el principio se establecen cinco campos de acción profesional: la producción, la difusión, la crítica, la docencia y la investigación en las artes visuales. En 1988 se hace una revisión curricular que reduce el programa de estudios a tres especializaciones: Artes Plásticas, Camarográficas y Gráficas. La carrera se propone incorporar adecuaciones y modificaciones que a su vez no alteren el sentido original de la formación artística; durante los años ochenta y a lo largo de los noventa, la Facultad de Artes Visuales tiene una amplia difusión e interés social, ya que la masificación de las nuevas tecnologías de multimedia, atraen a una inquieta y creativa población estudiantil.

Durante los años de 1998-2000 el programa de estudios es revisado nuevamente y se llega a la conclusión de que las tres especialidades representan campos y prácticas profesionales diferentes, aunque históricamente comparten un origen común. De este modo, en el año de 2001 se establecen las carreras de Licenciado en Artes Visuales, Licenciado en Diseño Gráfico y Licenciado en Lenguajes Audiovisuales. Los objetivos de la división de las carreras son la especialización del conocimiento, la vinculación de los programas de estudios con las actividades profesionales de nuestro contexto y la oportunidad de flexibilizar una parte de la currícula para ofrecer a los estudiantes tanto la posibilidad de que se desarrollen según sus intereses, como la de permitir el mayor número posible de vasos comunicantes entre las tres licenciaturas.

Al día de hoy se cuenta con 3 licenciaturas reconocidas y acreditadas por su calidad académica, estudios de posgrado a nivel maestría, aproximadamente 2500 estudiantes atendidos por más de 100 catedráticos y un gran equipo administrativo.

En estos 41 años la Facultad ha tenido 6 directores y 3 directoras, es así que con 4 décadas, pero con más de 70 años de historia la han posicionado como un referente a nivel regional y nacional en el área de Artes Visuales, Diseño Gráfico y Lenguaje y Producción Audiovisual.

A pesar de toda la contingencia sanitaria vivida a nivel mundial en el último año, no se dejó pasar esta fecha tan importante y es así que el 26 de abril en el marco de los festejos de aniversario se inaugura la “Galería de Directivos FAV”, espacio dedicado a honrar el trabajo de los que han entregado su tiempo y amor para forjar las bases de lo que hoy nos hace ser lo que somos y que han dejado una huella imborrable en la historia de nuestra escuela.



Somos una Facultad fuerte, unida, que se transforma cada día, haciendo uso de la tecnología y convirtiendo cada reto que se presenta en una oportunidad de crecimiento, con la finalidad de trascender en nuestro entorno”

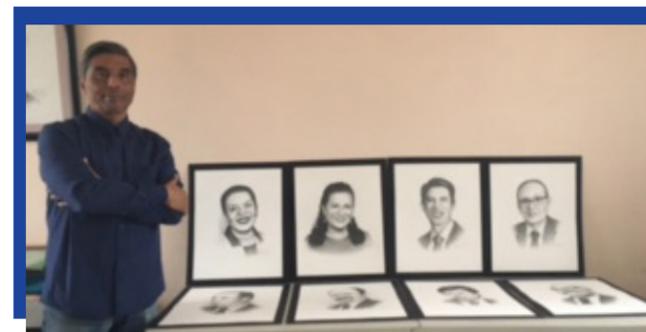
Dra. Verónica Lizett
Delgado Cantú
Directora

Francisco Quezada, artista y maestro jubilado de nuestra Facultad, nos honra con su enorme talento al brindarnos estas maravillosas piezas de nuestros exdirectores y exdirectoras. Le agradecemos al Arq. Armando Vicente Flores Salazar, al Lic. Salvador Alburto Morales, al Arq. Roberto Guerrero Lozano, al Arq. Mario Armendariz, a la Arq. Abigail Eugenia Guzmán Flores, a la M.C. Hilda Margarita Gutiérrez Ríos, al Dr. Mario Alberto Méndez Ramírez y al M.A. Juan Francisco García Hernández por entregar parte de su vida al fortalecimiento de la educación de las artes ya que cada uno dio lo mejor de sí para engrandecer a la facultad y siempre serán recordados.

El maestro Francisco Quezada Ponce encargado de este proyecto inicio sus estudios en el año 1984 en la Facultad de Artes Visuales. Comenzó como docente alrededor de 1988 saliendo de la licenciatura en Diseño Gráfico, el Lic. Salvador Alburto quien era el director en ese entonces lo contactó para invitarlo a formar parte del equipo de docentes de la facultad. Se capacitó como docente a nivel técnico durante 3 años y posteriormente a impartir clases a nivel licenciatura, 30 años después decidió jubilarse en el 2018 y momentos previos a esto fue que visualizo este proyecto:

“Este proyecto nace a raíz del amor y el cariño que le tengo a la facultad desde que entré como estudiante y posteriormente como maestro. A 2 o 3 años de jubilarme una tarde se me ocurrió dejarle algo a la escuela, un poquito de lo mucho que me han dado, que signifique y que tenga un valor histórico.”

La idea de una galería fue propuesta por escrito primeramente en 2016 al M.A. Juan Francisco García Hernández quien en ese entonces era el director de la facultad. Una vez aprobado, el maestro Quezada se tomó la tarea de contactar y entablar una conversación con los directores y directoras para platicar con cada uno de ellos, plantearles el proyecto y pedir su participación, así como su apoyo para tener acceso a fotografías.



INAUGURACIÓN DE GALERÍA

La fase más difícil fue hacer el archivo de fotografías debido a las diligencias tanto de los ex-directivos como del maestro que en ese entonces aún se encontraba laborando como docente de la facultad. Fue un proceso tardado, pero una vez que eran recolectadas, tenían que ser seleccionadas para poder obtener las que estuvieran en las condiciones necesarias para ser dibujadas, puesto que tenían que cumplir ciertos requisitos como lo son una buena iluminación, composición y elementos que le ayudaran para efectos de definición de forma, contraste y volumen. Todo esto para obtener un buen registro de sus rasgos y poder captar todas sus facciones.

A partir del 2018 se entregó de lleno a este proyecto y posteriormente debido al cambio de director se volvería a plantear la propuesta a la directora Verónica Lizett Delgado Cantú quien en el 2019 le daría luz verde para darle continuidad y poder sacarlo adelante:

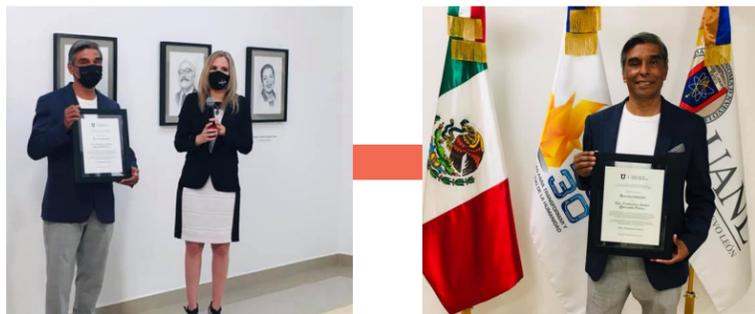
“Para mí fue una experiencia maravillosa el conocer a este grupo de maestros, disfruté mucho el proceso, fue muy lento, pero me hizo muy feliz”

Los retratos son una obra a lápiz de grafito sobre papel fabriano en medidas de 40 x 50 cm ubicados en el Edificio B de la Facultad donde se exhibieron de manera virtual el 26 de abril.

Es así como a partir de la inauguración de esta galería damos inicio a las festividades del 41 Aniversario de la Facultad donde posteriormente se realizaron los talleres de “Fotografía de Producción” impartido por Leyda Betanzo quien cuenta con estudios en Fotografía de Moda, Dirección de Arte y Styling y actualmente es docente en fotografía y post-producción. “Lettering” por Diego Castañeda con temas que prestan atención principalmente a los detalles que conforman una buena composición, armonía y personalidad a las letras. Y finalmente “Gráfica Experimental” por Berenice Torres en donde muestra la importancia del dibujo en los distintos procesos para realizar un grabado o una obra gráfica.

De igual forma celebramos este aniversario con algunas actividades, como el estreno del podcast Nuestra FAV, preparado para estos días, a través del canal de Youtube de la Sociedad de Alumnos - Facultad de Artes Visuales donde se tocaron temas como el intercambio, la evolución de la facultad a través de estos 41 años, entre otros. También se realizó el “Ciclo de Charlas de Ex-alumnos” por Mario Barragán y Mildreth González. Y la presentación de la nueva imagen del tucán de FAV realizada en colaboración y con la valiosa ayuda del M.A. Julio Méndez en idea creativa.

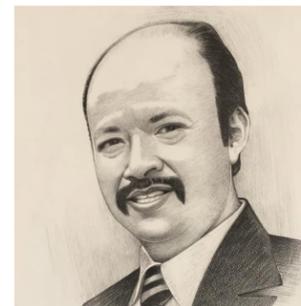
Es así como se dio fin a una semana de festejos y agradecemos a los maestros, alumnos y personal administrativo por un año más de desarrollo exitoso y de aportar arte y cultura a la comunidad.



RETRATOS



Arq. Armando V. Flores Salazar
Jun-1980/Jun-1986



Lic. Salvador Aburto Morales
Jun-1986/Jun-1992



Arq. Roberto Guerrero Lozano
Jun-1992/Jun-1995



Arq. Mario A. Armendariz Velázquez
Jun-1995/Jun-1998



Arq. Abigail Eugenia Guzmán Flores
Jun-1998/Jun-2004



M.C. Hilda Margarita Gutiérrez Ríos
Jun-2004/Jun-2010



Dr. Mario Alberto Méndez Ramírez
Jun-2010/Jun-2016



M.A. Juan Francisco García Hernández
Jun-2016/Jun-2019

DIRECTIVOS FAV

FIC MONTERREY 2021

El Festival Internacional de Cine de Monterrey es un evento cultural que se ha consolidado como uno de los más importantes del país

POR: ABIGAIL REYES

Como cada año el Festival de Cine de Monterrey (FIC Monterrey) lanzó su convocatoria abierta para recepción de películas, con la que se hará una selección para mostrarlas en la programación oficial de esta edición del festival que se realizará del 19 al 26 de agosto en la ciudad.

Los cineastas interesados podrán inscribir sus películas en alguna de las secciones que tienen disponibles en el FIC Monterrey. Estas son Internacional, de cualquier nacionalidad excepto México, con largometrajes o cortometrajes de ficción, documental y animación.

La segunda sección es Mexicano, donde se considerarán sólo películas con financiamiento del país, los interesados podrán inscribir también largometrajes o cortometrajes de ficción, documental y animación.

En la tercera sección denominada Nuevo León, se podrán inscribir largometrajes o cortometrajes dirigidos, producidos, escritos y/o estelarizados por nuevos leoneses. Además, cuenta con la categoría KinoStart, con el objetivo de promover cortometrajes estudiantiles de toda la República Mexicana.

Actualmente, el FIC Monterrey, se está planeando de manera híbrida, sin embargo, se considera cambiar la programación a una modalidad virtual, en caso de que las condiciones sanitarias por la pandemia de Covid-19 cambien en el transcurso del tiempo. Para más información no dudes en visitar: <https://monterreyfilmfestival.com/>



Ilustración Mariana Aguirre

