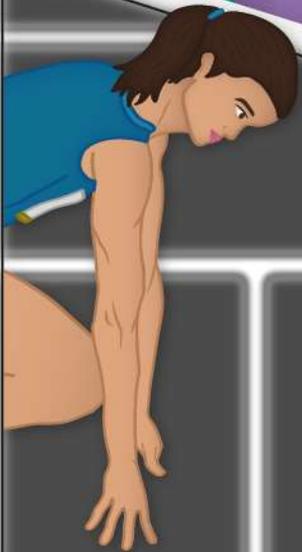


# CROMA

ARTE, DISEÑO, AUDIOVISUAL

2024, NÚMERO 12



Fondo01.psd

## LA ILUSTRACIÓN EN NARRACIONES VISUALES





## 4 - TALENTO FAV

DANY EL FANTASMITA

## 6 - TALENTO FAV

MATIAS



## 10 - DOCENTE

SANTIAGO

## 14 - TEMA DEL MES

LA ILUSTRACIÓN EN  
NARRACIONES VISUALES

## 20 - EMPRENDIMIENTO

ODRI

## 26 - EMPRENDIMIENTO

DANIELA PEÑA

## 30 - ENFOQUE

LOW BUDGET

## 32 - ENFOQUE

ILUMINACIÓN



## 34 - ARTE

REALIDAD AUMENTADA

## 36 - ARTE

ARTISTAS MEXICANAS  
(BORDADO)

## 42 - EVENTOS

EXPOSICIÓN DE LOS SUEÑOS  
VALLE ORIENTE

## 46 - EVENTOS

13° ANIVERSARIO  
CASA DEL LIBRO

## 50 - EVENTOS

PRESENTACIÓN REVISTAS  
CROMA Y PARADIGMA CREATIVO  
2024

## 52 - EVENTOS

CONVOCATORIAS  
CONARTE 2024

# CRÉDITOS

**Dr. Med. Santos Guzmán López**  
Rector UANL

**Dr. Juan Paura García**  
Secretario General UANL

**Dr. Jaime Arturo Castillo Elizondo**  
Secretario Académico UANL

**Dr. José Javier Villarreal Tostado**  
Secretario de Extensión y Cultura UANL

**Dra. Verónica Lizett Delgado Cantú**  
Directora de la Facultad de Artes Visuales

**Dr. Jesús Eduardo Oliva Abarca**  
Subdirector de Investigación y Posgrado

**M.A. Eva Julia De La Cerda Cruz**  
Secretaria Académica

**Dra. Sandra Guadalupe Altamirano Galván**  
**Lic. Alejandra Gabriela Martínez Carrasco**  
**Lic. Uriel Almazán Martínez**  
Coordinadores y Editores de la Revista Croma

**Denisse Yamilett Guadarrama Quintanilla**  
**Erasmus Carlos Fuentes Flores**  
**Fernando Aldair Villarreal Santana**  
**Perla Yazmin del Angel de la Cruz**  
**Sandra Valeria Flores Hernández**  
**Sofía Esmeralda Flores de León**  
Estancia de Producción

Portada: **Perla Yazmin del Angel de la Cruz**

CROMA, año 6, No. 2, Junio 2024, es una publicación semestral editada y publicada por la Universidad Autónoma de Nuevo León a través de la Coordinación Editorial de Licenciatura de la Facultad de Artes Visuales. Domicilio de la publicación: Praga y Trieste 4600, Fraccionamiento Las Torres, Unidad Mederos, Monterrey, N.L., México, C.P. 64930.

Teléfono +52 8183-294260.

Reserva de derechos al uso exclusivo

No. 04-2023-080113474100-102 otorgado por el Instituto Nacional del Derecho de Autor

DARIANA GARCÍA GARZA

# EL DISEÑO Y UN FANTASMITA

**D**ariana García Garza, de 21 años, procedente de Coahuila y alumna de la Facultad de Artes Visuales, en donde cursa la carrera de Diseño Gráfico, nos comparte un poco de su proyecto “Danny el fantasmita” y cómo nace gracias al mercadearte.

## ¿Cómo nace tu gusto por el diseño gráfico?

Comencé mis estudios en diseño gráfico gracias a una amiga, quien me contó un poco de esta carrera y las puertas que podrían llegar a abrirse al cursarla.

## ¿Cómo inicia tu gusto por el arte?

Desde muy chica y viniendo de familia de artistas, entré a un club de arte con niños de secundaria, ya que era muy hiperactiva y trabajaba el arte en mis clases normales, mis padres optaron por impulsarme para que siguiera desarrollando mi talento y trabajar el arte de forma profesional.

## ¿Cómo nace ‘Danny el fantasmita’?

Comencé con el proyecto gracias a que conocí a una artista que admiraba y que también era alumna de la facultad, fue quien me inspiró a comenzar con el proyecto en Mercadearte. A pesar de que al principio no sabía ni siquiera como se llamaría el proyecto, estaba completamente segura a dónde quería llegar y con el paso del tiempo, gracias a algunas conferencias que me han ayudado, he ido encontrando un camino para seguir creciendo.

## ¿Qué herramientas utilizas para dibujar/diseñar?

Inicié en el diseño con el *PaintTool SAI* y a mano, pero con el transcurso de los años y con la experiencia adquirida, cambié al uso de *Procreate* junto con el *Photoshop* e *Illustrator*, con los que actualmente trabajo en el proyecto.

## ¿Te inspiras en otros artistas para tu trabajo?

Sí. Me inspiro con mis compañeros de Mercadearte para continuar trabajando y mejorando. Algunos de ellos son ‘Ghost’ (recién egresada de la facultad), ‘Moon’, entre otros.

## ¿Has trabajado con otro tipo de dibujo/ilustraciones?

He experimentado con otro tipo de ilustraciones, los he estudiado y he aprendido muchísimo de ellos, como el realismo digital, pues creo que es importante aprender de todo lo demás para aplicarlo en todo proyecto que cualquier persona quiera realizar. El enfoque principal es trabajar el estilo, el cual me gusta llamar “Estilo texturizado kawaii”.



Una regla que aplico en el trabajo como artista es  
“**hay que saber las reglas para poder romperlas**”.

### ¿Cómo es tu proceso creativo?

Al principio no tenía un proceso, pero en la actualidad inicio con un *moodboard*, busco inspiración en la música, en los colores y en elementos que hay en trabajos de otros artistas, pero cambiando la forma en que se aplican.

### ¿Cómo ha evolucionado tu trabajo con el paso del tiempo?

Han sido muy grandes los cambios, desde regirme por un solo estilo; en temporadas solo vendía anime o hiperrealismo, hasta vender distintos productos y estilos con la misma marca, teniendo una gran flexibilidad desde pequeña para adaptarme a las distintas demandas que el trabajo pueda tener, y variar en los productos.

### ¿Cómo decidiste dedicarte al arte?

Estudí diferentes carreras, diferentes ámbitos y siempre sentí esa necesidad de ser yo misma quien trabajara en mis propios proyectos. Me mantuve en el área creativa pues también estudié repostería y algunos instrumentos. A pesar de todo esto, siempre supe que quería realizar cosas 100% por y para mí misma, nunca me vi trabajando para alguien más.



Ilustración por Dariana García



Ilustración por Dariana García

### ¿Cómo ves el futuro del diseño gráfico?

De forma positiva y muy abierto, a pesar de que aún algunas personas desconocen mucho, creo que es un mundo muy bueno para que la gente invierta, espero que siga creciendo mucho a pesar de las nuevas tecnologías, como la IA, pues veo fundamental el trabajo de un diseñador.



Practica y no lo hagas a la fuerza. **Disfruta el proceso.**

MATIAS ALONSO

# DESCOMPOSICIÓN CORPÓREA

Matías Alonso, más conocido como [Matt Honey](#), cursa la carrera de Artes Visuales en la Universidad Autónoma de Nuevo León. Nos habla de su recorrido como estudiante y artista visual dentro de la facultad.

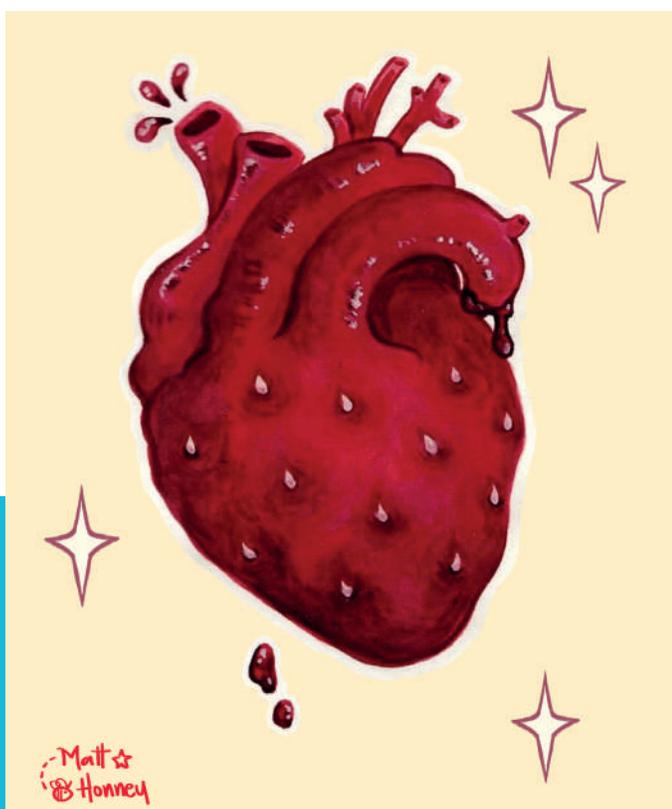
POR: VALERIA FLORES.

ILUSTRACIONES: MATT HONEY

**D**esde su infancia, ha sentido un profundo interés por las artes, dedicando su tiempo principalmente a la ilustración y el dibujo. Sin embargo, no fue hasta la preparatoria cuando se dio cuenta de que podría convertir su pasión en su profesión a tiempo completo.

Durante su trayectoria universitaria, Matt experimentó una transformación artística significativa. Aunque solía enfocarse en un estilo *cartoon* con ilustraciones llenas de colores brillantes y técnicas arraigadas en la acuarela en sus años anteriores, la carrera le brindó la oportunidad de explorar nuevas perspectivas y enfoques. Así fue como la corporalidad y corporeidad, que tienen que ver con la exploración de la identidad y su disección, se convirtieron en el tema actual que Matías ha tomado como inspiración para sus obras.

“Descomposición corpórea” es su proyecto de tesina, donde Matías habla de cómo el individuo construye su cuerpo a través de relaciones, convivencias y su género; aspectos de la corporalidad de uno mismo. Conjuntamente a este trabajo, hay una serie de obras que nos comenta aún no están terminadas. Este proyecto ayudó en su parte de investigación y expresión de sus palabras para la creación de obras.





## La carrera me ayudó a pensar como **artista**, a pensar cómo hacer **arte**”

Sus actuales obras reflejan el impacto positivo que tuvo el ambiente artístico en su desarrollo personal, así como descubrir el significado que quería darle a su arte.

Dentro de su proceso creativo, menciona que lo que más le gusta es equivocarse y no poder borrar los errores que haya tenido al trabajar en un lienzo. “Es lo que termina haciendo que me enamore de mi pieza; pensar que no me salió como yo creía, esa misma cualidad te obliga a resolver las cosas que vas haciendo”.

Hablando de su participación en proyectos dentro y fuera de la facultad, nos comenta que su parte favorita es recibir la invitación de sus colegas estudiantes y, en ocasiones, de los propios maestros. Participó en la exposición realizada en Valle Oriente titulada “Sueños que caben en una ventana” su obra expuesta fue resultado de salir de su zona de confort.







Quisiera dar mi granito de arena en el gremio artístico para que **florezca**".

#### REDES SOCIALESV

##### INSTAGRAM

@matthonney

##### FACEBOOK

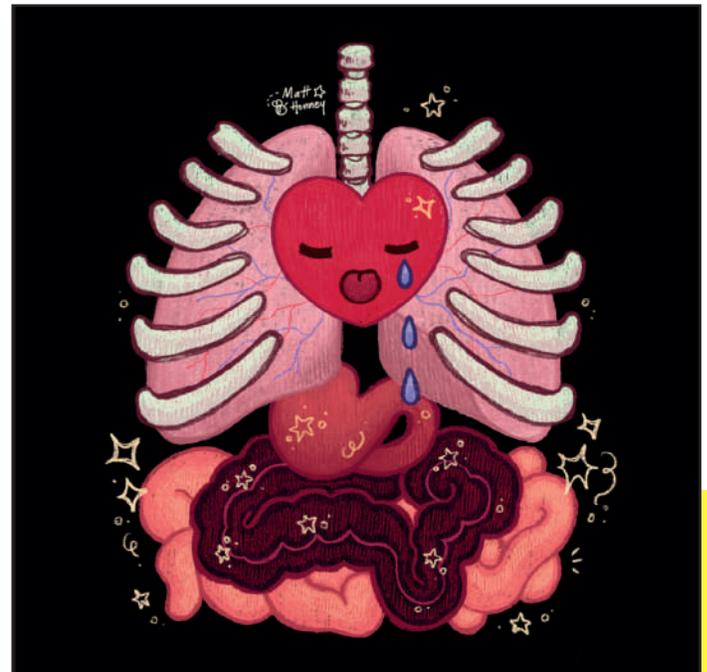
Matt Honney

@matthonney

También está dando sus primeros pasos en el muralismo, trabajando en grandes formatos, invitado por el artista Chanate (Alejandro Guerrero) al proyecto "Viñedos de color", el cual forma parte de una iniciativa de rescatar muros de parques públicos. Esta participación resalta que la colectividad, el sentido de comunidad, y ver como el arte transforma un espacio, es lo que hace que el muralismo le parezca una técnica a la cual le tiene aprecio.

En 10 años, Matías se ve con un estudio, un lugar propio donde pueda permitirse que llegara gente con la cual colaborar e incluso dar clases y talleres, ya que ser maestro es una ilusión muy grande, recuerda que en la primaria su Maestra de arte hacía todo lo posible y a sus posibilidades para enseñar correctamente, lo motiva que la gente se interese por el mundo artístico y lo aprecie tanto como él, "Quisiera dar mi granito de arena en el gremio artístico para que florezca".

Para Matías pasar de ser ilustrador a un Artista Visual, llevó un camino de aprendizaje que cada día va alimentando, comparte que al analizar sus trabajos anteriores vio patrones y se empezó a preguntar cuál era la razón de estos, lo que lo llevó a darse cuenta de la constante en sus obras, el cuerpo, a partir de esto empezó a leer e investigar sobre ello y así desarrolló más afinidad con sus obras y con él mismo.



SANTIAGO JAVIER VILLARREAL VILLARREAL

# EL GUIÓN DE VIDA DE UN CINEASTA

Santiago nos comparte como ha sido su camino en el cine, algunos de sus trabajos y lo que lo inspira a [crear](#).

POR: FERNANDO VILLARREAL

**D**e 34 años, nacido en Monterrey, Nuevo León e hijo de padres poetas, nos comparte su afición por el cine, el cual estuvo presente en su vida desde la infancia, pues a sus 4 años vio por primera vez una película de Sergei Eisenstein y a pesar de que a esa edad aun no entendía mucho de lo que estaba viendo, fue suficiente para dejar huella en él.

Años después, este sentimiento por el cine renacería gracias a que su padre comenzaría a mostrarles cine de autor a él y a sus hermanos, y aquí empieza la historia.

A pesar de que, en un inicio, sus estudios no estaban orientados al arte, ya que estudió negocios internacionales en FACPYA, su pasión por el cine siempre lo acompañó en su carrera, al mismo tiempo realizaba cursos de cine con Gabriel Nuncio, a quien Santiago considera una persona importante para su carrera artística.

Fue hasta que realizó la maestría cuando Santiago se decidió por el arte, ya que estudió la Maestría en Artes, con orientación en Artes Visuales, especializado en Interpretación Cinematográfica.



Santiago Javier Villarreal Villarreal Fotografía por: Nelly Zapata



Santiago Javier Villarreal Villarreal como director en un cortometraje

### ASÍ LLEGÓ A LA DOCENCIA

Gracias a que creaba sus cortometrajes independientes (que algunos de ellos fueron seleccionados en un festival de la UDEM) mientras estudiaba en FACPYA, pudo obtener credibilidad sobre sus conocimientos de cine y arte que le serviría como un currículum. Esto sumado a la titulación de su maestría, le permitieron llegar a la docencia en enero del 2020.

### PRINCIPALES TEMAS EN SUS CORTOMETRAJES

A pesar de que al principio Santiago inició con la ficción, y no consideraba que el cine documental fuera cine como tal, al paso de los años y gracias a que comenzó a consumir cine documental autoral de distintos cineastas (como Wim Wenders, Agnès Varda, etc.) esta idea cambió y es la orientación que actualmente llevan sus creaciones. Como prueba es el actual proyecto que está llevando a cabo sobre la vida de su madre.

### PROYECTOS IMPORTANTES DONDE HA PARTICIPADO

Santiago nos hace énfasis en trabajar el presente, pues opina que el mejor cortometraje en el que ha trabajado es el que actualmente está desarrollando.

Es un corto/documental que habla de su madre, de la relación que tuvo con ella en vida y otros aspectos de ella. Pero de forma puntual y considerando solo los que se han concluido, es el cortometraje “Voces de la memoria” el más importante, ya que ha llegado a festivales importantes, como la final del Festival de Montreal.

De forma colectiva menciona su participación como primer asistente de director en el largometraje de Sinhué Benavides llamado “Somos invisibles”, pues le resultó ser una experiencia enriquecedora aparte de ser un gran proyecto.





Santiago Javier Villarreal Villarreal y dos de sus compañeros en la producción de un cortometraje. Fotografía por : Luisa Frassier

## PROBLEMAS QUE HA ENFRENTADO EN SU CARRERA

El profesor Santiago nos comenta de dos situaciones puntuales a lo largo de su carrera. La principal y más reciente fue el tema de la pandemia, pues se considera a sí mismo como una persona muy sociable y que incluso su trabajo en los cortometrajes, a comparación de otros cineastas, es abordado de forma social, pues prefiere trabajar con personas que de forma individual. Sin embargo “la interacción con los alumnos en las clases en línea era positiva y era un detalle que me ayudaba a combatir el aislamiento”, menciona.

Recalcó que ser docente lo ayudó mucho pues, como estudiante en su maestría enfrentó la realidad de que no podía y no era sano para su vida el exigirse demasiado, además la producción de cortometrajes al mismo tiempo, lo hacía sacrificar la salud al tener un ritmo de vida muy acelerado, lo que le dificultaba el rendimiento en dichas actividades. Es cuando decide poner en pausa la producción de cortometrajes y enfocarse de lleno a su maestría.



“La interacción con los alumnos en las clases en línea era positiva y era un detalle que me ayudaba a combatir el aislamiento”.

## ¿QUÉ LO INSPIRA?

Como docente, el ver a alumnos esmerarse en sus trabajos y proyectos y luchando cada día por mejorar en todos sus aspectos le es muy inspirador ya que los considera como “futuros colegas y cineastas”.

Por otro lado, nos cuenta que el trabajo de los grandes cineastas, como Andrei Tarkovski, Agnès Varda, son personas que lo inspiran e incluso hay parte de estos cineastas en el trabajo de él mismo, y por supuesto la familia, es una parte fundamental que lo motiva a trabajar y seguir luchando.

## CONSEJOS A LOS ALUMNOS Y NUEVOS ARTISTAS

“Que nunca dejen de hacer, que busquen apoyos, estímulos, que se endeuden, que crean en sí mismos, en sus proyectos, que toquen puertas. Que no dejen de hacer, de trabajar”.

## PRINCIPALES AUTORES QUE RECOMIENDA

Si bien su película favorita es ‘Nostalgia’, de Andrei Tarkovski, estos son algunos de los títulos y autores que nos recomienda Santiago, al igual que nos aconseja leer ficción fuera de los aspectos técnicos del cine.

‘Esculpir el tiempo’, de Tarkovski

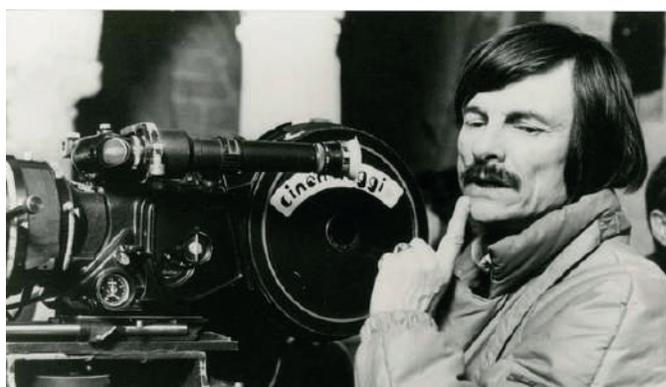
‘¿Qué es el cine?’, de André Bazin

‘El lenguaje del cine’, de Marcel Martin

También nos recomienda el trabajo de cine de Agnès Varda, Wim Wenders, Hirokazu Koreeda, Sofia Coppola y en la parte del cine mexicano nos recomienda a Claudia Sainte-Luce, entre otros.



Agnès Varda



Andrei Tarkovsky



Santiago Javier Villarreal Villarreal dirigiendo un cortometraje

NARRATIVA GRÁFICA

# LA ILUSTRACIÓN: un medio para dar vida a historias



Las **imágenes que transmiten** una historia o un mensaje, llegan a ser emotivos y crean **experiencias únicas** en la lectura. Podemos encontrar distintos formatos, temáticas y obras de este tipo de arte, y seguramente hemos leído alguna de ellas.

POR: PERLA YAZMIN DEL ÁNGEL DE LA CRUZ

**L**a comunicación de ideas o mensajes, a través de representaciones visuales, es un acto que se ha realizado por mucho tiempo, en donde se busca interpretar, de forma gráfica, todo un contexto que será comprendido por el lector. La narrativa visual se refiere a la capacidad de contar una historia, transmitir un mensaje o evocar algunas emociones mediante una o más imágenes, las cuales están conformadas por elementos visuales que permiten atribuir ciertas características relacionadas a la intención de comunicación producida por el autor.

Al momento de crear una narrativa visual, se debe considerar el discurso, el contexto, la audiencia y el propósito a lograr, ya que esto permite organizar todos los elementos visuales necesarios para la composición adecuada, con el fin de lograr una comunicación clara, efectiva y memorable.

Lograr una conexión con el espectador es esencial para provocar emotividad, pensamientos y experiencias significativas con el solo hecho de observar la obra originada de la unión de texto e imagen, ya sea de forma consciente o inconsciente, siendo una comunicación visual que los autores no podrían lograr con el solo hecho de emplear recursos textuales.



ILUSTRACIONES DE: ALICE OSEMAN

La ilustración es una gran herramienta para idear representaciones visuales que comunican un mensaje de manera clara y atractiva, gracias a un proceso creativo que permite capturar la esencia del mensaje y transmitirlo en una imagen única. Así mismo, refleja una amplia gama de emociones y da vida a toda idea que se creía impensable o complicada, como los conceptos abstractos, la presentación de nuevos escenarios o personajes fuera de la realidad, apoyándose de una variedad de técnicas, estilos y medios para la construcción y aporte de valor en una ilustración.

Cuando la ilustración es empleada en la narrativa visual, se convierte en un recurso muy valorado por su versatilidad y adaptabilidad, puesto que hace posible construir representaciones que vayan acorde al propósito de un relato, el género o temática de una historia, complementándose con los elementos visuales y contextos que engloban a la narrativa.

De esta forma, la ilustración narrativa comprende una interpretación basada en el discurso, obteniendo como resultado una imagen o secuencia que puede estar acompañada con algún texto si es necesario, y solo bastará con la imagen para interpretar lo que quiere comunicar.

Su importancia va más allá de ser un simple dibujo o complemento decorativo. Se trata de una expresión artística que conec-

ta la imaginación del lector con la visión del autor, se enriquece a la narrativa, despierta la curiosidad hacia una nueva dimensión visual y atmósfera, así como también contribuye a una comprensión más plena de la obra. Esta sinergia entre el texto y la imagen se denomina arte secuencial, aunque comúnmente se le llama cómic o historieta.

Entre las características principales que podemos observar en una obra de arte secuencial se encuentra el uso de una sucesión de imágenes, que en conjunto forman un hecho o acciones que podemos interpretar, y justamente dichas imágenes son ilustraciones narrativas que se encuentran separadas por recuadros, conocidos como viñetas.

Otra característica es el empleo de globos de diálogo, que contienen la comunicación de los personajes y pueden tener formas diferentes para referirse a pensamientos o expresiones exageradas. Incluso es posible representar los sonidos de una acción o algo por medio de palabras, y son conocidas como onomatopeyas.

Las historietas se pueden encontrar en diferentes formatos y medios, ya que en un principio era común que fueran cortas y en medios impresos, pero actualmente es posible encontrar este arte en medios digitales a través de plataformas o redes sociales y con diferente extensión y géneros para todo público.

De acuerdo con las características que presenta cada historieta, se clasifica bajo una denominación. Las más comunes son: tira cómica, cómic, webcómic y novela gráfica. Por otra parte, este tipo de arte también puede ser conocido bajo otra clasificación de acuerdo a la cultura y región.



## TIRA CÓMICA

Este tipo de historieta, también conocida como tira de prensa, se trata de una narración de corta duración, generalmente de cuatro o más viñetas, y se publica en periódicos o revistas. Suelen ser representaciones de temas políticos, crítica social, sucesos relevantes o hechos de la vida cotidiana usando un toque humorístico o satírico, que se hace presente en el empleo de la ilustración simple o de caricatura, el texto u otros elementos gráficos. Otra característica es el uso de pocos personajes, casi siempre es solo un personaje quien protagoniza la historieta.

Actualmente, es fácil encontrar una tira cómica en redes sociales, en donde los artistas comparten sus historietas de distintos temas y es posible un alcance e interacción más cercana con el público. Algunas obras populares son: "Mafalda", por el humorista gráfico Quino; "Garfield", del dibujante Jim Davies; y "Peanuts (Snoopy)", por el autor Charles Schulz.





IMÁGENES DE: MARVEL ENTERTAINMENT

# CÓMIC, MINISERIE DE CÓMIC Y ONE-SHOT

Se trata de historietas que tienen una extensión media o larga en su historia y regularmente presentan una continuidad en la historia para conformar una serie, es decir, la narrativa se extiende por una cantidad de publicaciones sucesivas hasta finalizarla.

También se le llama miniserie de cómic a las obras que tienen una extensión media y solo basta con pocas publicaciones en su serie para abarcar en su totalidad una historia, comúnmente son un *spin-off* de títulos populares.

Por otra parte, un *one-shot* se trata de una historieta que solo consta de un único capítulo, su extensión es considerablemente más larga que las tiras cómicas, pero muy corta en comparación a otros cómics.

Las obras son publicadas en medios impresos de distintos formatos, a través de una serie de volúmenes o tomos de un título en particular, o bien, por medio de una revista especializada en historietas que compila partes de diferentes obras. A pesar de que fue muy popular en los inicios de los cómics, este formato de revista ha ido quedando obsoleto con el tiempo.

En estas historietas se encuentra un acabado más profesional, el cual se ve reflejado en el estilo, detalle, entintado y coloreado de la ilustración, la narrativa y algunos detalles de impresión que otorgan valor a la experiencia de lectura.

En un principio, los cómics se centraban en historias de superhéroes y sus aventuras para combatir villanos, pero se han introducido nuevas temáticas y géneros de interés para distintos grupos de público. Algunos de los clásicos populares son: “Batman”, obra en conjunto de Bob Kane y Bill Finger; “Superman”, creado por Jerry Siegel y Joe Shuster; “Spiderman” y “Iron Man”, ambas obras de Stan Lee.

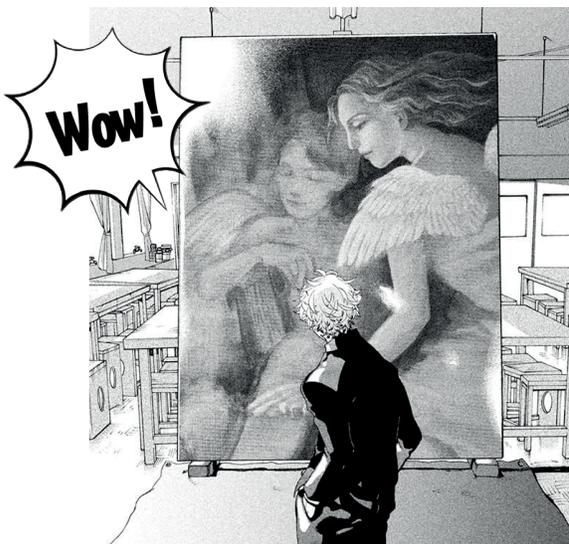
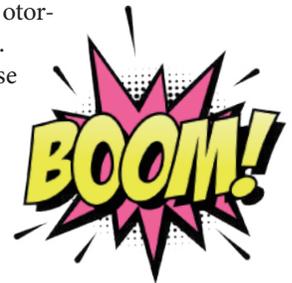


IMAGEN DE: @BLUEPERIOD\_TEN (INSTAGRAM)



IMAGEN DE: TIENDAPANINI.COM/MX/

En otras regiones, los cómics son conocidos bajo otros nombres. En Japón se le conoce como “manga” a las historietas, y su sentido de lectura es de derecha a izquierda, siendo de forma contraria a la que se tiene acostumbrada en occidente.

Otros países orientales también han identificado sus narrativas visuales bajo otros nombres de acuerdo con su cultura. En Corea del Sur se le conoce como “manhwa”, mientras que en China se le llama “manhua”. Estos términos también son usados en el resto del mundo para categorizar a las obras orientales por su país de origen.

# WEBCÓMIC

Son historietas con similitudes a los cómics, pero están diseñadas para ser leídas a través de medios digitales, donde los capítulos son publicados periódicamente en alguna plataforma o aplicación, y puede ser desde un capítulo único (one-shot), hasta una o más temporadas, esto dependiendo del desarrollo de la historia.

Fácilmente se permite la compra y el acceso a cualquier narrativa que se encuentre publicada en la *web*, y cabe la posibilidad de que el público genere interacción en ciertos sitios. Un ejemplo de esto es la plataforma de Webtoon, que cuenta con un catálogo amplio y una clasificación por género de las obras que puedes encontrar, así también se permite reaccionar o comentar en cada capítulo de un *webcómic*.

Los *webcómic*s se caracterizan por permitir una lectura a través del desplazamiento del contenido en la pantalla en cualquier dispositivo que se encuentre disponible este arte, en algunas plataformas se pueden descargar los capítulos para disfrutar sin conexión a Internet.

Las ilustraciones casi siempre son a co-



IMAGEN DE: TAPAS ENTERTAINMENT INC.



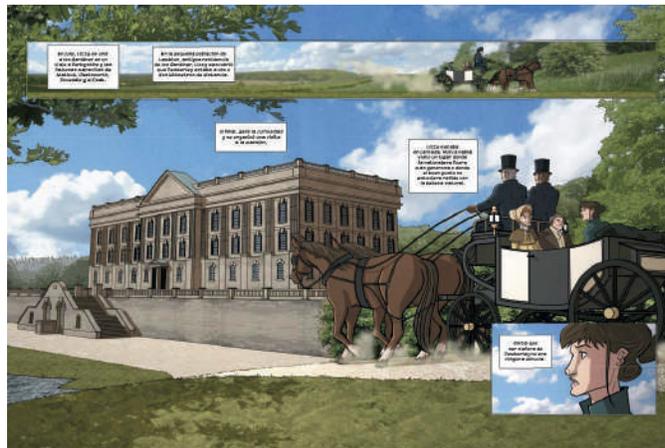
IMAGEN DE: NASHIDD



IMÁGENES DE: @WEBTOONOFFICIAL (INSTAGRAM)

lor y se aprovecha el uso de recursos gráficos que en formato físico sería difícil o más costoso de emplear, como los colores, texturas o transparencias en escenarios y personajes. Por lo general, las viñetas suelen ser grandes para facilitar la lectura en dispositivos con pantalla pequeña, y hay un espacio en blanco considerable en la sucesión de las viñetas que están organizadas de arriba hacia abajo.

Usualmente estas obras son distribuidas en medios digitales, pero el gran éxito de algunas de ellas ha causado que editoriales busquen adaptar estas historietas a publicaciones impresas, mientras que las plataformas de *streaming* buscan adaptarlas a formatos audiovisuales, como series *live action*, y esto se ha vuelto popular en los últimos años con títulos que podemos encontrar en Netflix y Amazon Prime, como "Sweet home", por Carnby Kim y Youngchan Hwang; "True beauty", de la autora Yaongyi; y "Marry my husband", por Sungsojak.



IMÁGENES DE: BRUGUERA

# NOVELA GRÁFICA

Es una historieta de gran extensión que se considera un género literario debido a la fusión de literatura e ilustración, dado que aborda una narración con estructura literaria y la potencializa con el uso de elementos visuales.

Las novelas gráficas se caracterizan por ser obras independientes, es decir, suelen ser historias que tienen estructurado un inicio, desarrollo y desenlace propio que se integra en una única parte, casi siempre de gran extensión y en un formato de libro. Lo anterior no es impedimento para aquellas obras que tienen secuelas o su historia se encuentra fragmentada en partes, porque siguen conservando esa estructura característica en su narración visual.

Estas obras tienden a ser más profundas, puesto que en su mayoría tratan temas complejos, serios o específicos, así como también se muestra una perspectiva más íntima de la vida de los personajes, permitiendo conocer los conflictos, pensamientos y emociones que enfrentan a lo largo de la historia.

Las novelas gráficas usualmente se enfocan en el público adulto, el cual puede comprender este arte interpretando y disfrutando los mensajes implícitos en el lenguaje escrito y visual. Sin embargo, no se descarta la posibilidad de hablar de temas sencillos y populares con una narrativa visual pensada para un público juvenil o dirigida a otros adultos con ciertos intereses.



IMAGEN DE: FIRST SECOND



IMAGEN DE: PENGUIN RANDOM HOUSE

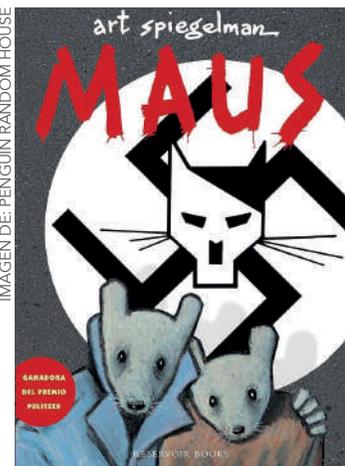


IMAGEN DE: DRAWN & QUARTERLY

Al igual que cualquier historieta, presenta una secuencia de imágenes para contar todo el relato, tiene un acabado profesional, las viñetas pueden variar en su tamaño y forma que se considere necesaria, también se incluyen recursos lingüísticos de literatura en los diálogos y descripciones del narrador.

Incluso algunas novelas se han adaptado a este medio de novela gráfica, ofreciendo una versión nueva y visual. Algunos ejemplos de novelas gráficas son: "Blankets", de Craig Thompson; "Maus: Relato de un superviviente", obra de Art Spiegelman; "This One Summer", creada por Mariko Tamaki junto con Jillian Tamaki; y "300", de Frank Miller.

IMÁGENES DE: VR EDITORES





DISEÑADORA GRÁFICA E ILUSTRADORA

# INSPIRACIÓN A TRAVÉS DEL INTERÉS Y LA NOSTALGIA POR CREAR



Conoce a **Odri**, una artista originaria de **Monterrey** con gran gusto por la ilustración, la cultura japonesa y otras influencias que han marcado su vida.

POR: PERLA YAZMIN DEL ÁNGEL DE LA CRUZ

ILUSTRACIONES Y FOTOGRAFÍAS DE: ODRI

**D**esde la infancia, Odri se ha interesado por el mundo artístico encontrando inspiración en sus colores favoritos, videojuegos y series noventeras. Ha encontrado ese gusto similar en muchas personas, por eso decidió proyectar ese gusto en ciertos productos que se puedan disfrutar visualmente y provoquen sonrisas. Actualmente se encuentra diseñando mercancía para su marca y promoviendo sus productos en eventos como convenciones de cómics y algunos mercados independientes.



A continuación, la artista de Monterrey nos cuenta cómo ha sido el proceso para construir su camino en la ilustración y el emprendimiento.

### ¿Cómo nació tu interés por el arte?

En general, a mí siempre me gustó dibujar, a lo mejor ya hasta puede sonar como muy cliché, pero a mí desde niña me llamó la atención. Para cuando salí de la prepa todavía me gustaba dibujar, lo hacía digital en *Paint*, pero yo no sabía responder “¿qué iba a estudiar?”, no tenía algo muy claro.

Al final me decidí por Diseño Gráfico, porque no solamente me gustaba el arte en cuestión de expresión y de pintura, sino que también me gustaba el diseño, pero en ese entonces yo no lo llamaba ni lo veía como diseñar, simplemente era como acomodar cosas, en ese entonces así lo veía.

### ¿Cuáles son las influencias en tu estilo artístico? ¿Qué te inspira para ilustrar?

Principalmente, yo empecé porque me gustaba mucho una artista, honestamente no sé si todavía siga activa, pero en mi niñez-adolescencia la seguía, obviamente sin saber que era una artista, ella se llama Lisa Frank, ilustraba o ilustra dibujos de temática de fantasía, está muy orientada en los 90's y se enfoca en unicornios y gatitos.

A mí esa artista me gustaba demasiado, en ese entonces no tenía idea de que era una marca de ilustración en específico, pues lo veía como una marca general, pero aun así me interesaba mucho. Esa persona dibujaba gatitos o unicornios con lentes, cosas también algo psicodélicas y muy coloridas, usaba mucho los colores degradados y mucha saturación de cosas. Si bien, hoy día no soy tan fan o seguidora de la saturación en general en ilustración, ella fue una de mis principales inspiraciones de joven.

### Actualmente, ¿cuentas con otras inspiraciones para continuar tu camino como artista o en tus ilustraciones?

Hoy en día algo de lo que a mí me ha inspirado, por ejemplo, es la cultura japonesa en general como la temática del país, me gusta mucho todo ese *aesthetic* de los lugares y las cosas representativas que hay.

Cuando iba empezando mi marca, lo que quería proyectar en mi mercancía era una fusión con el diseño, me gustaba crear cosas que se vieran como algo que a mí me hubiera gustado encontrar, tal vez de niña o de joven.

Algo que también me inspiró fue el diseño que en su momento tenía 'Sanrio', antes de que fuera tan popular, pues los diseños los veías muy poco, no los veías en todos lados. A mí me gustaba mucho específicamente el uso de colores claros. Cuando empecé, intenté usar los colores pastel muy claritos, pero sentí que no se acoplaron bien con mi estilo o con lo que estaba haciendo, porque me enfoqué también en combinar varias cosas del estilo pastel con cosas que me gustaban como videojuegos, quizá pudo haber salido algo mejor, pero en ese entonces no me quedó como esperaba.



### ¿Qué te impulsó a desarrollar tu propia marca y mercancía?

Algo que me impulsó fue precisamente esa parte de querer encontrar algo que fuera bonito y no tan aniñado o infantilizado, no sé cómo se le podría llamar. Por otro lado, en ese entonces no había tanta mercancía disponible de las series que a mí me empezaron a impulsar o los videojuegos, pues no se encontraban muchas cosas, ahora en el tiempo que ha pasado, todas las ventas, tiendas en línea y productos, han ido en aumento, es mucho más fácil conseguir cualquier producto o algo de personajes del momento o de tiempo atrás.



### ¿Cómo surgió el nombre para tu marca?

El nombre de Odri como tal no se me ocurrió a mí, realmente es una de esas historias súper *random*, que solamente era un juego de palabras con una de mis amigas en una reunión, estábamos jugando simplemente a decir así nuestros nombres mal, o sea, con una sola letra, pero era un juego que la verdad no tenía ni siquiera un propósito, entonces en una de esas que ella me dice “Odriono”, no salió como tal de ahí la idea, solamente se quedó como en el nombre porque yo me llamo Adriana, y de ahí surgió.

### Entonces, ¿el nombre de Odri es el mismo tanto para identificarte como artista como para tu marca?

No lo había pensado, pero creo que por ahora podría decir que es el mismo, sí, sería el mismo, no me había puesto a pensar en su momento, si quería solamente ser una marca o un artista con una marca, pero así se quedó para ambas cosas.



### ¿Tus conocimientos como diseñadora gráfica te ayudaron en el proceso de creación de tu marca?

Sí, yo diría que sí, considero que me he apoyado mucho el diseño gráfico en casi todo lo que he hecho para mi marca, hasta incluso he llegado a pensar si me estoy yendo un poquito más inclinado al lado del diseño que de la ilustración. Al menos últimamente he sentido que ha sido así, pero si me vuelvo a adentrar en el mismo tema de, por ejemplo, el diseño de la mercancía, siento que al momento de planear todo eso lo hago con mis lentes de diseñadora que tiene que ser así y tiene que quedar esto así para que se vea bien.

A veces no sé si es algo bueno o algo malo, porque me tiendo a frustrar un poco cuando lo veo como diseñadora porque tiene que quedar de tal forma, tiene que cuadrar todo o si no cuadra no me gusta. Muchas veces me gustaría poder, digamos para crear algo de mercancía, solamente plasmar el diseño y ya, pero sí me he apoyado muchísimo del diseño gráfico.



Productos de la marca Odri. Los diseños son inspirados en series y videojuegos, plasmados casi siempre en productos funcionales.

## DE DOODLES A IDEAS POTENCIALES

Cuando Odri no tiene idea de qué hacer exactamente para una ilustración, recurre a dibujar varios doodles en libretitas e ir combinando varias cosas hasta llenar la hoja. Después, Odri elige uno o más dibujos que considera que pueden funcionar y que le gustaría hacer realidad, desarrollarlos con mejor calidad y no dejarlos como algo inconcluso.

### ¿Cómo es tu proceso para realizar la mercancía y preparación para eventos?

Lo que hago es que, dependiendo de mi evento, me pongo a ver qué es lo que puedo llevar de mercancía, hay ocasiones en las que hay eventos donde no se mueven algunas cosas, otros donde alomejor la gente tiene más preferencia por *stickers*, por llaveros o ese tipo de cosas.

Lo que hago cuando es un evento nuevo es llevar de todo un poco o dependiendo también del capital que tenemos para invertir, no siempre se puede llevar todo lo que uno desea, pero la mayoría de las veces está ahí la posibilidad y voy seleccionando, y planeando también mis diseños, si el evento alomejor es como de videojuegos, pues vamos a llevar un poquito más de esto y poner las cosas que tienen más popularidad.

Básicamente mi ritual es seguir trabajando hasta pocos días antes del evento, ya pasado el evento ahora sí descanso un buen rato. Es algo que también fui perfeccionando, no me considero una persona muy organizada en general, pero antes era mucho más desorganizada.



Stand de Odri en la sección de Artist Alley en una convención en Guadalajara en 2023.



### ¿Cómo fue la experiencia al asistir como artista-expositora en tu primer evento?

La primera vez que fui, hice algunos *stickers*, en ese entonces ilustraba en el programa de *Illustrator*, hacía muchos dibujos de ilustración vectorial muy sencilla, pero era lo que me gustaba y dibujé varios *stickers* así, eran como diez diseños más o menos, y los llevé porque no tenía nada. Para sacar el dinero que había puesto para lo del lugar, dibujé personas en el evento, cosa que me ayudó, a pesar de que yo no dibujaba tan bien.

Otra cosa era que, con el sobrante del papel, me ponía a dibujar 'Pokémon', así chiquitos con un marcador *Sharpie*, los recortaba, los ponía ahí y los vendía a un peso. Era de que "¡ah, mira me sobró mucho papel!", y pues ya me ponía a dibujarlos, los ponía ahí y sí los compraban; se me hacía muy curioso pues les interesaban a pesar de que estaban dibujados a mano literalmente.

### ¿A qué tipos de eventos sueles asistir como expositora?

Ahorita me estoy enfocando mucho en eventos relacionados con todo esto de la cultura *geek*, de anime, videojuegos o a lo mejor un poco de cultura asiática, que es donde mayormente he visto que mis productos y mis ilustraciones se mueven un poquito más.

Eso es ahorita, pero sí estuve mucho tiempo experimentando en varios lugares y mercados, pero tal cual te das cuenta de que no en todos lados está el público que busca tus productos. Por ejemplo, tengo amigas que se dedican a las acuarelas, acuarela de paisajes o de flores, y tiene buena aceptación alomejor en otro nicho de eventos como tipo bazar o más artesanal, había intentado también ponerme en mi búsqueda de lugares, que eso la verdad ya fue hace muchos años, y decir: "aquí sí", "aquí a veces".



**¿Qué te impulsa a seguir creciendo con tu marca?  
¿Qué te motiva en todo este proceso?**

Me he querido enfocar en eso que me representa en mi lado artista y como ilustradora y no nada más a mis productos, es algo que todavía no he podido resolver en cierta forma pero sí me gustaría. Había tenido la idea de también empezar a enfocar mis ilustraciones en mi trabajo, por ejemplo, las colaboraciones, trabajar con marcas es algo que a mí me gustaría hacer, poder incorporar algo que yo haga y dibuje en cierta forma un poco libre para que se incorporen con alguna marca, en algún producto que ya exista, es algo que me interesa.

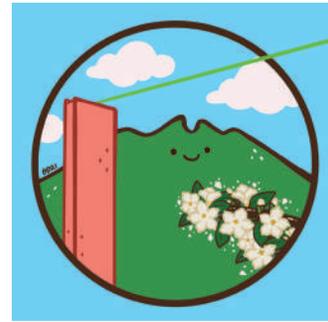
**¿Qué es lo que más te ha gustado de esta experiencia como ilustradora y emprendedora?**

Creo que casi todo me gusta, es uno de los principales motivos por el que lo sigo haciendo, porque a veces sí ha sido frustrante en algunas ocasiones, por ejemplo, el pensar que tengo que hacer algo o terminar algo, a veces es un poco frustrante. En general, siento que sí me gusta ir a los eventos, me gusta conocer a los demás expositores o los demás artistas, aunque no siempre convives con todos o no siempre platicas, de todas formas cuando vas, puedes llegar a conocer mucho del trabajo de las personas de cómo lo hacen, de por qué lo hacen también; me gusta mucho conocer ese tipo de experiencias.

A mí me gusta todo eso, ver a los otros expositores, artistas, conocer los eventos, en general es una experiencia agradable, incluso nos ha tocado estar en eventos que son al aire libre, hace calor o ese tipo de cosas, sí son un poquito más tediosos, pero no siento que me hayan molestado tanto. Ahora ya tengo mis restricciones de decir “no”, de que si vamos a estar a 40°C pues no, no creo; pero en su momento no me molestaba, realmente son experiencias que me gusta pasar.

**¿Qué aprendizajes has tenido durante tu camino como artista y emprendedora?**

A nivel personal he aprendido tal vez a ser más organizada, uno con el tiempo va aprendiendo que no siempre puedes estar dejando las cosillas así por sin ningún lado, vas dándote cuenta de tus tiempos, eso es algo que me ha servido también para conocer mis tiempos de trabajo y mis formas de trabajo. Muchas veces no le prestamos atención a ese tipo de detalles, pero son cosas que uno va viendo en todo ese proceso.



El aprender a cómo tratar y dirigirme con las personas, en cómo tratar con personas que se dedican a la producción, creo que esos han sido de mis mayores aprendizajes, la organización también es parte de ello; en cuestión de ilustración y diseño pues diría que va más de la mano con la creación, pero en general, para mí esos han sido aprendizajes importantes porque son cosas que no se me dan naturalmente hacer.

**¿A qué tipo de retos te has enfrentado en tu emprendimiento?**

De mis primeros retos fue esta parte del dinero para comenzar a crear la mercancía, que fue cuando inicié con todo eso y sí fue complicado. En ese entonces mi novio me ayudó a hacer mis primeros pedidos de productos porque me parece que en ese entonces yo no tenía trabajo, entonces tenía mucho tiempo para enfocarme en diseñar, pero no tenía tanto capital para hacer la producción. Ese fue uno de los primeros retos, él me ayudó y las cosas salieron bien afortunadamente.

En general, he visto más retos en cuestión de la creación de cosas, a veces sí me es difícil pensar en qué me gustaría hacer, qué me gustaría crear, cómo hacerlo, y todo eso lo junto en una sola lluvia de ideas.



Uno con el tiempo va aprendiendo que no siempre puedes estar dejando las cosillas así por sin ningún lado, **VAS DÁNDOTE CUENTA DE TUS TIEMPOS**, eso es algo que me ha servido”.



Muchas veces uno no se siente listo, para dar ese paso de empezar a **EMPRENDER CON SUS ILUSTRACIONES**, pero creo que siempre es algo que **VALE LA PENA INTENTARLO**.

**Antes ya habías comentado algo acerca de las colaboraciones que te gustaría realizar, ¿tienes otras metas a futuro en cuanto a tu emprendimiento o como ilustradora?**

Algo que me gustaría, además de las colaboraciones, creo que sería volver a la idea de llevar mi marca a productos que pueda manejar en *stock*, por así decirlo, que alomejor pueda promoverlos ya de otra forma, porque estoy consciente de que tal vez en algún momento voy a dejar de asistir a los eventos, eso es algo que uno hace por diversión, pero yo creo que no es algo que vaya a hacer todo el tiempo.

Me gustaría crear alguna línea de algo, como de ropa, es el ejemplo más rápido que se me ocurrió, algo como ese tipo de cosas a mí me gustaría llegar con mi marca. Algo que pueda hacer con un diseño, una ilustración, que se use durante un tiempo considerable y tener los productos ya en un lugar fijo. También ahí podría entrar alguna colaboración, con alguna marca que pudiera adoptar algo de mis diseños y ya trabajarlos en algo así, estaría padre.

**¿Qué consejo o mensaje le darías a los artistas que quieren emprender?**

Podrían empezar con lo que tienen, la verdad sí es algo que hace mucha diferencia. Muchas veces uno no se siente listo para dar ese paso de empezar a emprender con sus ilustraciones, pero creo que siempre es algo que vale la pena intentarlo, no creo que tengan que usar todo su repertorio personal, o sea, puedes crear algo específicamente para darte a conocer y puede salir bien, pero obviamente es a prueba y error.

Algo que es muy importante es que no se desanimen, si las cosas no salen bien en un inicio no significa nada malo, realmente es algo que uno prueba, como mencioné hace rato en la otra pregunta, muchas veces intentamos en lugares que no son y podemos llegar a sentirnos mal por decir: “Ay, es que nadie preguntó”, “nadie se acercó a mi mesita”, cosas como esas; pero sí es muy variable todo esto. Muchas personas tienen la fortuna de ya saber su nicho o incluso desde antes de emprender, hay personas que se dedican a ilustración por *hobby* que saben su nicho y una vez que lanzan su producto les va bien porque ya conocen su mercado, y saben dónde pueden mover su producto y su trabajo.



Para conocer más del trabajo de Odri y sus próximos eventos, puedes seguir sus redes sociales, especialmente en Instagram, que es donde encontrarás más contenido de lo que está haciendo en el momento, sus ilustraciones y hasta sus intereses.



## REDES SOCIALES

— **INSTAGRAM**  
@odriono

— **FACEBOOK**  
Odri

— **X (TWITTER)**  
@Odri0

— **TIKTOK**  
@odriono

DANIELA PEÑA

# SOFT CLOUDS BAKERY

Te presentamos a Dani Peña, artista, mamá y repostera que nos cuenta sobre su negocio "Soft Clouds Bakery".

POR: VALERIA FLORES

**S**oft Clouds Bakery surge de la necesidad de Dani de expresar su arte de una manera distinta a la que comúnmente estamos acostumbrados. Su objetivo principal es estar presente en los momentos más significativos de las personas, aportando dulzura y creatividad a cada ocasión especial. La pasión de Dani por la repostería se manifestó desde una edad muy temprana, cuando comenzó a experimentar con pequeños postres en su cocina. Esta inclinación por la pastelería no solo se mantuvo, sino que se fortaleció durante sus años universitarios, período en el cual empezó a vender *cupcakes* caseros, reafirmando así su amor por la repostería y su deseo de compartirlo con los demás.

Después de dos años dedicados a trabajar en un emprendimiento similar, en 2021, al sentir que sus capacidades creativas estaban siendo limitadas, Dani reunió el valor necesario para independizarse y dar vida a su propio negocio. Con herramientas básicas y una gran dosis de ingenio, "Soft Clouds Bakery" comenzó a tomar forma. Este nuevo proyecto le permitió a Dani reflejar toda su creatividad y pasión por la repostería, ofreciendo productos personalizados que reflejan su dedicación.

Nos habló de algunas dificultades que enfrentó al iniciar su emprendimiento: "al iniciar el emprendimiento, lo más difícil es lo económico y el valorar tu propio trabajo, ponerle precio a tu trabajo es lo más complicado". Dani recordó también que en





esos años había mucha competencia y las personas aún estaban recuperándose de la pandemia. “Sentía que estaba cobrando muy barato, pero tampoco me sentía lista para cobrar más, en ocasiones subía el precio y sentía que cobraba demasiado”. Estas incertidumbres fueron parte de su proceso de aprendizaje, enfrentando los retos financieros, así como la evaluación justa de su talento y esfuerzo.

La atención al cliente es un aspecto que se destaca en Soft Clouds Bakery, a diferencia de algunas marcas grandes ya establecidas, Dani enfatiza la importancia del trato cercano y personalizado con sus clientes, así como el conocimiento profundo de su mercado. Para ella, ofrecer una experiencia visual y detallada es clave, “conmigo todo es muy visual, cuando me piden una cotización, proporciono una imagen con toda la información: el relleno, el precio, las porciones, los *toppings*, para que mis clientes puedan revisar todo y decidir con calma”, explica. Este enfoque orientado al consumidor no solo facilita la toma de decisiones, sino que también crea una conexión más fuerte y personalizada con cada uno de sus clientes.



**El miedo es tu peor enemigo.** Si sientes miedo, hazlo, aunque sea con miedo, **pero hazlo**, porque si no, alguien más se va a armar de valor y te vas a quedar con ese ‘Ay, yo lo pude haber hecho primero’.”





Uno de los mayores logros para Dani es la respuesta positiva que ha obtenido de sus clientes, “cada vez que llega un cliente y me dice que fue a un evento, probó un postre que era mío y pidió mi contacto porque le gustó lo que hago, es increíble”, comenta con entusiasmo. Este tipo de *feedback* positivo es una fuente constante de motivación para ella y la impulsa a seguir adelante. Saber que su trabajo es apreciado y recomendado por otros es una validación de su esfuerzo, que refuerza su compromiso con la calidad y el servicio en Soft Clouds Bakery.

La visión de Dani para su negocio en los próximos cinco años incluye tener su propio local, “en cinco años me veo con un local bonito, posiblemente una cafetería, un punto de venta físico”, nos comentó con ilusión. Actualmente, una de las principales dificultades que enfrenta es la falta de espacio, ya que trabajar desde su hogar limita su capacidad de producción.

Tener un local propio no solo le permitiría superar estas limitaciones, nos contó, sino también expandir su oferta y mejorar la experiencia de sus clientes, consolidando así la presencia de Soft Clouds Bakery en el mercado.



## CAKES & COFFEE

“Arte sobre pastel y un buen cafecito”, así es como Dani describe “Cakes & Coffee”, un proyecto que inició en junio del año pasado. En él, los asistentes, con o sin experiencia en arte o repostería, aprenden a plasmar obras de arte sobre pasteles con materiales totalmente comestibles, sin olvidar la convivencia agradable entre las personas que asisten. Esta actividad actualmente se realiza en distintas cafeterías del área metropolitana, y cada clase tiene una temática distinta dependiendo del lugar elegido.



**Cakes & Coffee** es arte sobre pastel y un buen cafecito”.



Esta idea surge a partir de la vocación de Dani por enseñar a otras personas, “mis amigos y mi pareja me decían que debería dar clases. Llevo siete años dando clases de arte, y me decían que podía fusionar la repostería con el arte”, comenta Dani. Sin embargo, sentía una presión, ya que no se consideraba preparada para este tipo de formato, “entre que mi emprendimiento era muy nuevo y que yo no sentía que supiera dominar al 100% ciertas técnicas, no me había animado a hacerlo”.

Si bien ya existían este tipo de clases en la ciudad, gracias a comentarios de sus alumnos se dio cuenta que las suyas eran distintas a las demás, “platicando con alumnos que han tomado mi clase y también clases en otros lugares, dicen que es muy diferente por la manera en que manejo la actividad y la explico”.



Mientras que la competencia se centra únicamente en la repostería, Dani le da prioridad también al lado del arte, “conmigo aprenden historia del arte, aprenden de los artistas, sus obras, las técnicas que utilizaban, y aprenden de las tendencias del arte”.

En Cakes & Coffee, se maneja una variedad de temáticas para decorar pasteles, incluyendo *anime*, Harry Potter, Studio Ghibli e incluso Halloween. Pero la favorita de Dani, es la temática de arte, “mi favorita es sin duda la temática de arte, siento que es con la que más experiencia tengo”, afirma Dani. La técnica que usa es la que llama *oleo cake*, la cual se usa para replicar las obras de los artistas en el pastel, las obras de artistas como Vang Gogh, Monet, Edvard Munch son las que se usan de referencia ya que la técnica se presta para igualar las pinceladas que se usaban en el impresionismo.

“En Cakes & Coffee convivo con mucha gente, me encanta compartir lo que sé, la mayoría de las personas que asisten no son expertos, verlos hacer el pastel y que digan ‘voy a llevárselo a mi novio’ o ‘voy a compartirlo con mis papás’. Ver llegar grupitos de amigos a tomar la clase y divirtiéndose, es un sentimiento muy bonito”, comentó que es lo que más satisfacción le da del proyecto.



#### REDES SOCIALES:

##### INSTAGRAM

@softcloudsbakery  
@dannysaaur

##### FACEBOOK

SOFT CLOUDS BAKERY  
@softcloudsbakery

# LOW BUDGET - HACER CINE CON CELULAR

Actualmente cualquier persona puede **crear una película** con una computadora y un celular

POR: ERASMO FUENTES

**E**l mundo del cine ha estado evolucionando con el pasar de los años, de solo pensar que se tendría una herramienta portátil la cual nos ayudara a capturar imágenes y poder registrar momentos solo con un clic era una locura, además el pensar en crear una narrativa artística a partir de eso, sin embargo, con la evolución que se ha tenido en el ámbito de la tecnología, todo eso ha cambiado y ahora, en lugar de tener como prioridad la preparación y el perfeccionamiento de las grabaciones, las películas y vídeos llegan como algo espontáneo, junto con la rutina del ser humano.

Ahora, los celulares comienzan a formar parte de las filmaciones profesionales, pero teniendo en cuenta que existen nuevas formas de poder filmar, aún existe una parte de desapego y perseveración de diversas personas que tienen la necesidad de poder conservar el cine clásico y profesional de antes.



Tangerine, es un filme del cineasta Sean Baker, que fue grabado con 3 celulares iPhone 5s equipados con lentes anamórficos.



Unsane, es un filme del cineasta Steven Soderbergh, todas las escenas fueron filmadas con un iPhone 7 Plus.

## ¿POR QUÉ NO FILMAR CON CELULARES?

Algunos cineastas contemporáneos cuestionaron las nuevas formas de filmar con celulares y adoptar nuevos formatos que, a parte de que rompen con la imagen normal del cine y crear nuevas propuestas audiovisuales, como lo son las grabaciones con formatos en vertical o diversos tamaños longevos y pequeños, tienen la desventaja de carecer de rigor u homogeneidad, esto hace que cambie la calidad de las imágenes, un celular no puede grabar con la calidad como con una cámara de nivel cinematográfico.

Con la aparición de las cámaras digitales se ha tenido una gran transformación en la fotografía, y por consecuencia, también en el cine. Pensar que con el mismo aparato de registro se puedan hacer fotos y tomar vídeos a gran calidad, unido al desarrollo de sensores potentes a precios accesibles, ha puesto al alcance de todos el poder tener un aparato para tener la oportunidad de crear contenido audiovisual.

# ¿CÓMO HACER UNA PELÍCULA CON CELULAR?

Te compartimos 5 consejos para crear proyectos audiovisuales profesionales.

## 1/ FORMATO HORIZONTAL

El grabar colocando un celular en una posición horizontal te permitirá el proyectar tu película en pantallas y televisiones sin tener áreas vacías o barras negras en los laterales.

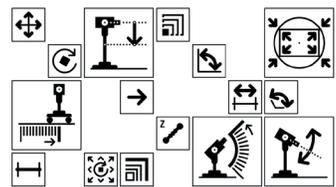


Es recomendable que siempre se tenga escrito un guión, tanto la historia, la duración de las escenas y los movimientos que se harán con la cámara antes de comenzar a grabar. Se podrá ahorrar mucho tiempo y se obtendrá un proyecto más limpio y coherente.

## ESCRIBIR UN GUIÓN / 2

## 3/ USAR UN TRIPIÉ

La estabilidad de la cámara es una de las grandes diferencias entre tener una cinta amateur y una obra cinematográfica. Usar un tripié para poder evitar la vibración o un celular que cuente con estabilizador.



No es igual el crear una película entera con un plano completo estático que el realizar diferentes tomas con trayectorias de cámara como paneos, *zoom in*, *zoom out*, *tilt*.

## MOVIMIENTOS DE CÁMARA / 4

## 5/ PROGRAMA DE EDICIÓN

De esta manera se podrá modificar el sonido, el color, la luz, cortar ciertas escenas o el poder eliminar detalles que no te gusten para armar tu cinta tal y como se imagina.



Actualmente cualquier persona puede crear una película con una computadora y una cámara digital, esto ha supuesto la aparición de nuevas formas de expresión y comunicación.

# ILUMINACIÓN

## ¿CÓMO AYUDA PARA GENERAR EMOCIONES?

En el cine, la iluminación es tan importante como el guión. Esto es, porque no es posible el imaginar, una escena de suspenso sin el juego de luz y oscuridad. Pueden existir algunas muy iluminadas, pero definitivamente el uso de la luz influye en la intriga y el miedo que genera una película.

Por eso, la iluminación en fotografía y cine es de especial cuidado y planeación. Así como ideamos los planos, nos ayudarán a que la historia audiovisual genere emociones y pueda transmitir la intención que queremos, de igual manera funciona la iluminación en el cine. Hay personas que dicen que sin luz no hay película, esto es, porque la importancia de la iluminación en el cine es tanta, que es la que se encarga de generar el ambiente para poder contar la historia.

Gracias a la luz en el cine, según su intensidad, dirección, dureza y temperatura de color, se puede definir la profundidad, el tamaño y volumen de los objetos que tengamos en la escena, sobre todo obteniendo un aspecto de tridimensionalidad. Además, la iluminación cinematográfica nos ayuda a poder captar la atención de los espectadores y el poder guiar su mirada hacia diferentes puntos del plano cinematográfico. Es una guía que le dice a las personas qué cosas ver y en qué momento hacerlo.

La iluminación cinematográfica también nos ayuda para mostrar la psicología de los personajes en la pantalla, en momentos en los que la historia pretende transmitir determinadas emociones. En este sentido, el director o el director de fotografía debe jugar con el tamaño, el color, la dureza y la proporción de las luces. Sin la iluminación en el cine los personajes podrían parecer un poco planos y las películas resultarían un poco más aburridas de lo que se esperaba.



El Renacido; D.P. Emmanuel Lubezki.



Enemy; D.P. Nicolas Bolduc.



007 Skyfall; D.P. Roger Deakins.



Sin Lugar para los Débiles; D.P. Roger



Asteroid City; D.P. Robert Yeoman



El Hombre que Quería Existir.



1917; Director, Sam Mendes; Director de Fotografía, Roger Deakins.

# TOP 4 EL CINE Y LA LUZ

4 PELÍCULAS DONDE SE UTILIZA LA LUZ COMO HERRAMIENTA NARRATIVA

## BARRY LYNDON

Llegó hasta el extremo de adaptar el lente más luminoso de la época ( $f/0.95$ ) para las tomas a la luz de las velas. No hay truco en esas impresionantes escenas. Stanley Kubrick decidió experimentar rodando la mayoría de las tomas interiores sin ninguna iluminación, más allá de la luz de las velas, u otras fuentes de luz natural.



## THE TREE OF LIFE

Para muchos, la mejor película del siglo XXI. La vida y la muerte, el mismo sentido del universo, se retrata a través del tiempo y el espacio en esta película de Terrence Malick, pero sobre todo a través de algunas de las imágenes más sensibles e impactantes de los últimos años. Una de esas películas que te dejarán pensando al final.



## 2001: a space odyssey

En materia de espectacularidad visual, Stanley Kubrick no tenía rival. ¿El resplandor? ¿Barry Lyndon? Sí, pero delante de todas ellas está la magistral '2001', que, con su relato a través de la prehistoria, el espacio y el existencialismo nos regala una puesta en escena digna de enmarcar. Una de las mejores películas de Stanley Kubrick.



## BLADE RUNNER

Hubo muchos elementos que convirtieron a esta película en un clásico instantáneo, en un punto de inflexión para el género de la ciencia ficción, pero una de las cosas más importantes fue sin duda la estética. La espectacularidad de la puesta en escena de Ridley Scott ha influenciado a una cantidad incontable de cineastas posteriormente.



REALIDAD AUMENTADA

# BLOCKSPOT

Transformando la Experiencia Artística a Través de la **Realidad Aumentada**



## (AR)T Space

Imagen recabada de la página web oficial de Blockspot. Representa la exposición "(AR)T Space" ubicada en el corredor de Barrio antiguo en Monterrey.

POR: SOFIA FLORES

**B**lockspot es un estudio pionero en la creación de experiencias artísticas inmersivas que combinan arte, tecnología y realidad aumentada (RA). Fundado por un equipo de artistas y desarrolladores apasionados, ha cautivado al público con sus instalaciones interactivas y su enfoque innovador hacia el arte digital. La última exposición de Blockspot titulada "(AR)T Space", fue un verdadero éxito en Monterrey, atrayendo a amantes del arte y curiosos por igual. La exposición presenta obras de artistas locales e internacionales transformadas por la magia de la realidad aumentada, creando experiencias visuales y sensoriales únicas.

Una de las piezas más destacadas de la exposición es “El Jardín de las Delicias Aumentado”, una reinterpretación digital del famoso tríptico de El Bosco. Al mirar a través de dispositivos de RA proporcionados por Blockspot, los visitantes pueden ver cómo cobran vida las criaturas fantásticas y los paisajes surrealistas de la pintura, transportándolos a un mundo de ensueño y fantasía.

Otra obra destacada es “Pulsar”, una instalación interactiva que utiliza sensores de movimiento y sonido para crear un paisaje digital que responde a los movimientos y las voces de los espectadores.



“En Blockspot, tenemos como objetivo **DIFUNDIR LA CULTURA USANDO LA REALIDAD AUMENTADA** como herramienta ofreciendo una experiencia inmersiva que combina tecnología y arte”.

Esta experiencia multisensorial invita a los visitantes a explorar y experimentar con el arte de una manera completamente nueva y emocionante. Para poder visualizar la exposición es necesario contar con un dispositivo inteligente con cámara como un *smartphone*, descargar la aplicación *Over*, disponible en *playstore* y *appstore* y por último crear una cuenta para, ahora si, poder observar la exposición.

Blockspot, además de sus exposiciones, también ha colaborado con marcas y organizaciones creando experiencias de marca únicas utilizando la RA. Su trabajo con empresas como Nike y Coca-Cola ha demostrado el potencial de la tecnología para contar historias y conectar con el público de una manera más profunda y significativa. Su estudio se destaca como un ejemplo de cómo el arte y la tecnología pueden fusionarse para crear experiencias impactantes y transformadoras. Con su enfoque innovador y su pasión por la creatividad, Blockspot continúa desafiando los límites del arte digital y redefiniendo la forma en que experimentamos el arte en el siglo XXI.



**Presentación al inicio de la exposición**  
Al inicio del recorrido se encuentra la presentación de “(AR)T Space” por medio de la aplicación “Over”.

ARTISTAS DE BORDADOS MEXICANOS

# HISTORIAS ENTRE HILOS

Te presentamos cuatro **artistas mexicanas**, amantes del bordado.



## Bordado en alfombra

Foto de José G. Ortega Castro en Unsplash.  
Catazajá, Chiapas, México. 2021.

POR: SOFIA FLORES

**E**n el mundo del arte, cada forma de expresión encuentra su lugar para brillar y contar historias únicas. Los bordados mexicanos con sus colores vibrantes y diseños elaborados, son una forma de arte textil que ha sido parte integral de la cultura mexicana durante siglos y han cautivado al mundo por su belleza y profundidad cultural. A continuación, exploramos el trabajo de cuatro talentosas artistas mexicanas: Victoria Villasana, Viridiana Ortiz, Gimena Romero y Daniela Guzmán quienes han llevado este arte tradicional a nuevas alturas con su creatividad y pasión, añadiendo cada una su estilo y reflejando historias en sus obras.

## EVOLUCIÓN DEL BORDADO EN MÉXICO

Durante la época prehispánica los aztecas y los mayas eran conocidos por su habilidad en telar, utilizando materiales naturales para crear textiles decorativos o prendas de vestir, los cuales eran altamente valorados y a menudo se intercambiaban como tributo o bienes de lujo. Después de la llegada de los españoles se introdujeron nuevas técnicas de bordado y con el paso del tiempo la diversidad regional en bordado se hizo presente en México, esto se refiere a que cada estado y comunidad tiene su propio estilo de tejido.

POR: SHELLEY PAULS



# Victoria Villasana

El arte textil como expresión de  
identidad y conexión.



Victoria es una artista textil de instalaciones y arte urbano que explora principalmente la interconexión. Originaria de Guadalajara Jalisco, estudió en la ITESO para después trasladarse a Londres donde se formó como estilista floral de moda. Inició haciendo texturas bordadas sobre fotos como un pasatiempo, pero después comenzó a colocar dichas imágenes en las calles.

Influenciada por la historia, la cultura y las relaciones humanas, Victoria Villasana destaca como una artista que combina la tradición del arte textil mexicano inspirándose en la artesanía y las tradiciones textiles de México. Gracias a ello, ha logrado cautivar a audiencias de todo el mundo con su enfoque colorido en el bordado ya que sus piezas a menudo incorporan motivos tradicionales mexicanos.



“Los textiles **SON UN ELEMENTO TÁCTIL Y RECONFORTANTE** en nuestra psique, desde las piezas hechas por culturas ancestrales hasta las mantas que solían hacer nuestras abuelas”.

Lo que distingue el trabajo de Victoria es su capacidad para integrar el arte textil en contextos inesperados y contemporáneos. Un ejemplo de ello son sus intervenciones de arte urbano usando el espacio público como lienzo. Villasana añade capas de bordados a imágenes (en blanco y negro) y objetos existentes, creando una fusión única de arte callejero y textil. El dinamismo de su trabajo se deriva del modo en que sus bordados quedan sin cortar por debajo del marco, confiriéndole así a la imagen una estética surreal e imperfecta, también se destacan por su contenido emocional y conceptual. Muchas de sus piezas exploran temas de identidad, feminismo y conexión humana, transmitiendo mensajes poderosos a través de la combinación de imágenes y texto en sus bordados. Estas intervenciones transforman entornos urbanos ordinarios en lugares de belleza y contemplación. Gracias a ello, el trabajo de Victoria Villasana ha sido objeto de reconocimiento internacional, con exhibiciones en galerías de arte de renombre y colaboraciones con marcas y artistas de todo el mundo. Su capacidad para cruzar fronteras culturales y estéticas ha resonado con una amplia audiencia, consolidando su posición como una de las artistas más influyentes en el campo del arte textil contemporáneo.

# Viridiana Ortíz

Pintando **con hilos**.

Viridiana Ortiz, conocida como “La Shula”, destaca como una artista que fusiona la tradición de los bordados mexicanos con una sensibilidad moderna y un fuerte mensaje social. Originaria de San Luis Potosí, México, sus principales intereses son la pintura y el bordado. La Shula ha logrado capturar la atención con sus obras que van más allá de lo estético, para contar historias profundas y provocativas.

A través de sus bordados, transmite mensajes de empoderamiento y resistencia; especialmente en relación con las mujeres y las comunidades marginadas. Sus obras a menudo son representadas por figuras femeninas fuertes, que desafían las normas de género y luchan contra la opresión. También aborda temas como la injusticia social, la violencia y la preservación de la cultura indígena, utilizando el arte como una herramienta para la conciencia y el cambio social, donde a menudo incorpora retratos y palabras que desafían las convenciones culturales y el diálogo.



“Más que bordar, mi técnica es **PINTAR CON HILOS**”.

La Shula ha tomado distintos talleres, así como diplomados en instituciones como: Centro de las Artes de San Luis Potosí Cen-

tenario y Bellas Artes. Sus trabajos han sido expuestos en el Palacio Municipal en dos de sus galerías, una en la Galería Teresa Caballero, su exposición individual “CARNES MUNDANAS” y en la Galería Juan Blanco, exposición individual “AL BORDE”. Fue Artista en Residencia en el Proyecto financiando por CONACULTA en la Casa de Cultura y Capacitación de la Fundación Veracruzana A.C. Actualmente realiza intervenciones de bordado y pintura en prendas que realiza para vender, imparte talleres de pintura y bordado, y sube contenido de su arte en sus principales redes sociales como TikTok, Instagram y Facebook.

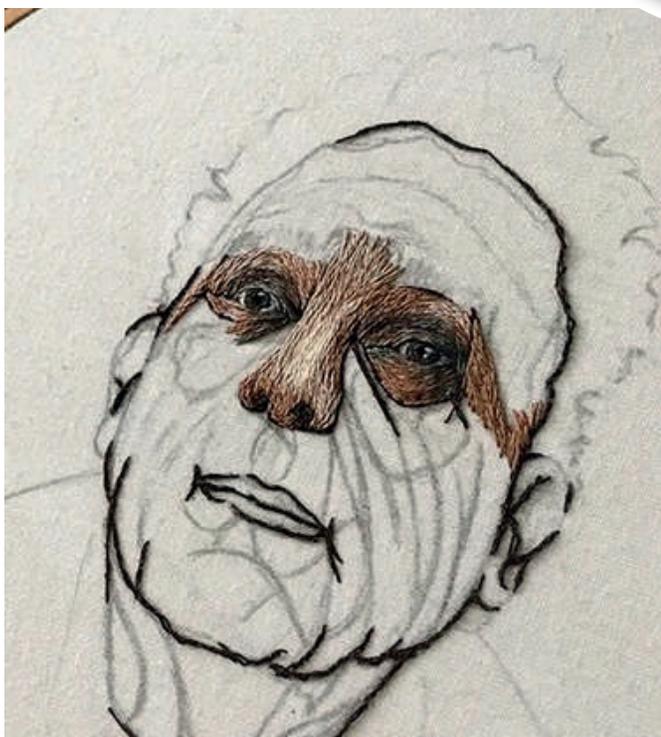


Viridiana Ortíz junto a su obra “Mal de ansias”

Junto con el proyecto colectivo “V de Venus” participó con su obra el 8 de Mayo en la exposición del Festival de Creadoras Visuales.

# Gimena Romero

Bordando **historias**.



Gimena Romero es una artista originaria de la ciudad de México que dibuja con hilos, para ella el bordado es dibujo y el tejido es escultura. Descubrió su pasión por el bordado a temprana edad, inspirada por las tradiciones textiles de su cultura y el arte urbano que la rodeaba. Sus trabajos textiles los utiliza como medio de expresión elocuente. Estudió artes plásticas y visuales en México, en la Esmeralda. Después hizo la especialidad en ilustración y en bordado de Alta Costura, y ahora ha terminado la maestría en Artes Visuales con una tesis de investigación del bordado como técnica artística. Cuenta con seis libros publicados de literatura e investigación de bordado, ha estudiado muchos tipos de bordado, tales como alta costura en París, bordado con hilos de oro en Sevilla, bordados tenangos en Hidalgo.

Actualmente, Gimena Romero se destaca por su enfoque en la técnica del “puntillismo bordado”, una técnica meticulosa que utiliza puntos pequeños y repetitivos para crear obras detalladas y emotivas. Sus obras, que a menudo retratan paisajes urbanos y naturales, están impregnadas de una profunda sensibilidad y una atención meticulosa al detalle.

Una de las características más distintivas del trabajo de Romero es su capacidad para tejer narrativas a través del bordado. Para ella, la literatura también tiene un papel central, por ello asegura que sus bocetos provienen de la palabra escrita desde su primera exposición individual en la que basó su obra en el cuento “La casa tomada”, de Julio Cortázar. Cada puntada parece contar una historia, invitando al espectador a sumergirse en ella.

En la actualidad, Gimena continúa desafiando los límites del arte textil, explorando nuevas formas de expresión, colaborando con artistas de diversas disciplinas e impartiendo cursos y talleres en plataformas como Domestika. Su trabajo ha sido exhibido en galerías de arte de renombre internacional y ha sido reconocido por su originalidad y su impacto emocional.



“A veces hago este tipo de piezas, como un estudio, como una investigación plástica para **LLEGAR A LOS LÍMITES QUE TENGO CON EL MATERIAL Y LA IMAGEN.**”.

# Daniela Guzmán

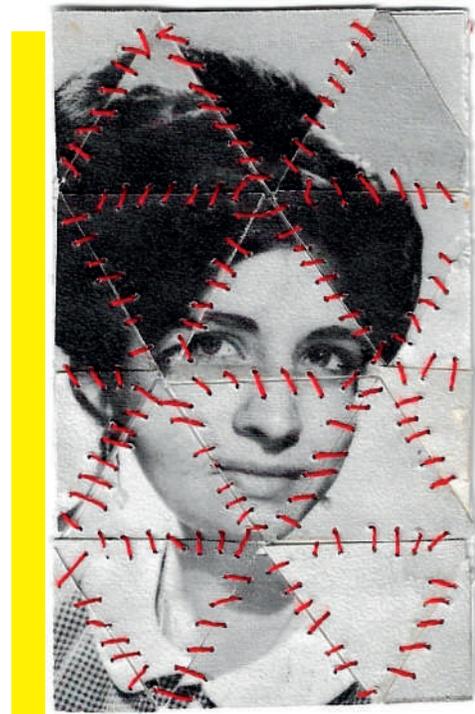
## El hilo rojo.

Daniela Guzmán se destaca como una artista cuya obra trasciende los límites del bordado tradicional. Nacida en Ciudad de México, Guzmán encontró en el bordado no solo una técnica, sino una forma de expresar sus emociones.

Actualmente es reconocida por su enfoque en el bordado contemporáneo, una forma de arte que combina la tradición del bordado con la innovación y la experimentación. Su trabajo se caracteriza por su uso audaz del color y la textura, así como por su capacidad para crear obras que van más allá de lo visual para transmitir sensaciones y estados de ánimo.

Una de las técnicas más distintivas que emplea Guzmán es el “bordado libre”, en el que las puntadas se realizan de forma espontánea y sin un patrón preestablecido. Esta técnica le permite a la artista crear obras que parecen fluir de manera orgánica, capturando la esencia de la vida y la naturaleza en cada puntada. Al preguntarle sobre su inspiración, nos comenta: “encuentro inspiración en todo lo que me rodea; la naturaleza, la ciudad, las personas. Cada obra es un reflejo de mi mundo interior y de las emociones que experimento en el proceso de creación.” Esta conexión personal se refleja claramente en sus obras, que transmiten una sensación de intimidad y autenticidad.

A lo largo de su carrera, ha participado en numerosas exposiciones y ha recibido reconocimiento por su trabajo innovador y emotivo. Sus obras han sido elogiadas por su capacidad para transmitir emociones complejas de una manera visualmente impactante, lo que ha llevado a muchas personas a considerarla como una de las artistas más prometedoras en el campo del arte textil contemporáneo.



## EXPOSICIONES

# SUEÑOS QUE CABEN EN UNA VENTANA

La Facultad de Artes Visuales presentó "Sueños que caben en una ventana", una exposición inspirada en el surrealismo y la fantasía, invitando a los espectadores a explorar el mundo de los sueños y la creatividad

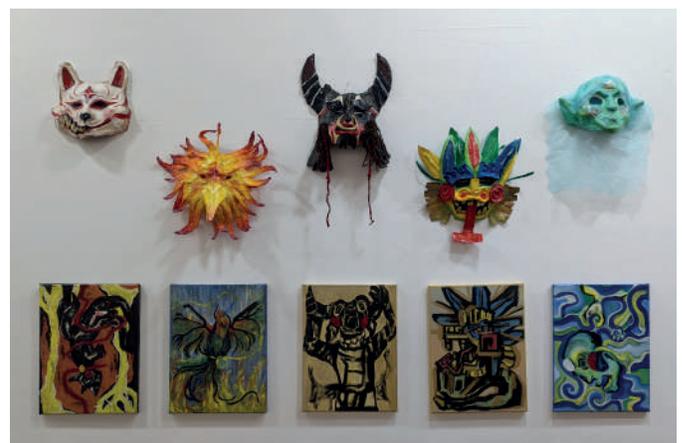
POR: DENISSE GUADARRAMA



"Retrato de una metamorfosis continua" - Cristina Palomo



"Little Boy Solange" - Ana Picciotto



"Transformación y escape" - Melanie Rodriguez



"Yawax Eteia III" - Darío Valdés García

**E**n el intrigante cruce entre la realidad y el sueño emergió una muestra artística que desafió los límites convencionales de la percepción. "Sueños que caben en una ventana", una exhibición gestada por brillantes mentes estudiantiles de la Facultad de Artes Visuales, se erigió como un faro de surrealismo y fantasía en el panorama cultural.

El sábado 3 de febrero de 2024, a las 4:00 pm, la plaza comercial Galerías Valle Oriente se convirtió en el epicentro de esta experiencia sensorial, la cual siguió encantando a los espectadores hasta el 24 de febrero de 2024.

Desde el caos enigmático de los sueños hasta los más íntimos rincones de la mente humana, la exposición invitó a un viaje de descubrimiento. ¿Cómo lucía el jardín de los sueños a través de la ventana de tu mente? Esta pregunta nos impulsaba a adentrarnos en un laberinto de pensamientos y emociones, donde las obras se convertían en portales hacia mundos desconocidos.



"Vida en Muerte" - Moon Rose



“Sin título” - Luciana Leal



“Instantes Efímeros” - Lidia Chavéz

En este cruce entre lo tangible y lo etéreo, los lienzos cobraron vida como reflejos distorsionados de la realidad, tejiendo un tapiz de alucinaciones y visiones. Las formas se entrelazaron en una danza caótica, provocando emociones intensas y efímeras.

Cada obra fue un fragmento del alma del artista, un destello de su esencia más pura. Desde recuerdos fugaces hasta nostalgias profundamente arraigadas, las piezas revelaron la complejidad de la experiencia humana en su forma más cruda y auténtica.

“Sueños que caben en una ventana” fue mucho más que una simple exposición de arte; fue un recordatorio de la capacidad del arte para trascender las barreras del tiempo y el espacio, llevándonos a lugares que solo existen en nuestros sueños más profundos.

En este viaje por los reinos de la imaginación, los estudiantes de la Facultad de Artes Visuales desearon expresar su profundo agradecimiento a todos aquellos que hicieron posible esta odisea creativa. Desde los colaboradores hasta el público asistente, cada contribución enriqueció este viaje hacia lo desconocido. Su presencia y apoyo continuaron impulsando este viaje por los senderos del arte y la exploración.



"Árboles que plantan sus miradas" y "Tres Milki" - Alejandra Guerrero



"Sin título"



"Realidad aumentada" - Yazmín Morúa



"El sueño del durmiente" - Debany Torres

# 13<sup>o</sup> ANIVERSARIO DE LA CASA UNIVERSITARIA DEL LIBRO

La Casa Universitaria del Libro celebró su 13<sup>o</sup> aniversario con el reconocimiento a destacados académicos y editores

POR: DENISSE GUADARRAMA

**E**n esta edición especial, nos complace presentarles un recorrido por los momentos más destacados de la reciente celebración en la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL), donde se conmemoró el decimotercer aniversario de la Casa Universitaria del Libro.



El momento del pastel en la noche de celebración del 13<sup>o</sup> aniversario en la Casa Universitaria del Libro.



Entrega de reconocimiento a Sandra Altamirano



Entrega de reconocimientos a los galardonados en la Casa Universitaria del Libro.

La Casa Universitaria del Libro conmemoró un hito importante en su historia al celebrar su decimotercer aniversario como epicentro cultural de la UANL. En esta ocasión tan especial, también se honró el legado de 80 años de la revista *Armas y Letras*, una publicación que ha marcado pauta en el ámbito cultural regional. Como parte de esta celebración, se inauguró la exposición “Impresión 111”, la cual ofrece una mirada retrospectiva a través de una selección única de portadas representativas de esta emblemática revista.

Por otro lado, la entrega del Reconocimiento “Libros UANL 2024” fue el momento cúlmine de esta jornada festiva, contando con la participación destacada del Dr. José Javier Villarreal, Secretario de Extensión y Cultura de la UANL; el Lic. Antonio Ramos Revillas, Director de la Editorial Universitaria; y el Maestro Eduardo Diazmuñoz, Director Artístico de la Orquesta Sinfónica de la UANL. Se celebró la excelencia editorial y se reconoció el arduo trabajo de quienes han dedicado su vida a la difusión del conocimiento científico y humanista. Este prestigioso reconocimiento es un testimonio del compromiso de la UANL con la educación y la cultura, y un homenaje merecido a aquellos que han dejado una marca indeleble en el mundo editorial.

Entre los galardonados de esta edición se encuentran nombres destacados como Jesús Ángel de León González, reconocido por su contribución a la revista *Biología y Sociedad* de la Facultad de Ciencias Biológicas; Sandra Guadalupe Altamirano Galván, cuyo trabajo en las publicaciones *Croma* y *Paradigma Creativo* de la Facultad de Artes Visuales ha dejado una huella significativa; y el equipo editorial de la colección “El oro de los tigres”, bajo la dirección de la Capilla Alfonsina Biblioteca Universitaria.

José Javier Villarreal elogió al Reconocimiento “Libros UANL 2024” como un tributo a aquellos que han impulsado la difusión del conocimiento en la comunidad universitaria mediante la edición y producción de libros.

## EL CORAZÓN LITERARIO DE LA UANL

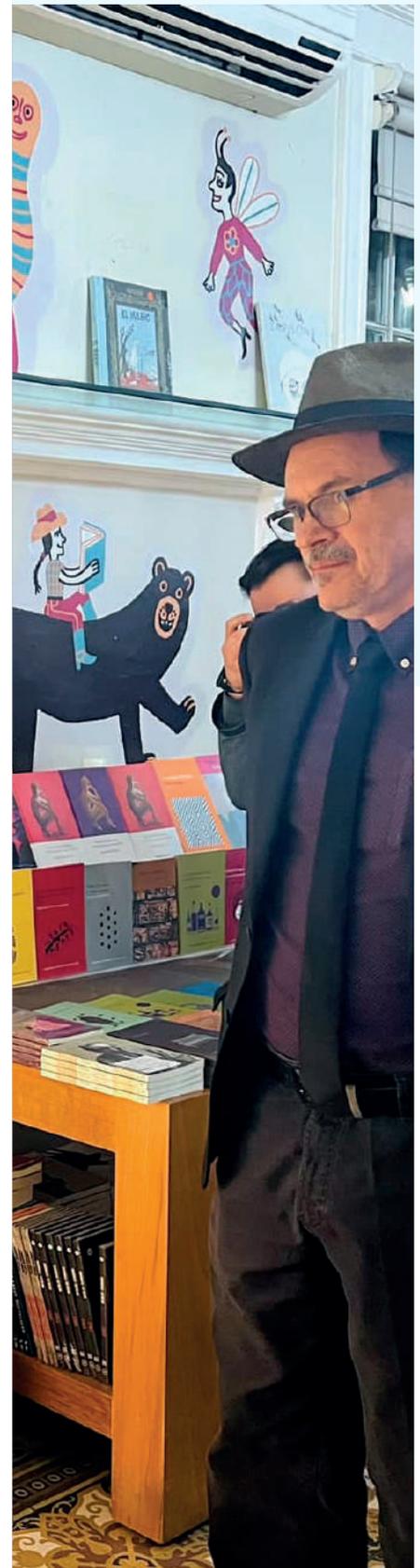
Ubicada en una histórica casona del sector La Purísima, la Casa Universitaria del Libro ha sido un faro cultural para la ciudad desde su apertura en 2011. Antonio Ramos Revillas, Director de Editorial Universitaria, resalta la importancia de este espacio como un motor de la historia cultural local.

La celebración del decimotercer aniversario de la Casa Universitaria del Libro inició temprano con una enriquecedora charla sobre la creación de revistas y publicaciones periódicas, seguida por la apertura de la exposición “Impresión 111”. Por la tarde, la ceremonia de reconocimiento Libros UANL 2024 atrajo a una audiencia diversa, desde influyentes figuras de la literatura y el arte local hasta miembros destacados de la comunidad universitaria y el público en general.

Eduardo Diazmuñoz, Director Artístico de la OSUANL, compartió su entusiasmo al destacar el papel fundamental de la Casa Universitaria del Libro como el epicentro literario de la UANL, reflejando así el compromiso de la institución en acercar a los estudiantes a diversas manifestaciones culturales.

El cierre de la celebración estuvo marcado por la inauguración de las exposiciones “Y pudimos escapar de las palabras...” de Yohanna M. Rosa y “Jugar-leer-escribir” de Ana Fabiola Medina, seguido de un emotivo momento en el que se entonaron ‘Las mañanitas’ en honor a la Casa Universitaria del Libro, compartiendo posteriormente un pastel conmemorativo entre todos los presentes.

En conclusión, la Universidad Autónoma de Nuevo León continúa siendo un faro de conocimiento y creatividad en la región, donde la literatura y la cultura florecen en cada rincón. A medida que nos adentramos en el futuro, seguimos celebrando la riqueza literaria y cultural que define nuestra querida institución.



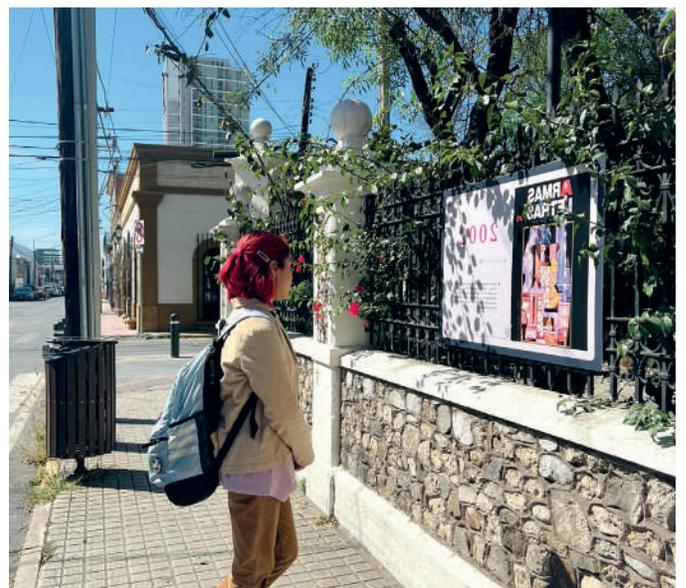
La celebración destacó con la inauguración de las exposiciones.



"Armas y letras" - Casa Universitaria del Libro



Entrega de obsequios - Casa Uiveritaria del Libro



Casa Universitaria del Libro

UANLEER

# EXPLORANDO LA CREATIVIDAD

## “PARADIGMA CREATIVO” Y “CROMA” EN LA FERIA UANLEER 2024

Reviviendo los momentos inolvidables de la feria UANLeer 2024, un encuentro que despertó la imaginación y alimentó el alma de sus asistentes

POR: DENISSE GUADARRAMA

La Universidad Autónoma de Nuevo León abrió sus puertas a una celebración que trascendió las páginas de los libros y se adentró en el corazón de la comunidad literaria y académica. La Feria UANLeer 2024, un evento que quedará grabado en la memoria colectiva, mucho más que una simple reunión de letras y párrafos; fue un encuentro que desafió los límites de la imaginación y enriqueció el intelecto de todos los que tuvieron el privilegio de participar.

Desde el inicio, las expectativas se dispararon hacia el cielo. La inauguración de la feria fue un espectáculo de diversidad y creatividad. Los asistentes se vieron inmersos en un torbellino de emociones y reflexiones mientras exploraban los diversos rincones del universo literario. Desde los versos melódicos de la poesía hasta la prosa cautivadora de la narrativa contemporánea, cada rincón de la feria estaba impregnado de la magia de las palabras.

A lo largo de los días que siguieron, la feria se convirtió en un escenario vibrante donde la literatura se entrelazaba con la academia de una manera sin precedentes. Más de 30 actividades alimentaron la mente de los participantes y los

sumergieron en un mar de conocimiento y creatividad. Presentaciones de libros, charlas con escritores reconocidos, talleres de escritura creativa y debates sobre temas candentes en el mundo de las letras fueron solo algunas de las muchas experiencias que la feria tenía reservadas para aquellos que buscaban enriquecer sus mentes y sus almas.

Pero la Feria UANLeer 2024 no se limitó solo en el mundo de las letras, también sirvió como un espacio para el diálogo académico a través de las Jornadas de Revistas Académicas. Durante estas jornadas, investigadores y estudiantes se reunieron para discutir los avances más recientes en sus respectivos campos, compartiendo ideas, conocimientos y perspectivas en un ambiente de camaradería y colaboración.

En medio del bullicio y la emoción de la Feria UANLeer 2024, se llevó a cabo un evento especialmente significativo: la presentación de las revistas “Paradigma Creativo” y “Croma” de la Facultad de Artes Visuales de la UANL. Este encuentro ofreció una ventana única hacia el mundo del arte y la creatividad.



UANLeer con más de 50 sellos literarios

La presentación contó con la participación de la Dra. Verónica Lizett Delgado Cantú, Directora de la Facultad de Artes Visuales, la Dra. Sandra Guadalupe Altamirano Galván, Editora de las Revistas y el Maestro Dagoberto Salas Zendejo de la Dirección de Revistas UANL; quienes ofrecieron reflexiones profundas sobre el proceso creativo y el papel del arte en la sociedad contemporánea.

“Paradigma Creativo” y “Croma” son más que simples publicaciones; son testamentos del talento y la diversidad artística que caracterizan a la Facultad de Artes Visuales de la UANL. Desde ensayos y entrevistas hasta obras visuales y proyectos interactivos, estas revistas exploran una amplia gama de temas y técnicas, brindando a los lectores una experiencia enriquecedora y estimulante.

Durante la presentación, los asistentes tuvieron la oportunidad de interactuar con los presentadores y discutir ideas sobre arte y creatividad.

La presentación de “Paradigma Creativo” y “Croma” fue un recordatorio elocuente del poder del arte para inspirar,

provocar y transformar. En un mundo cada vez más complejo y desconcertante, estas revistas ofrecen una luz brillante de esperanza y creatividad, recordándonos que el arte sigue siendo un puente vital hacia la comprensión y la conexión humana.

A medida que los lectores se sumergen en las páginas de estas obras magistrales, están invitados a explorar nuevas perspectivas, desafiar suposiciones arraigadas y abrir sus mentes a la infinita belleza y posibilidad del mundo que nos rodea entre el arte, el diseño y el mundo audiovisual.

Al final, cuando las luces se apagaron y las últimas páginas de los libros se cerraron, la Feria UANLeer 2024 dejó una marca indeleble en todos los asistentes. Más que un evento; fue un viaje de descubrimiento, un oasis de creatividad y un faro de conocimiento en medio del vasto océano de la vida. Y aunque las palabras pueden desvanecerse con el tiempo, los recuerdos de esta experiencia perdurarán en nuestros corazones y mentes, recordándonos siempre el poder transformador de la literatura y el saber.



Conferencias UANLeer



Revista “Paradigma Creativo” y “Croma”



“Cinco voces en el aula magna”

# CONVOCATORIAS

## UN UNIVERSO DE OPORTUNIDADES PARA CRECER EN EL ARTE

El Concurso de Álbum Ilustrado “A la Orilla del Viento” 2024 y el Premio Nacional de Diseño: Diseña México, dos eventos imperdibles que desafían los límites de la creatividad.

### CONCURSO DE ÁLBUM ILUSTRADO “A LA ORILLA DEL VIENTO” 2024

Para los apasionados escritores e ilustradores que crean para niños y jóvenes, el Concurso de Álbum Ilustrado “A la Orilla del Viento” 2024 representa una oportunidad única. Organizado por el prestigioso Fondo de Cultura Económica, este evento busca avivar la creatividad literaria y artística en lengua española.

La convocatoria acoge a escritores e ilustradores mayores de 18 años, sin importar su nacionalidad o lugar de residencia. Ya fuese trabajando individualmente o en equipo, todos pueden enviar sus propuestas.

Se valoran propuestas inéditas que narran historias mediante imágenes y texto, o incluso únicamente a través de imágenes. La creatividad es clave: ¡no existen límites en cuanto al tema y la técnica empleada! Sin embargo, se pide que las obras no sobrepasen las 48 páginas y que sean presentadas en una maqueta que refleje el diseño final, incluyendo texto, color e ilustraciones.

El ganador recibirá un premio de \$150,000 MXN y la oportunidad de ver su obra publicada en la prestigiosa colección “Los Especiales de A la Orilla del Viento” del Fondo de Cultura Económica. Los trabajos deben enviarse antes del 31 de octubre de 2024 a: [librosparaninos@fondodeculturaeconomica.com](mailto:librosparaninos@fondodeculturaeconomica.com).



Concurso de álbum ilustrado - El soñador

## EL PREMIO NACIONAL DE DISEÑO: DISEÑA MÉXICO



Premio Nacional de Diseño - Museo Franz Mayer



Premio Nacional de Diseño - Juguete inclusivo

Organizado por el Consejo Certificador de la Innovación y el Diseño, A.C., es un viaje extraordinario donde la creatividad es la protagonista indiscutible. Desde el 1 de abril hasta el 31 de julio de 2024, se preparan para este evento único.

Imaginando un escenario donde las ideas cobran vida y las formas danzan al ritmo de la innovación. Aquí, en este epicentro del diseño, no hay límites para la imaginación. Profesionales y estudiantes, mexicanos y extranjeros, todos son bienvenidos a este festín de creatividad.

Desde el Diseño de Producto hasta la Vanguardia Digital, pasando por el Arte de la Comunicación Visual y la Elegancia de la Moda, cada aspecto del diseño tiene su lugar.

Más que simples trofeos, estos galardones representan el reconocimiento a la capacidad de transformar el mundo que nos rodea. ¡Son parte de la historia y dejan su huella en la industria del diseño!

Este concurso no se trata solo de ganar, se trata del impacto que tiene el diseño en la sociedad. Desde la lucha contra la contaminación de los océanos hasta la creación de experiencias más inclusivas, el diseño puede cambiar vidas.



Premio Nacional de Diseño - Diseña México



UANL

**Junio 2024, Número 12**