Entorno Creativo

Arte, Diseño y Cultura

Junio de 2017

ESBOZO

Obra póstuma de
Marco Laverdi

EL ESPÍRITU DEL GUERNICA

EL ALMA DE LA PUBLICIDAD

TIDELLA

Galería de Arte

CALEB NEFZEN

TUTORIAL DE ILUSTRACIÓN

ce-art

DIPLOMADO EN FOTOGRAFÌA

ce-art

MODULO 1: Fotografía Básica

- Introducción a la Fotografía Digital
- Manejo de la Cámara
- Apertura de Diafragma
- Tiempo de Exposición
- Sensor y Sensibilidad
- El Objetivo - Exposición
- Modos de la Cámara
- Manejo de Luz - Enfoque
- Accesorios y técnicas
- Fotografía en Exteriores y Nocturna
- Prácticas de Campo

MODULO 2: Fotografía Publicitaria

- Lenguaje y Códigos Fotográficos
- Composición de la Imagen
- Iluminación y Equipos
- Fotografía de Productos
- Fotografía de alimentos y bebidas
- Fotografía de modelos
- Fotografía artística
- Pre producción y post producción

MODULO 3: Fotografía de Eventos

- El Fotografo Profesional de Eventos
- Tipos de Eventos y Tipos de Clientes
- Identificación de los momentos más Importantes a fotografiar en un Evento
- Fotografía de Bodas
- Fotografía Quinceañeras
- Fotografía de bautizos y grados
- Fotografía de eventos empresariales
- Elaboración del portafolio fotográfico
- Generar relato con imágenes
- Presupuesto del evento

CONTÁCTENOS

Calle 42 # 13 - 26
(57 1) 3405125
@ informacion@ce-art.edu.co
/CorpoCEART
/ceart.corporacion

HORARIOS

Lunes a Viernes
7:00-9:00am - 6:00-8:00pm

Sábados
8:00am - 12.00m

www.ce-art.edu.co

COSTO
POR MODULO
$350,000

En un cine foro reciente, de nuestro espacio semanal ***Séptimo Arte, Espacio de Convergencia***, abordamos como tema de reflexión el espacio poético, visto desde distintas perspectivas, hablamos de Gaston Bachelard y su extraordinaria (casi obligatoria) obra ***La poética del espacio***, reflexionamos sobre ese ámbito del diseño que es a la vez estético y conceptual en donde, por ejemplo, acordamos que se puede realizar un proyecto de decoración, diseño gráfico, publicidad, etc. y asignarle un carácter poético. Si bien es importante el manejo técnico en cualquier área del diseño, este no logra comunicarse efectivamente sin el auxilio del manejo conceptual, sin el acopio consiente de referentes múltiples. De manera que es improbable que un decorador pueda llevar a feliz término un proyecto de diseño de un espacio ***Zen***, sin haberse acercado siquiera mínimamente, a esa filosofía y estética tan específicos. Cualquier diseñador o artista que haya comprendido la necesidad de tal amplitud, podrá concentrarse entonces en comunicar aquello que se dirá con mayor elocuencia si su formación posee esa capacidad integral. Salvador Dalí se dedicó, no sólo a la pintura, sino al diseño escenográfico, a las artes gráficas, al cine, a la literatura, al diseño de joyas, a la escultura, a la fotografía, a las instalaciones y en toda esa variada obra está presente su inconfundible estilo e innegable calidad. Gabriel García Márquez fue por algún tiempo redactor publicitario, fue destacado periodista y un autor muy cercano al cine. Con la base apropiada, todo es un ejercicio de traducción para el diseñador o el artista, que fácilmente puede llevar al diseño gráfico una obra literaria o musical, traducir una película en un proyecto de decoración o como veremos en ésta edición de ***Entorno Creativo***, convertir una pintura en un ejercicio de reflexión desde el Stop motion.

Las palabras van más allá de su etimología o semántica gramatical, son también música, colores, formas, expresión estética, energía, manifestación espacial, etc. y por supuesto, son traducibles a cualquier otro lenguaje creativo del diseño o de las artes puras; esta edición de ***Entorno Creativo*** quiere hacerse eco de ello.

Mariano Esquivel

Entorno Creativo
Arte, Diseño y Cultura

Contenido

6. Entrevista a Caleb Nefzen

12. Oscar Ulloa

16. El alma de la publicidad

20. Obra póstuma de Marco Laverdi

22. Sbozo

29. Tidela

32. Cuando el zorro habla

41. Tutorial de ilustración

49. De la tablilla de arcilla...

53. La fotografía y yo

62. Homeostasis

66. Poesía

73. Galería

Rector

Dr. Fernando Durán Henao

Secretario General

Dr. Daniel Durán Barrera

Editor

Mariano Esquivel

Dirección de arte

Mariano Esquivel

Diagramación

Damaris Ramírez
Mariano Esquivel

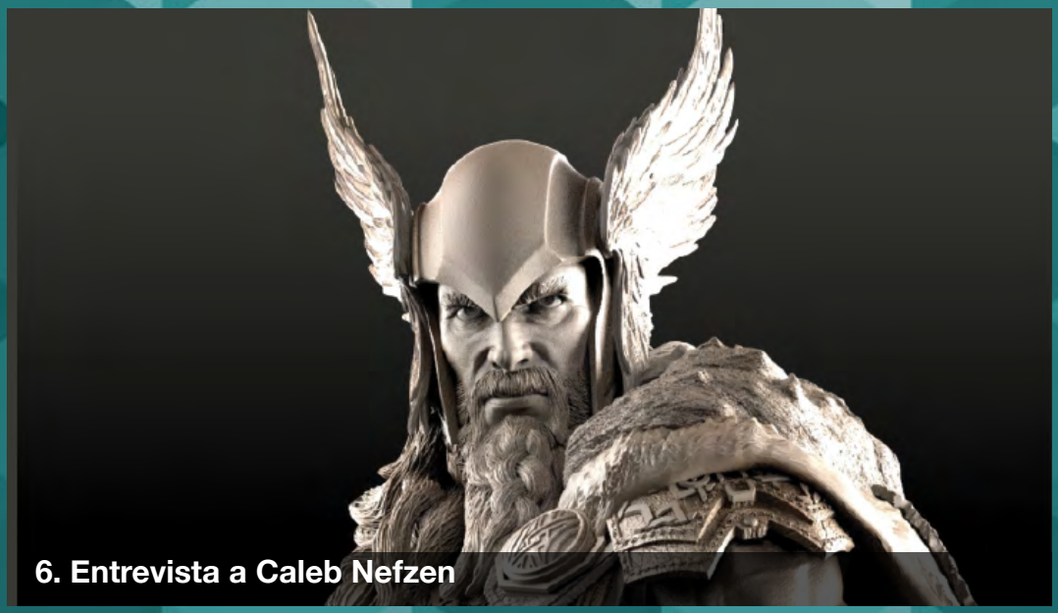
Colaboradores

Lina Alvarado
Jaime Martínez
Dayana González Fajardo
Armando Buitrago
Cristhian Garzón
Caleb Nefzen
Damaris Ramírez
Nogales
Alexander Esquivel
German Esquivel

Ilustración de la portada

Oscar Ulloa

CE-ART
PBX: 3405125
Calle 42 No. 13-26



6. Entrevista a Caleb Nefzen

16. El alma de la publicidad

20. Obra póstuma de Marco Laverdi

32. El espíritu del Guernica

22. Sbozo

Entrevista a Caleb Nefzen

Entrevista

Thor - Autor: Caleb Nefzen

Viking Batman - Autor: Caleb Nefzen

Caleb Nefzen es un joven artista colombiano, diseñador y escultor digital, experto en ZBrush. Lo conocí personalmente en una introducción al aprendizaje de ZBrush, pero ya había visto su trabajo publicado en algunas de las más prestigiosas revistas internacionales dedicadas al mundo del diseño 3D. En aquella ocasión, le pregunté qué modelo de tableta digitalizadora utilizaba (imprescindible para el modelado en ZBrush), suponiendo que sería una costosa Wacom de gama alta, dada la complejidad de su trabajo, a lo que me respondió con humor *"No es la herramienta, es el mono que la maneja"*. Y tiene toda la razón, ya que en aquel entonces usaba uno de los modelos más modestos de tableta que ofrecía la linea Bamboo, lo cual demuestra que en realidad su trabajo está gobernado por una mezcla sorprendente de talento, manejo conceptual, estético y una gran pasión por su trabajo. De manera que Caleb es un ejemplo de talento, pero también de disciplina, así que no es difícil imaginarlo en el Renacimiento italiano, empuñando el cincel y el martillo, trepado a un andamio mientras da forma a un bloque de mármol, con la misma dedicación que consagra a las herramientas digitales, ya que, el grado de dificultad para resolver problemas creativos, compositivos y anatómicos en un modelado digital es el mismo que posee la escultura analógica, salvo por el hecho de que un error en el tallado del mármol puede arruinar el bloque de piedra y ZBrush, igual que la arcilla, siempre nos permite la posibilidad de la rectificación. Una de las tantas leyendas que rodea la vida de Miguel Ángel asevera que el maestro italiano creía que en cada bloque de mármol estaba atrapada una forma maravillosa y que sólo había que quitar con el cincel el exceso para revelarla, de igual manera podríamos afirmar que en cada una de las *Primitivas* de ZBrush está atrapada una forma maravillosa y que sólo habrá que quitar los *pixol* excedentes para revelarla.

Háblanos un poco de tu trabajo.

¿Cómo descubriste ZBrush?

- Pues, la verdad de 3d no tenia idea, me dedicaba a trabajar en agencias de publicidad como diseñador..

Solo fue que pasando el tiempo, me cansé y quise mirar que otra cosa podía hacer.. Una persona muy querida en ese entonces, casi que me obligó a tomar clases de 3d.. pues vio que tenía habilidad para esculpir..

Fue en una de esas clases particulares, que mi profesor brevemente me mostró Zbrush.. brevemente pues me tocaba comenzar con lo básico de Maya. Jej.

Ahí vi Zbrush y su oscura interface.. y me enamoré.

¿De dónde viene la inspiración para tu trabajo?

- Wow.. pues de todo lado,.. no lo sé, de tanto increíble artista que hay en este mundo es muy fácil inspirarse. Claro está, que los primeros, son los grandes de la antigüedad, ellos diría, que están arriba de todos nosotros. No dejo de sentir fascinación por cada obra que ellos realizaron.

¿Cómo eliges una temática?

- Bueno, como sabrás, generalmente se me asigna una, ya que trabajo para varias compañías junto con sus licencias.

Pero si hablo de algún proyecto personal,.. diría que lo elijo, buscando mucha riqueza en el personaje y personalidad como tal..
Me gustan los retos,.. y poder transmitir emoción en una escultura, es algo que siempre será difícil.

Tu trabajo ha sido publicado en importantes revistas de diseño como 3D Artist, cuéntanos un poco sobre esa experiencia.

- Si... pues la verdad fue muy sorprendente en ese momento recibir una propuesta de portada y tutorial para estas revistas...

Diría que fue lo primero internacional que hice.. y gracias a ello,.. mi trabajo se dio a conocer mucho más. Siempre estaré agradecido por esas oportunidades.. pues fue allí, que sentí que el trabajo duro estaba rindiendo sus frutos... también me dio confianza en mi mismo y mis capacidades en el 3d..

¿Cuál es el potencial del programa y quiénes lo usan?

- Tiene para ofrecer cantidad de cosas, más ahora con la impresión 3d, es ilimitado el alcance.

El potencial crece cada vez más. Lo usamos los artistas, arquitectos, técnicos y médicos.

¿Cual es el mercado tentativo en este momento y cuál el mercado potencial para quiénes trabajan con ZBrush en Colombia?

- Desde películas, videojuegos, cortos animados, figuras coleccionables, pintura digital, sin olvidar ahora, que llega al campo de la medicina, imprimiendo prótesis, o el mundo arquitectónico y automovilístico. En Colombia aún falta, pero ya se usa para publicidad, videojuegos y películas o cortos animados.

¿Cuál es el hardware óptimo para usar esta aplicación?

- Nada loco, tener buena memoria ram, algo como de 8 Gigas, buen procesador, con decente tarjeta gráfica. Una máquina decente servirá.

A tribute to Christopher Johnson from the movie District 9 - Autor: Caleb Nefzen

Ninja Female Warrior - Autor: Caleb Nefzen

Batman - Autor: Caleb Nefzen

¿Qué mejorarías de la aplicación?

- Hummm.. quizá un sistema de carpetas en los *subtools*, al estilo de *Photoshop* con sus *layers*. Eso haría las cosas mas fáciles y eficientes. Y un mejor sistema de *pivote* para cada *subtool*.

¿Cuál crees que es el futuro de ZBrush?

- Difícil saberlo, lo que ya hace, e hizo desde el comienzo, para mi siempre fue algo como del futuro, o hecho por extraterrestres jej... Quizá implemente mejores herramientas de modelado y *rigg*.

¿Qué necesita alguien que quiera aprender a trabajar con ZBrush?

- Primero sentir pasión por ello. Y después vendría, el conocimiento básico del 3d, anatomía, estética y ritmos.

¿Cuál es la curva de aprendizaje?

- La primera que se me viene a la cabeza, es la anatomía. Veo que se incrementa bastante el conocimiento de ésta a medida que se usa seguido Zbrush.

¿Cuales son los errores más frecuentes de los principiantes en el uso de ZBrush?

Bringer of Death - Autor: Caleb Nefzen

Vishvarupa - Autor: Caleb Nefzen

- Siento que saltan muchas faces,.. Todo lo quieren ya. No se dan cuenta de lo mucho que toma crear algo. Creo también es la sobreconfianza, el creer que es más fácil de lo que parece. Hasta que se dan cuenta y caen en la desesperación.

¿Qué recomendarías a quién quiera iniciarse en ZBrush?

- Que aprender cualquier cosa requiere de paciencia y dedicación. La herramienta facilita muchas cosas, pero eso no quiere decir que todo saldrá fácil y rápido. Sugiero entiendan primero el

Legend of Zelda - Autor: Caleb Nefzen

Kaeghar The Dragón - Autor: Caleb Nefzen

mundo del 3d, como navegar en él. Estudiar los conceptos básicos de las formas, los ritmos y anatomía.

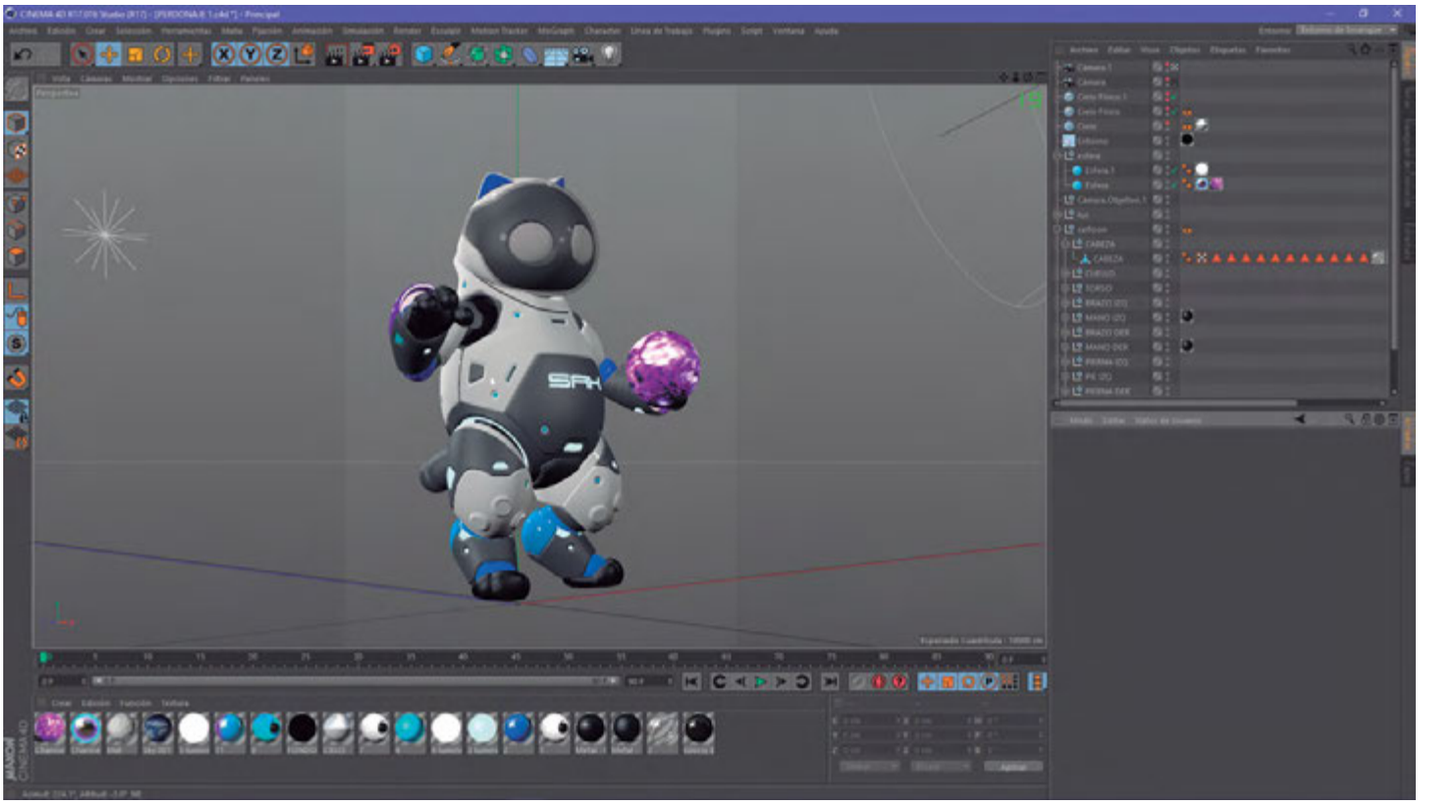
ZBrush parece un programa concebido para escultores, de manera que estos artistas pueden sentirse a sus anchas con las posibilidades creativas que ofrece el programa, así que bien vale la pena hacer un ejercicio imaginativo desde el punto de vista de un experto en la aplicación con sensibilidad artística: ¿Qué crees que habría hecho Miguel Ángel con un programa como ZBrush?

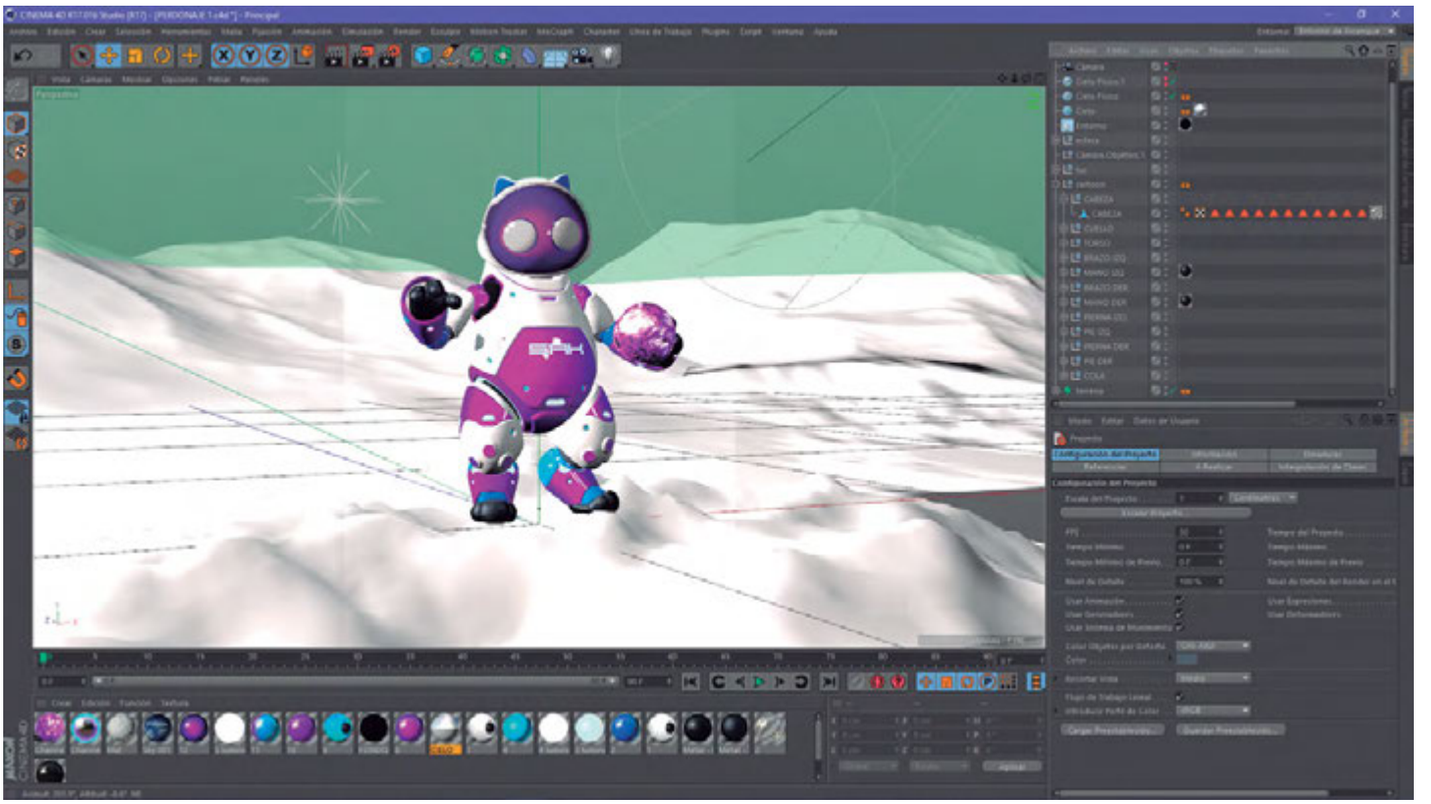
- Jej.. Ahora, con la impresión 3d,... Creo que habría sobrepoblado el mundo con sus esculturas, sacaría una por día..
y creo que los detalles serian inimaginables... haciendo aun lado que ya, de por si, lo que hizo es de otro mundo...

Entrevista por: Mariano Esquivel

Oscar Ulloa

Oscar Ulloa es el talentoso diseñador que se hizo acreedor al primer premio de la convocatoria para crear la ilustración de la portada de *Entorno Creativo* de Junio de 2017. Para el modelado del personaje se utilizó Cinema 4D y este fue el proceso de creación:





OSCAR MAURICIO ULLOA.
Senior Creative
(57)+1 319 627 61 06
crea@oscarcreativo.co
creagraf@hotmail.com
Bogotá-Colombia
WWW.OSCARCREATIVO.CO

SAH

SÉPTIMO ARTE

Espacio de Convergencia

EL ALMA DE LA PUBLICIDAD

Por: Jaime Leonardo Martinez

"Nadie puede escapar de la influencia de la publicidad", afirmaba el papa Pablo VI, hace parte de la vida diaria de todos y la vemos por todas partes todos los días, afecta nuestra vida, directa o indirectamente y de maneras que no podemos siquiera sospechar. Por esto mismo se cuestiona y critica tanto a la publicidad como a quien la produce, se suele decir de la publicidad que alimenta sentimientos como la inseguridad, la codicia, la envidia o el miedo, convirtiendo a quienes la hacen en demonios que gustan de ver sufrir y ofrecieron su alma a la gran maquinaria capitalista. Pero, al igual que la ciencia, la publicidad no es ni buena ni mala, depende de las manos que la empuñan, puede ser un arma de sometimiento a ideales falsos o impuestos, puede ser una puerta hacia la libertad y la información.

En este mundo moderno donde los medios están al alcance de todos y se consumen desmesuradamente, es cuando la publicidad debe asumir su responsabilidad para con la sociedad , la publicidad no solo es un reflejo de la sociedad, ayuda en su construcción, y por eso mismo se le acusa de generar estereotipos, de aprovecharse de la desinformación o del exceso de confianza de las personas, de proclamar mentiras o verdades a medias, de engatusarlas para que hagan cosas que no quieren hacer, así la publicidad deja de ver personas para ver meros consumidores, privándolos de su derecho a una elección responsable y despojándolos de su carácter como vigilantes y veedores.

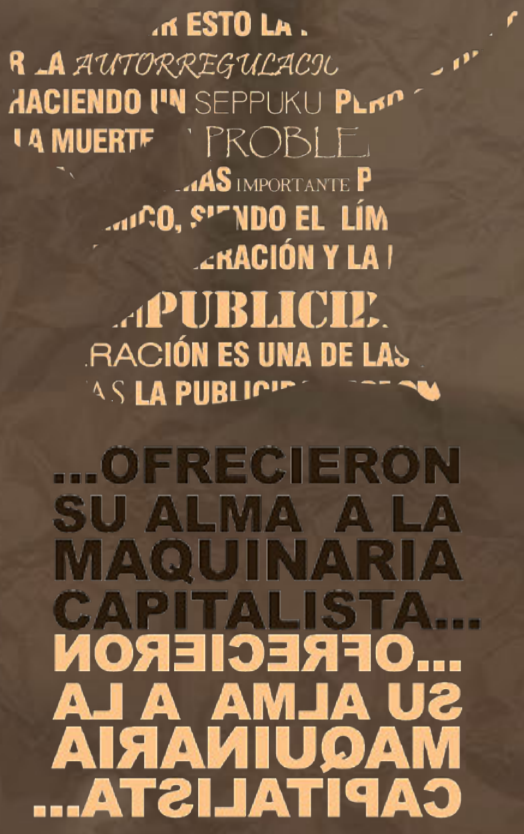
Para prevenir esto la publicidad opta por la autorregulación. Algo que la publicidad no se puede permitir es jugar con la confianza de las personas, de hacerlo, se estaría haciendo un seppuku pero sin honor en la muerte. El problema de la veracidad es el más importante pero a la vez el más polémico, siendo el límite entre la verdad, la exageración y la mentira borroso y difícil de definir. La exageración es una de las herramientas más utilizadas en la publicidad y más aun si hablamos de la publicidad colombiana, pero esta en algún punto se convierte en mentira.

La publicidad debe recordar sus principios, promover una competencia sana entre las marcas, educar al consumidor. Debe recuperar su corazón y su libertad, pues también ha sido aprisionada bajo el peso de los engranajes de la maquinaria capitalista, maquinaria salvaje y sin escrúpulos, y si hacer publicidad buena y exitosa es difícil considerando la ética como una desventaja ¿no es el trabajo de un publicista resolver los problemas de una manera creativa y convertir esa desventaja en una oportunidad? ¿Por qué no hacemos con la publicidad lo mismo que hacemos con las marcas?

Como si todo esto no fuera suficiente, otro fantasma atormenta a la publicidad y la imagen que las personas tienen de esta: los productos nocivos. Esos productos que todos saben que hacen daño a quienes los consumen y sin embargo se presentan como si fueran lo mejor que les puede pasar en la vida. Por cosas como estas incluso se ha llegado a decir que la ética es incompatible con la publicidad, pues en un mundo tan competitivo y saturado de marcas, la ética es considerada una desventaja.

Otros en cambio (no sabría decir si más respetuosos o mas inescrupulosos), se apegan a la ética en su publicidad, pero la exhiben como un plus en la marca, marcando aqui la diferencia entre publicidad buena y publicidad exitosa, la publicidad buena es aquella que respeta el código de autorregulación publicitario, es correcta hablando en términos sociopolíticos y tiene aceptación del público, la publicidad exitosa en cambio genera ruido, recordación, posicionamiento sin importar el cómo o el porqué se logre todo esto.

De esta diferencia surge otra, lo ético y lo legal, la publicidad se rige por el código de autorregulación publicitaria, la norma positiva, pero en el país de la malicia indígena, “hecha la ley hecha la trampa”, pasando entonces a ser la moral del publicista la única normativa que rige la publicidad y lo que se hace con ella. No basta con aparentar esa ética profesional, hay que tener en cuenta que todo lo que hagamos será visto por una cantidad increíble de personas (o al menos eso sería lo ideal), la falta de ética se refleja en todo lo que hacemos y no se pueden engañar con apariencias a tantas personas.



Obra póstuma de Marco Laverdi

Literatura

Por: Dayana González Fajardo
Ilustración: Mariano Esquivel

Exponer en el MoMA de Nueva York era el sueño de Marco Laverdi, y trabajaba duro para lograrlo. Pintaba el día entero con todas sus fuerzas hasta que enfermó hacia mediados de enero. Primero, percibió un leve tic, un pestañeo acelerado involuntario. No le prestó mayor atención y siguió pintando su cuadro. Luego, un agudo dolor se apoderó de su ceja izquierda, bajaba desde el párpado superior y volvía a subir de manera circular. Ése dolor se volvió crónico. Una semana después, llegaron las punzadas, sentía arañas diminutas con patas de alfiler corriendo en su pupila y empezó a llorar sangre. Ningún doctor le decía qué tenía, y después de innumerables exámenes y procedimientos médicos, al final siempre lo remitían con otro especialista.

En febrero, se inició el cerramiento de los párpados que escupieron una a una cada pestaña y empezaron a unirse en una sola masa. Era como si desde siempre su ojo hubiese sido una herida y su cuerpo ahora la estuviera cicatrizando. A final del mes tenía un hilo perfectamente soldado sobre su esfera óptica. Intentó convencer a los médicos de que le practicaran una cirugía, pero después de varias juntas le notificaron que era imposible, su cerramiento era tan perfecto y natural que si le hacían una incisión quedaría como una herida abierta.

En abril dejó de acudir a médicos y especialistas y decidió recluirse en su apartamento. Se dedicó a pintar su cuadro, su obra maestra. A mitad del mes sintió un impacto fuerte, como un martillazo sobre su ojo izquierdo. Un fuerte dolor de cabeza se adueñó de él, sintió como si un animal se resbalara detrás de su cara hasta bajar a su garganta. Corrió al baño y vomitó una maraña de sangre y baba junto a la órbita que alguna vez fue su ojo. Lloró con su único ojo.Ante el espejo Marco no se reconocía, la imagen al frente era ajena a él.

En mayo percibió de nuevo el tic que ya conocía, ahora en su ojo derecho. Comprendió el proceso que iniciaba y ni si quiera se molestó en acudir al médico. A finales de junio ya no tuvo ojos para llorar. Tampoco para pintar. Aprendió a ser ciego y desarrolló sus demás sentidos. Su tacto, oído y olfato se hicieron más audaces, hasta que llegó septiembre y comenzó a estornudar en lapsos seriados que se hacían cada vez más frecuentes. Percibió que los cartílagos de su nariz se estaban desintegrando y una tarde lluviosa con una fuerte exhalación los arrojó por las fosas y se estrellaron en el piso. La piel colgante de la nariz se empezó a retraer hacia la cara hasta que se pegó por completo dejando sólo dos pequeños orificios semejantes a la nariz de una serpiente.

Estaba desolado, abandonado y deprimido, su rostro estaba implosionando y no podía detenerlo. No podía ver a nadie ni quería que nadie lo viera él. Se sentía humillado y solo.

En noviembre sus encías se inflamaron como un globo y en dos semanas sus treinta y dos dientes comenzaron a caer uno a uno, los sentía picoteando su lengua e inundando su boca. No tuvo más opción que escupirlos en el lavamanos. Diez días después sus labios se soldaron de las comisuras hacia adentro dejando una única perforación del tamaño de un pitillo. Agradeció no tener vista para no ver su cara sin rostro.

Tomó como hábito rozar las yemas de los dedos con su cara y aunque la sensación era espeluznante no podía dejar de hacerlo. Ya en diciembre no se sentían las cicatrices de sus ojos ni su de boca, simplemente se sentía una larga piel lisa y tersa, como si siempre hubiera sido así.El veinticuatro de diciembre recordó al pintor René Magritte, en especial, su cuadro del hombre con bombín y una manzana al frente. De pronto se le ocurrió que era como él: un hombre sin rostro detrás de una gran manzana. Pensó que tal se vería ese hombre volando, podría ser un cuadro muy singular. No podría pintarlo, pero sí podría representarlo. Se vistió con un traje elegante, se puso un sombrero y cogió la única corbata que tenía que era roja. Tomó una cámara Pollaroid, la puso sobre su caballete y accionó el temporizador. Ató la punta de la corbata a una viga en el techo y con sus pies quitó la silla. Voló.

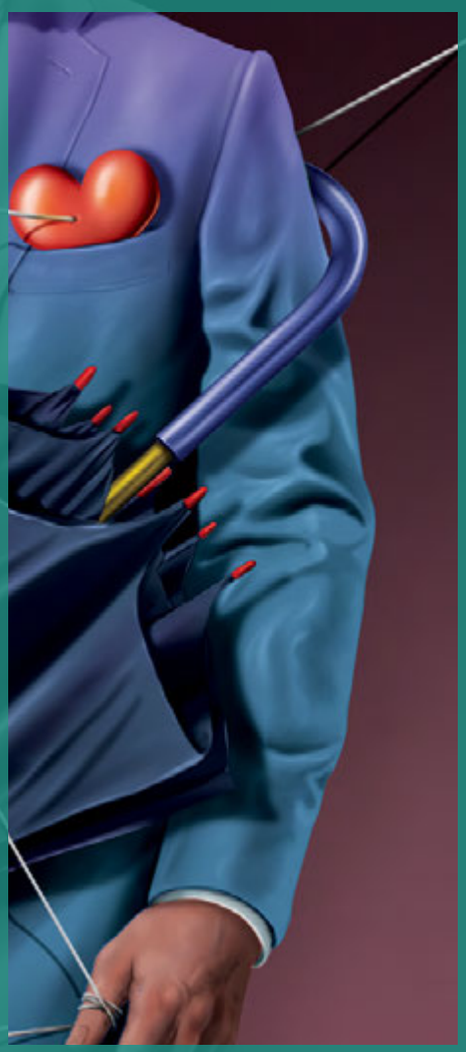
La fotografía se exhibe ahora en el MoMA de Nueva York.

Premios del cuento:

I Certamen Literario en Homenaje a Shakespeare y Cervantes
Mención Especial. Sociedad de Escritores Subonaerenses. Buenos Aires, Argentina, Diciembre de 2016

Revista Literatura del Arte
Mención de Honor. Publicación. Bogotá, Diciembre de 2015

Concurso Nacional de Cuento Bueno y Breve.
Segundo Lugar. Cámara de Comercio de Montería – Grupo El Túnel. Montería, Colombia. Agosto de 2015

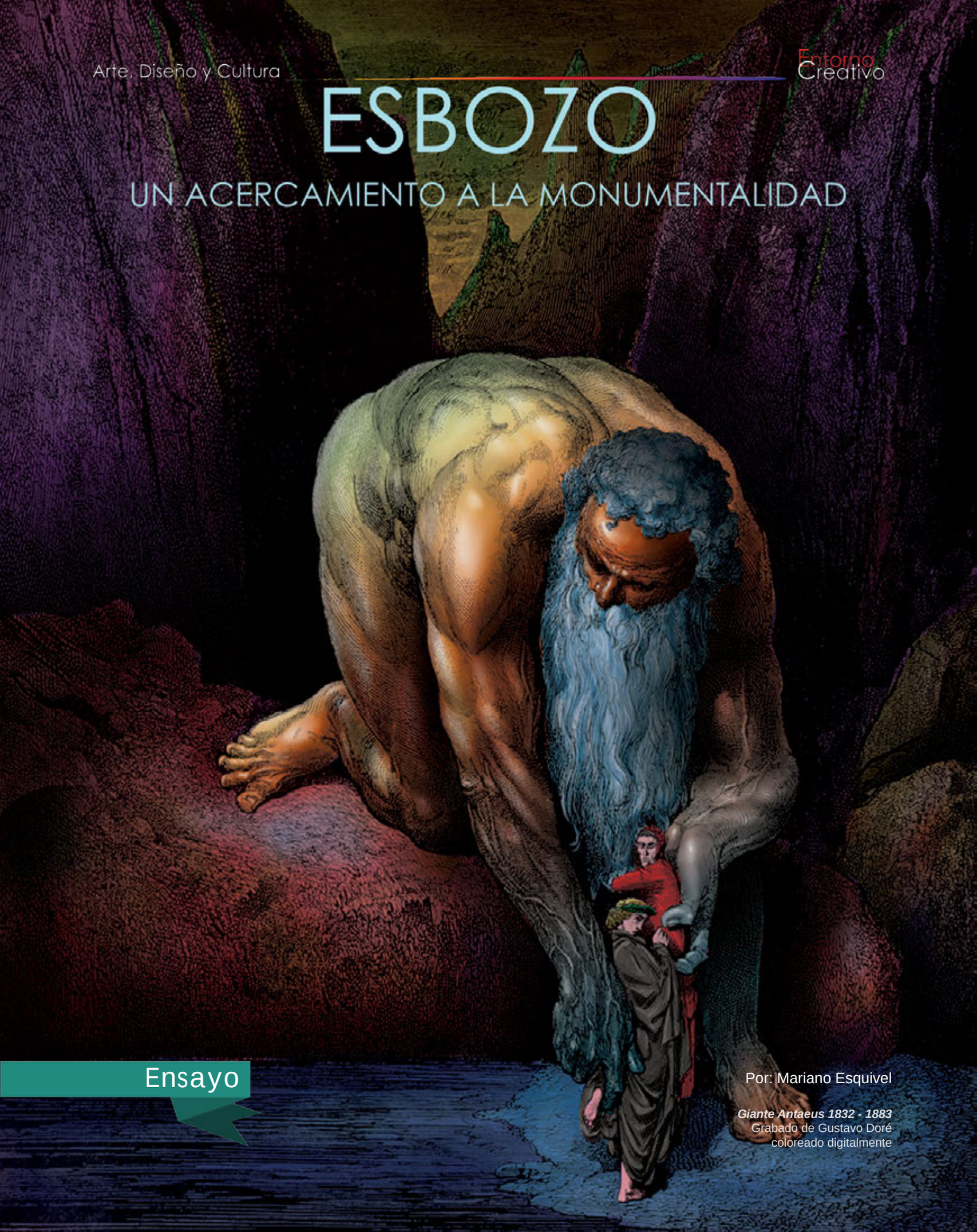


Arte, Diseño y Cultura

Entorno Creativo

ESBOZO

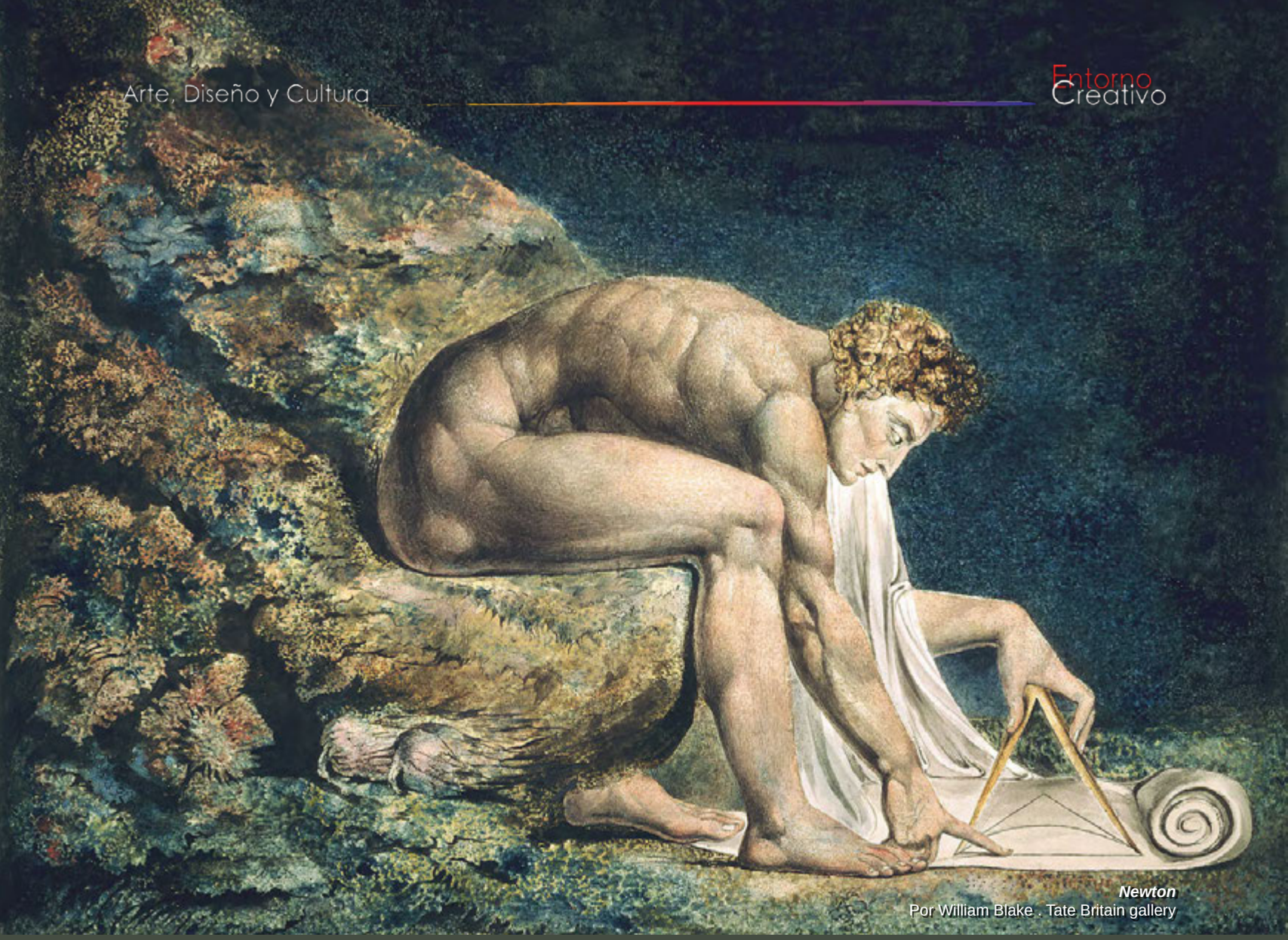
UN ACERCAMIENTO A LA MONUMENTALIDAD



Ensayo

Por: Mariano Esquivel

Giante Antaeus 1832 - 1883
Grabado de Gustavo Doré
coloreado digitalmente



Newton
Por William Blake . Tate Britain gallery

A mi amigo Rubén Marquéz

De la Grecia de Homero no queda nada, o casi nada.
Sus poemas han resistido más que sus ciudades.
Ernesto Sábato

La historia es una pesadilla de la que quiero despertar.
James Joyce

Cuenta la leyenda que Siddhartha Gautama meditaba bajo una higuera cuando alcanzó la iluminación que lo llevó al Nirvana y lo transformó en el Buda. Según se desprende de los archivos de la Royal Society, la anécdota de la manzana que al caer inspira la teoría de la gravedad de Newton no sería después de todo, apócrifa, así lo asevera la biografía escrita por William Stukeley, amigo del genial físico. No deja de ser curioso el paralelismo entre ambas historias (separadas por casi mil años), sin embargo, la higuera o el manzano pueden servir de objeto imaginativo para acercarse a la comprensión de los problemas de realidad y monumentalidad. Así, la percepción del árbol para Siddhartha o Newton no serían la misma que para el ave que anida en sus ramas, ni para la hormiga que lo recorre, ni para la bacteria que lo corrompe. Gradualmente, pasando por las percepciones intermedias del ave y la hormiga, el árbol que para un hombre es cobijo, para una bacteria es el universo, por tanto, es posible suponer que para cada uno de los ejemplos precedentes, la relación con el árbol representa también una realidad distinta. Por otra parte, la higuera

y el manzano de estas anécdotas, no pueden ser confundidos con cualquier otro de su especie, pues ahora son símbolos, tanto como Buda o Newton han dejado de ser simples seres humanos y han sido extrapolados por su trascendencia a la categoría de la monumentalidad.

La monumentalidad, desde el principio, parece ser un anhelo recurrente, un estigma privilegiado por el género humano, los ejemplos son múltiples, los mitos arcanos, las diversas culturas que testifican el continuo problema de las formas tiempo y espacio en relación con los conceptos: antropocéntrico, antropometría, antropoformismo y longevidad. La mera concepción de nuestra ubicación en un punto cualquiera ante un entorno desmedido es abstracción alucinante, como puede experimentarlo el náufrago extraviado en mitad del mar o el astrónomo que compara las modestas dimensiones de nuestro planeta con las de la estrella Aldebarán. Escapamos al apabullamiento por los canales de la imaginación, la religiosidad, el pensamiento puro, el arte y la tecnificación. La historia bíblica que narra la construcción y propósito de la legendaria torre de Babel (corroborada por el arqueólogo Robert Koldewy), es claro ejemplo de uno de los primeros intentos técnicos de proyección del hombre fuera de su escala. Lo que hoy consideramos escala humana no ha sido siempre regular, las leyendas épicas de la antigüedad, algunos pasajes bíblicos y el libro de Enoc hablan de una raza de gigantes. El babilonio rey Nabucodonosor soñó el destino de su imperio en la alegoría de un ídolo gigantesco fortalecido en una combinación de distintos metales, acabados en pies amalgama de hierro y barro como figura onírica de la grandeza y futura decrepitud de su glorioso legado. Se contraponen como medidas de tiempo y espacio, la anegación total del planeta y los múltiples años de Noé[1] y Matusalén que suman mil ochocientos noventa y nueve. Nos abruman las descomunales proporciones del Himalaya, la ballena y el elefante; y la imaginación procreó las deidades olímpicas, el Coloso de Rodas, el Kraken, Leviatán, el Behemoth, al homérico caballo que deslumbró y tomó a los incautos de la ciudad de Ilión; al personaje de Swift, titánico o diminuto según naufrague en Liliput o Brodingnag, etc.

De alguna manera, los sistemas filosóficos nos resultan análogos a los ejemplos anteriores. La construcción de estructuras racionales es pretensión paradigmática del orden universal, fusión de la conciencia en módulos conceptuales extrapolados al ámbito infinito de la abstracción. No obstante, el pensamiento puro halla sus contradicciones y sus detractores en el oficio, en el ejercicio mismo de su propio espacio conjetural. Lejos de encontrar la supresión en la contradicción y la dificultad paradójica, ésta se transforma en retroalimentación, en forma renovada de especulación filosófica, enfocada al perpetuo dilema del hombre en el universo (y ante el universo). Ambigüedad secular del hombre Platónico o Aristotélico (cuando no Platónico y Aristotélico). Nos dice Blase Pascal en sus Pensamientos: *"Cuando me sitúo en el espacio, el universo me rodea y me devora como si fuese un punto minúsculo; pero cuando pienso, soy yo que rodeo al universo."* Podríamos añadir, recordando la fábula del clé-

Gautama con sus cinco compañeros
Pintura Mural En un templo de Laos

Torre de Babel - 1563
Por Pieter Brueghel

rigo y escritor J. Swift, que depende del lugar a donde naufrague nuestro pensamiento: ¿Liliput o Brodingnag? Cincuenta y seis años separan las sucesivas publicaciones de los Pensamientos de Pascal y los Viajes de Gulliver, sin embargo, al promediar el siglo XVII, Pascal, físico y matemático, desarrollaba sus admirables concepciones científicas en contraposición a una creciente inquietud religiosa, al ya latente desacuerdo con el extremado apego a la razón: *"(…) nosotros* -escribe- *no estimamos que toda la filosofía valga una hora de fatiga."*

La heroicidad es también manifestación de la monumental, no sorprende por eso que propendamos a la hazañas grandiosas y al culto de la fuerza, culto del héroe victorioso o el héroe trágico, magnificado en el pedestal o en el patíbulo, perenne arquetipo de lo erigido, lo levantado por encima de la condición humana. Las meras demostraciones de fuerza nos agobian por su condición explosiva y aplastante, condición inscrita en algunos de los dioses y semidioses de la antigüedad, los paladines, los caudillos militares y políticos de casi toda época y cultura; sustentados (enarbolados) muchas veces por una discutible crueldad[2]. Ciertamente, no ocurre así con las manifestaciones de fuerza, de voluntad implosiva. Paradójicamente, la crueldad y la violencia como hecho explosivo y sustentatorio de ciertos héroes, también suele elevar a la víctima de estos, de simple receptor a mártir heroico. Aquí la monumentalidad del héroe comprende un elemento cualitativamente diverso y éste es alcanzado (sacrificado) para simbolizar esa forma de seducción que es la tragedia. Pero esta categoría de la heroicidad fácilmente se entremezcla a la primera, por ello es preferible fijar distinciones que impidan confundirlos con el drama del héroe mártir, aquel situado más allá de las glorias terrenales y proyectado a las glorias intemporales[3]. El héroe sobrepasa por tanto la estrechez y simbólicamente la escala antropométrica del común humano, trastoca la realidad cotidiana, trasciende física, espiritual o intelectualmente las proporciones del hombre ordinario, es acuñado en el tiempo a través del mármol, el bronce, la palabra o la memoria colectiva que es otra forma de la inmortalidad.

La religiosidad y el misticismo suponen otro camino a la proyección del hombre en el espacio monumental. Son comunes las doctrinas que sostienen la existencia de un tránsito de la vida terrenal a una vida eterna y sobrenatural (v.g. el Cristianismo y el Islamismo). Otras doctrinas de signo panteísta (el Taoísmo, Confucianismo, Brahmanismo, Sufismo, etc.) son enunciaciones

idealistas místico-religiosas que proponen un desleimiento del ser en el orden universal (en Dios para las corrientes teístas), mediante el éxtasis y la revelación instantánea de conocimientos y sentimientos pertenecientes a esferas inefables. Los espacios místicos frecuentemente están asociados al territorio del espíritu, del inconsciente y el mundo de los sueños, ámbito multiforme e ilimitado que, separado del discurso racional, apenas permite traducciones meramente aproximativas a estados sugerentes que puedan producir un atisbo, o ser detonantes de experiencias místicas en terceros[4]. Cuanto posea (o crea poseer) una relación, una consustanciación con Dios, con lo Eterno, con el Todo, es, por tanto, proyección de una monumentalidad desbordada e inenarrable, conjugada en grado superior, a una dimensión ya lejana del sistema antropoformista, ya separada de los conceptos de tiempo y espacio objetivos.

El arte, en el decurso del tiempo ha buscado o ha sido consecuencia de manifestaciones místicas. El poeta Federico Hölderlin escribía que *"El hombre es un dios cuando sueña y no es más que un mendigo cuando piensa"*[5]. El poder sugerente de la música, la imagen metafórica y la imagen visual son incuestionables. Como el rabino infunde vida al Golem mediante la permutación cabalística y el brahman accede al Nirvana mediante la práctica del Mantra y la invocación del Om, así el escritor Marcel Schwob atribuye al uso de la palabra un poder sobrenatural. Por boca de un personaje de su cuento La máquina parlante, Schwob nos refiere: *"Un gran poeta ha enseñado que la palabra no se puede perder porque es movimiento, porque es poderosa y creadora y porque quizá sus vibraciones hacen surgir otros universos en los límites del mundo, estrellas acuosas o volcánicas, nuevos soles en combustión."* William Blake también veía en las palabras, en ciertos encadenamientos de las palabras un hecho milagroso; afirmaba que la belleza era una suerte de unión mística entre la poesía (entre la obra de arte) y su interlocutor, coincidiendo con el pensador William James quien identificaba en la poesía un fenómeno conductor *"La mayoría de nosotros* -escribe- *podemos recordar el poder extrañamente conmovedor de fragmentos de ciertos poemas leídos cuando éramos jóvenes; fueron algo así como puertas irracionales a través de las cuales el misterio, el desamparo y la angustia de la vida penetraron furtivamente en nuestros corazones para conmoverlos. Quizás ahora las palabras han llegado a ser meras superficies transparentes, pero la poesía lírica y la música están vivas y con significado sólo en proporción que recojan esas visiones vagas de una vida que prolonga la nuestra, que nos estimula y nos invita y jamás se deja de aprehender. Estamos vivos o muertos para el mensaje último y eterno del arte y según hayamos con-*

El coloso - 1808-1812
Por Francisco de Goya

El coloso de Rodas

servado o perdido esta sensibilidad mística." Para André Bretón (estudioso de la obra de Eliphas Levi) el poeta es un místico visionario, intermediario entre el espacio onírico (espacio subjetivo, monumental e infinito) y nuestro plano de realidad objetiva; espacio onírico operativo en la medida de la potencialidad del lenguaje poético, así interactivo.

El arte, como lenguaje vinculado a las experiencias más íntimas del hombre y sus relaciones con el universo, está claramente expresado en palabras de Benedeto Croce: *"Cada representación artística es, en sí misma, el universo, el universo en aquella forma individual, aquella forma individual como el universo. En cada acento del poeta, en cada creación de su fantasía, está todo el destino humano, todas las esperanzas, todas las ilusiones, los dolores, las alegrías, las grandezas y las miserias humanas; todo el drama de lo real es perpetuo devenir, sufriendo y gozando."* Fuga del alma encarnada a través del arte, liberación del ser de su apretado recinto por vía de la imaginación desaforada. En la obra Un hombre acabado, de Giovanni Papini, puede leerse un hermoso ejemplo; Papini visualiza el Juicio Universal (libro que sólo empezaría a escribir treinta y seis años más tarde y que habría de ocuparlo hasta la muerte): *"Yo soñaba con representarla* –nos cuenta- *en un teatro grandioso como un desierto, con montañas de verdad por escenario, y que las palabras sonaran tremendas como las de Dante, y que las figuras parecieran de Miguel Ángel, y que la música fuera más divina aún que la de Wagner. Habría deseado el viento como aliento, el mar por orquesta, razas enteras por coros, y una lengua nueva, formidable, perfecta y clara, donde todos nuestros sonidos se hallaran representados, desde el vagido de un recién nacido hasta el retumbar solemne de las cascadas. Gemidos que conmovieran el cielo, aullidos de naciones arrodilladas, y el silencio, ¡el verdadero e inalcanzable silencio!".*

El urbanismo, la arquitectura (en ocasiones símiles de la ya citada torre de Babel) nos han dejado ciudades que en su transformación paulatina pueden alcanzar magnitudes inhumanas que han cambiado la vieja admiración por asombro atroz. En muchas ciudades se contrasta un magnífico diseño con la improvisación como puede verse por ejemplo al comparar Brasilia con las favelas de Sao Paulo en Brasil, híbridos intimidantes, espacios vericuéticos, emblemas arquetípicos del laberinto, constancia absurda del extravío humano. Esa lujuria desorientadora de lo excesivo plasmada en tantas ciudades de nuestro tiempo, fue divulgada en un fragmento de La esfera y la cruz, del escritor G. K. Chesterton, a través del melancólico dialogo de dos de sus personajes: *"Desde la escarpadura estéril, detrás de Hampstead, donde estaban, Turnbull y Maclan podían ver Londres entero abultarse vagamente y ensancharse en los grises de la luz creciente, hasta que el sol se alzó y la espléndida monstruosidad de Londres quedó a sus plantas. Sus desconcertantes cuadrados y paralelogramos eran tan compactos y perfectos como los de un puzzle chino; enorme jeroglífico que el hombre debe descifrar, o muere.(…) Cuando Turnbull le dijo algo respecto a Londres, los ojos de Maclan, como si obedecieran a una conminación, acudieron, igual que los dos criados asomándose a sendas mirrillas.*

-Sí- dijo, con cierto estupor-; es enorme.

Hubo un silencio vacío, y después Maclan prosiguió: -Sí; es enorme. Cuando la vi por vez primera me quedé aterrorizado. Exactamente aterrorizado, como

El rey persa en el laberinto

La gran Pirámide de Keops

le aterrorizaría a uno ver a un hombre de cuarenta pies de altura. Estoy habituado a ver cosas enormes en mi país, las montañas tan grandes que parecen llenar la infinidad de Dios, y el mar tan vasto que llega al confín del mundo. Pero todas son cosas informes, confusas, que no pertenecen a una forma familiar. En cambio, ver las cosas humanas, llanas, regulares, llevadas a ese tamaño; casas tan grandes, ya la misma ciudad, tan grande, fue como si me hubiesen atornillado en un ojo una lente diabólica, amplificadora. Como si viese, una cazuela del tamaño de una casa o una ratonera para atrapar elefantes."

La desaparición progresiva de ciertas manifestaciones de monumentalidad, evidentes en muchas propuestas del arte contemporáneo desprovistas de los atributos desencadenantes del goce estético y espiritual en el sentido de Blake, unida a la paralela disminución de la capacidad de imaginar presente[6], suponen una etapa de estancamiento. Aún así, podemos creer positivamente que el deseo de grandeza continuará predominando continuamente, como deseo de proyección y reflejo en lo otro, en cuanto supera cualitativa y cuantitativamente la pequeñez humana; como lo ha demostrado la historia, como ha sido siempre. No en vano David derrota a Goliat, ni por casualidad Shih Huang Ti suprime el monumento histórico de su pueblo para erigir una nueva memoria y la gigantesca serpiente con que amuralló su imperio; ni fácilmente se olvidará el maravilloso Taj Mahal, levantado por Yahal, para simbolizar un amor infinito; ni fácilmente desaparecerá la perplejidad que causa la pirámide de Keops y su enigmática construcción que integra más de dos millones de bloques y 5.750.000 toneladas, perpetuación a escala fabulosa en el tiempo físico y cronológico.

Notas

1. En el poema de Gilgamesh, de origen asirio-babilónico, Noé recibe el nombre de Ut-Napishtim, y se dice que es inmortal.

2. Es aterrador imaginar (para sólo citar dos o tres de los innumerables ejemplos posibles, la historia abunda en ellos) el espectáculo representado por los empalados sembrados por los caminos de Asia y Europa oriental durante la guerras contra los turcos y las repetidas purgas políticas de los siglos XV y XVI; evidente además en la anulación sistemática de una raza y su cultura junto a la súbita desaparición de las dos ciudades japonesas en la primera mitad de nuestro siglo. Lo cual también vale para la literatura de todos los tiempos, caso concreto de los poemas heroicos, como los de Homero, los de Ovidio, o el irrefrenable Orlando Furioso de Ariosto.

3. La diferencia para la mayoría de los casos probablemente sea de índole moral. Las motivaciones de los dioses y paladines de las tragedias griegas son por lo general, pasiones oscuras, debilidades típicamente humanas y alejadas del idealismo del héroe mártir. Un ejemplo factible, sería (por las semejanzas), el bíblico Sansón; el héroe que destroza un ejercito con apenas una quijada de asno no es el mismo que, ciego y humillado sucumbe al derribar las columnas del templo de Dagón.

4. Al respecto pueden consultarse como fuentes de primera mano las obras de San Juan de la Cruz, Santa Teresa, Las revelaciones de Hermes Trimegisto, Ps, Dionisio Aeropaguita, Lao Tse, Chaung Tzu, tec., por mencionar algunos de los más conocidos.

5. A pesar de la innegable ambivalencia con el pensamiento citado de Pascal, Hölderlin intuye el mismo fin.

6. Ya Bachelard había señalado la imaginación como un tipo de movilidad espiritual y que, contrariamente a la imagen anquilosada y cotidiana, *"muy pronto, en vez de hacernos soñar y hablar, nos hace actuar. Eso equivale a decir que la imagen estable y acabada corta las alas de la imaginación."* Inevitable recordar nuestra condición actual, tan dependiente de la imagen estereotipada, de los archivos, los bancos de imágenes.

DIPLOMADO EN ILUSTRACIÓN Y ARTE CONCEPTUAL

ce-art

MODULO 1:
Dibujo de Figura Humana

Cabeza
Torso
Extremidades Superiores
Extremidades Inferiores
Construcción Experiencial
Delimitación de la Obra
Construcción de la Obra
Finalización de la Obra y Socialización

MODULO 2:
Técnicas de Ilustración

Ilustración Tradicional
Técnicas de Opacidad
Técnicas de Transparencias
Técnicas Mixtas
Técnicas Digitales Illustrator
Técnicas Digitales Photoshop

MODULO 3:
Concept Art

Composición e Ilustración
Perspectiva en Ilustración
Diseño de Personajes
Matte Painting
Espacios y Atmósferas
Iluminación y Composición
Concept Art
Proyecto Final

CONTÁCTENOS

Calle 42 # 13 - 26
(57 1) 3405125
@ informacion@ce-art.edu.co
/CorpoCEART
/ceart.corporacion

HORARIOS
Lunes a Viernes
7:00-9:00am - 6:00-8:00pm
Sábados
8:00am - 12.00m

www.ce-art.edu.co

COSTO
POR MODULO
$350,000

TIDELA

Literatura

Por: Damaris Ramírez

Un conjunto de frascos poseedores de las almas extraviadas e infortunadas, cuelga en medio de la sombría embarcación que yace varada en una playa lóbrega, custodiada por aquel ser malvado, madre de la prestidigitación y guardiana de los mares, Tidela, que se encuentra en medio de estos disfrutando de la angustia de los "desafortunados" que no pudieron zafarse de su vileza desmesurada.

Muchos de los marinos que se extravían de sus caminos y se entrometen en las aguas dominadas por este ser, se valen únicamente de subterfugios para escabullirse y llegar a salvo a su destino, más si volvieran a cruzarse en estas aguas por error o con intención no habrá poder en el mundo que los libere de una condena de dimensiones colosales.

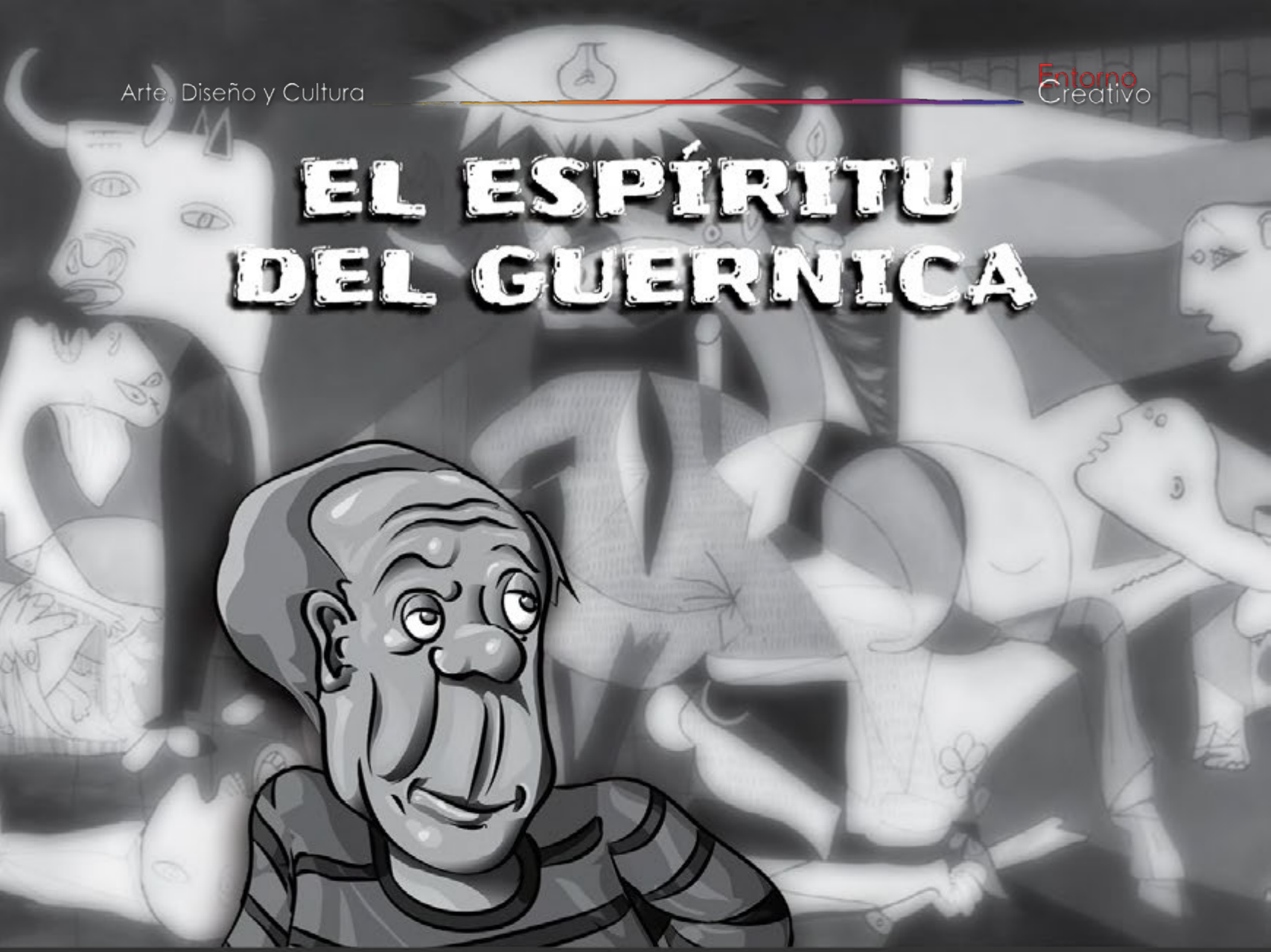
La ambición de los hombres que conllevó a la contaminación de los mares principal causa de la furia sin medida de Tidela, (que en sus inicios fue la más noble criatura en la tierra), produjeron que con sus fuerzas y poder se desataran las más terribles tormentas y el levantamiento de los mares, en contra de todo aquel que osa deshonrar o perturbar sus aguas diáfanas y las criaturas que en ellas habitan.

Es inescrutable el hecho de cuál es el fin de todas las almas que caen en su poder, solo es claro que nunca consiguen el alivio pues son atormentadas constantemente y son el objeto de juego para Tidela.

Aunque el propósito verdadero y más importante de aquel "infernal" ser es proteger los mares indefensos ante la ferocidad del hombre, la humanidad entera llegó a tergiversar sus actos como crueldad sin propósito, y tal es la terquedad del hombre que aun sabiendo el incalculable poder que posee este ser, se atreve a profanar y destruir los mares, hogar de múltiples, grandes y maravillosas criaturas.

La copa del acabóse que yace sobre el mesón se llena gota a gota con el pasar de los días bajo los ojos de Tidela, que con un cólera sin medida espera que se llene completamente para derramar las aguas justicieras sobre las criaturas más insensibles y crueles del planeta.

EL ESPÍRITU DEL GUERNICA



Por: Armando Buitrago y Cristhian Garzón

El arte y la guerra son manifestaciones propias de los seres humanos, pues dan cuenta de su realidad y de sus diferentes momentos históricos. Así pues, diversos artistas han desarrollado obras entorno a los conflictos y a las guerras, proporcionando lecturas e información valiosa que permiten por un lado, conocer causas, consecuencias y contexto del conflicto y por el otro lado también posibilitar la reflexión, la crítica y la denuncia.

El espíritu del Guernica es un producto audiovisual producido y dirigido por el profesor Armando Buitrago y el profesor Cristhian Garzón, que ha contado con la colaboración de un grupo de docentes y estudiantes de la institución.

La idea de reflexionar en torno al arte y su relación con la violencia emerge inicialmente por intereses particulares de cada uno de los líderes del proyecto. Si bien estos intereses fueron fundamentales para la puesta en marcha del proyecto también lo fue la argumentación teórica y el acercamiento a la historia del arte que han permitido conceptualizar y ampliar la perspectiva dada por el arte hacia lo bélico y también la incidencia del conflicto en el arte y sus consecuencias.

Por ende, consideramos como creativos y docentes que desde las aulas, es fundamental generar propuestas innovadoras que le aporten al cambio y a la

Arte

Concepto para el Stop motion: Picasso en su taller

Escenografía para el Stop motion

transformación social desde una postura más justa, equitativa e incluyente; sobre todo en un país que le está apostando a la paz es muy importante que los artistas, diseñadores, y todos aquellos con espíritus inquietos libertarios y creativos se piensen nuevos discursos para el perdón y la reconciliación pero también para la memoria y el no olvido. Ello también implica una responsabilidad enorme, pues se trata de argumentar creativamente ante una sociedad que relega el arte y sus artistas, y que se niega a enfrentar su realidad y a buscar nuevos caminos menos barbaros para la solución de sus conflictos.

El espíritu del Guernica es un corto animado, que tiene como objetivo generar en el espectador una reflexión en torno a los estragos que la guerra y el conflicto dejan en una sociedad. Es un

Escenografía para el Stop motion

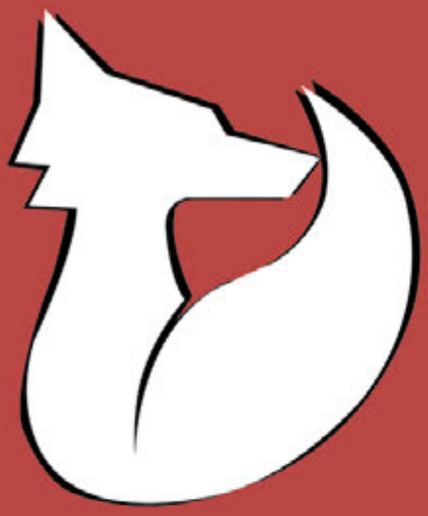
Escenografía para el Stop motion

Detalle del Guernica

audiovisual que narra los pensamientos, emociones y momentos previos a la creación del Guernica de Pablo Picasso y considerada como una de las obras de arte más representativas del arte universal.

El cortometraje animado se realizara en técnica stop motion, la cual permite conformar un grupo de producción interdisciplinar, donde cada miembro realiza aportes desde su campo profesional. Esto permite que el proyecto se convierta también en un taller de formación para proyectos de animación.

Actualmente el proyecto se encuentra en etapa de producción, la etapa de pre-producción, la más larga en este tipo de proyectos ha logrado la integración de estudiantes y docentes en las tareas de investigación, conceptualización, elaboración de guiones y producción de modelos y maquetas para la captura de imágenes, lo que ha permitido integrar a estudiantes de los programas de decoración y diseño de interiores, diseño gráfico y publicidad, mostrándoles una relación directa entre el contenido de sus asignaturas y el desarrollo de un producto audiovisual.



Cuando el Zorro habla

Literatura

Por: Jaime Martínez

UN SUSPIRO

Con un suspiro su alma salió de su cuerpo, no estaba muerto pero algo en el murió, y aunque nadie se percató, mientras un brillo se apagaba algo de su cuerpo emanaba, eran sus sueños y esperanzas heridas mortalmente por un “y si…” un “tal vez…” y un “que dirán…”.

LA NATURALEZA HUMANA

El futuro de la humanidad está en el amor y la hermandad, pero no porque alguna religión lo diga, sino por el espíritu humano en sí, porque es lo correcto, pues si se necesita de un observador, o el temor a algún castigo para hacer lo correcto, no se es bueno ni correcto.

Solo partiendo del adagio popular “no hagas a los demás lo que no quieres que te hagan a ti” se descubre la verdadera naturaleza del alma del ser humano.

EL RETORNO

Espera, vuelve!! decía mientras la perseguía, entre mas llamaba, la distancia entre ellos aumentaba, y fue tanta que al final la perdió de vista, no la pudo recuperar.

Cuando todo fue olvidado, pasado el tiempo ella volvió, el encuentro era inevitable, la palabra se presentó ante quien la había dicho, la recibió con los brazos abiertos, a ella y a todo lo que llevaba consigo.

PROFECÍA II

El pasado vendrá a saldar una vieja deuda
Una deuda que todos han olvidado
El presente no podrá responder
Se pondrá en juego lo que mas valor tiene
El futuro quedará en deuda
Nadie se hará responsable
Todos tendrán que responder.

UNA IDEA

Tienes una idea genial, la compartes y todos se dan cuenta de lo genial que es, la analizas y es posible llevarla a cabo, pero cuando vas a empezar a trabajar……

Te despiertas.

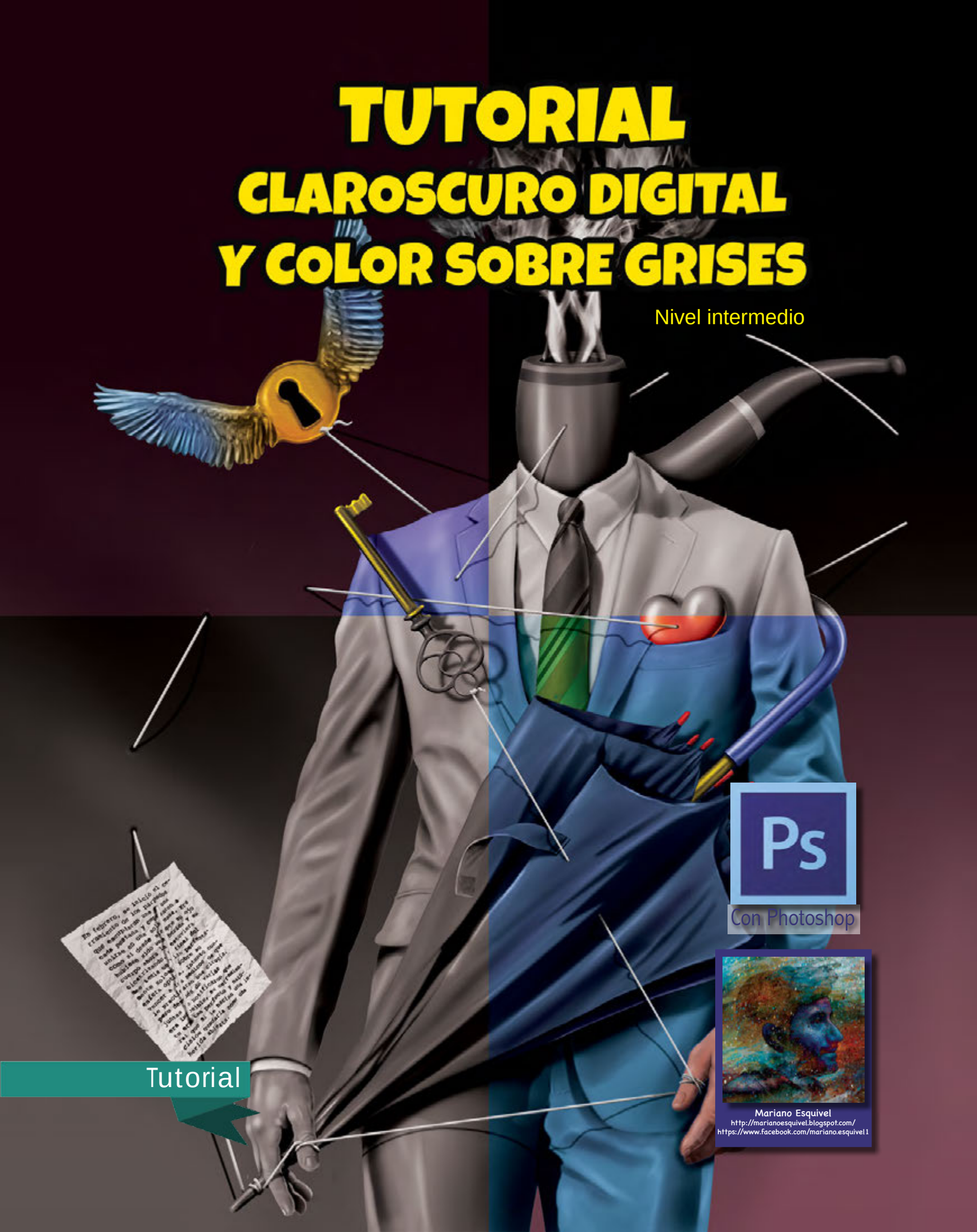
Tratas de recordar aquella idea tan maravillosa, das y das vueltas a la misma idea pero solo puedes recordar lo grandiosa que era.

Te frustras, desprecias a tu memoria por no ser capaz de encontrar esa idea en el mar de pensamientos, de sueños que has tenido, entre más y más te llenen esos pensamientos más lejana parecerá aquella idea.

No es la musa burlándose de ti, tampoco es algún dios aburrido con ganas de fastidiarte la vida, es simplemente tu mente mostrándote que eres capaz, que esa idea tan maravillosa salió de ti una vez, y puede volverlo a hacer.

TUTORIAL
CLAROSCURO DIGITAL Y COLOR SOBRE GRISES

Nivel intermedio



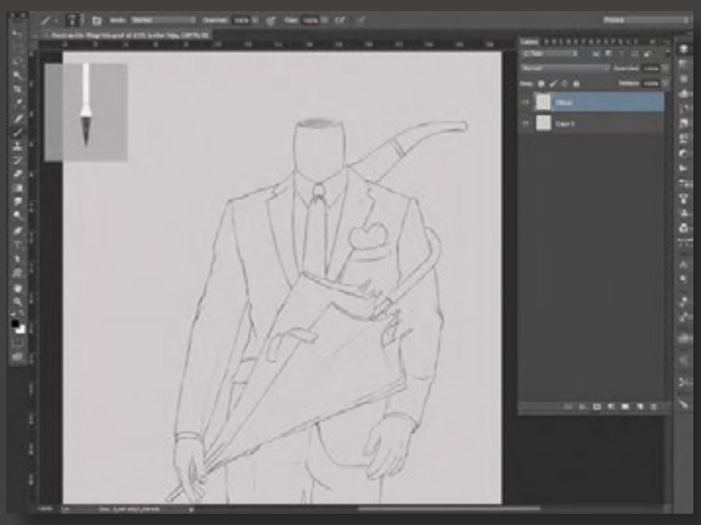
Con Photoshop

Tutorial

Mariano Esquivel
http://marianoesquivel.blogspot.com/
https://www.facebook.com/mariano.esquivel1

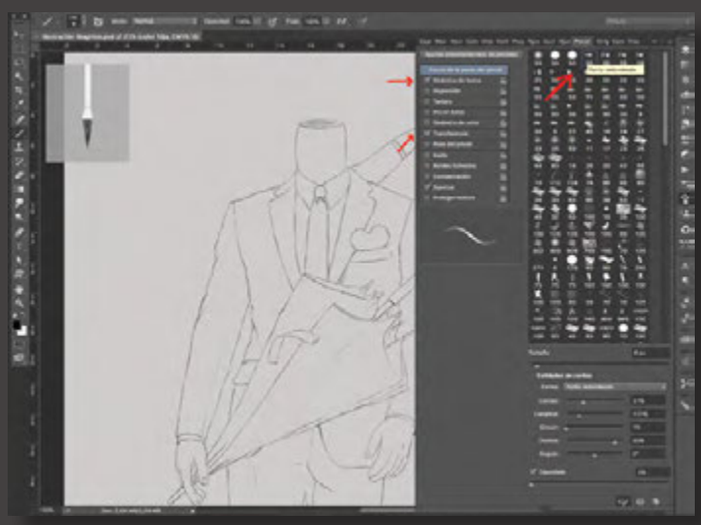
El claroscuro digital es una técnica de ilustración muy semejante al dibujo tradicional analógico con lápiz de grafito o carboncillo, salvo que se utilizan herramientas digitales: computador, software (en este caso Photoshop) y tableta digitalizadora (es posible realizar la ilustración con el ratón, pero requiere más tiempo). El propósito de la ilustración es trabajar con diversos tonos de gris hasta que la pieza quede concluida en su primera etapa, como lo que se denominaría dibujo en blanco y negro, para luego, en una segunda etapa, añadir el color sobre el gris, lo cual permite una alternativa diferente (y en ocaciones más rápida) a las ilustraciones que usualmente utilizan el color directo como forma de modelado.

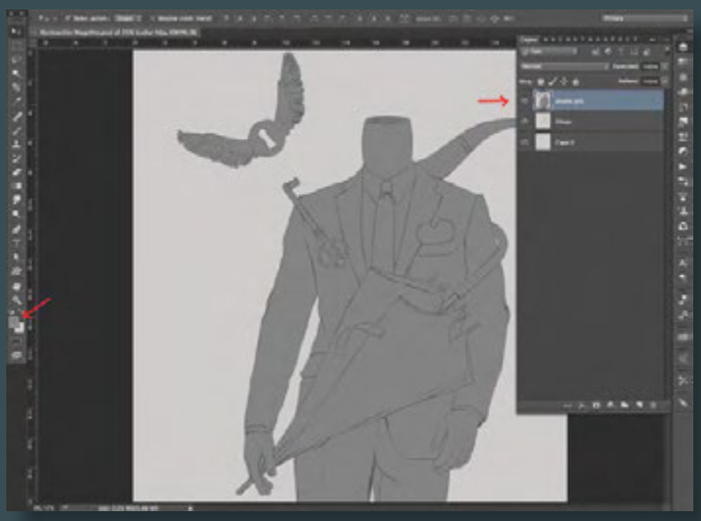
La realización de la ilustración exige unos pasos previos no incluidos en el tutoría, relacionados con la elección del tema, el concepto, la composición, el dibujo lineal, las proporciones y la búsqueda del volumen (la ilusión de la tridimensionalidad en un espacio bidimensional). Aunque la ilustración se modela con grises, no debe confundirse con el "modo escala de grises" de Photoshop, que no permitiría la adición de color sobre el modelado gris. De manera que es necesario trabajar con los modos RGB, CMYK o LAB (en el caso de esta ilustración CMYK).



1 El primer paso corresponde al dibujo digital, el cual fue realizado con un pincel "Inflexible de punta redondeada".

2 En la paleta pincel se seleccionaron las opciones de "Dinámica de forma" y "Transferencia" para obtener una línea cambiante en tono y grosor dependiendo de la presión del lápiz digital sobre la tableta.



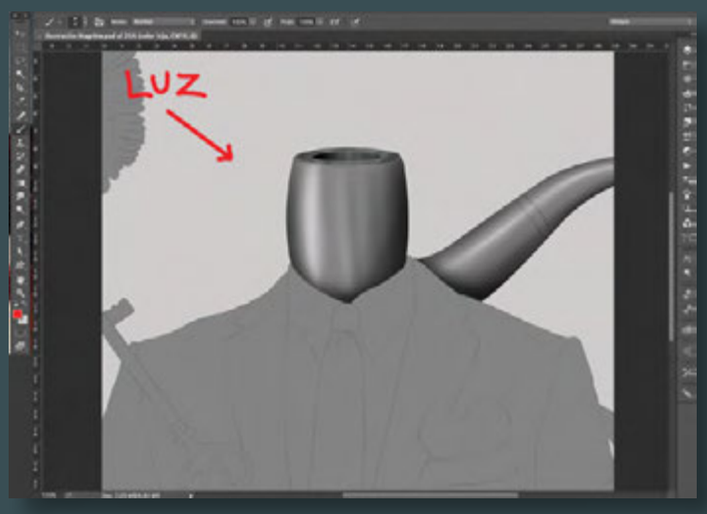


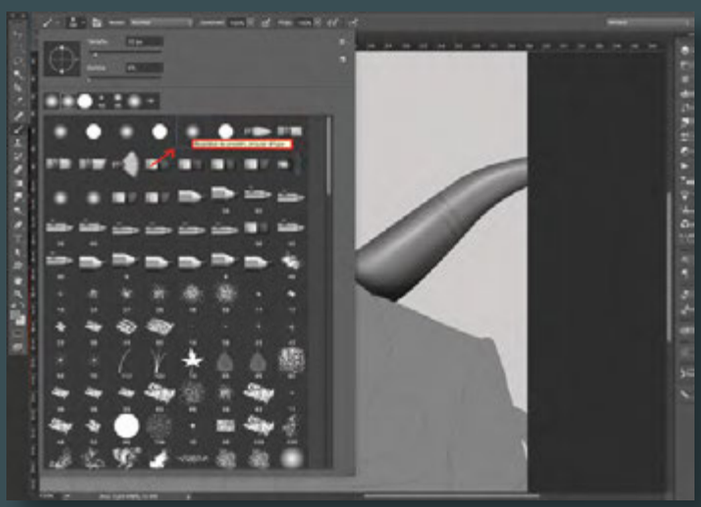
3

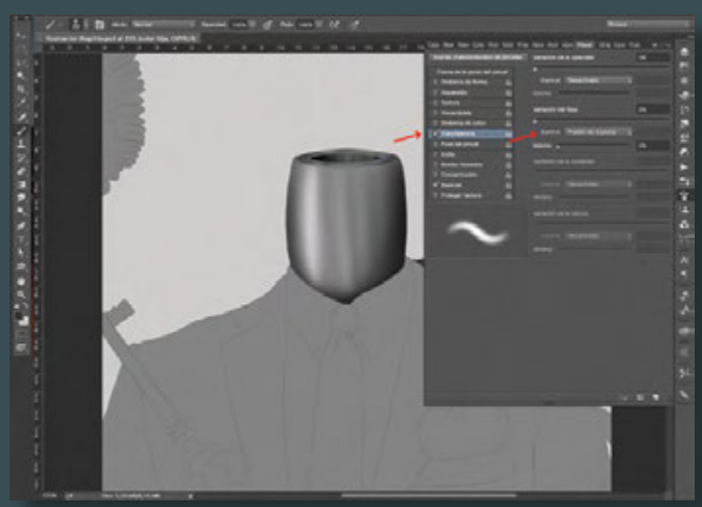
Seguidamente se crea una capa gris en el interior del dibujo, que servirá de base para el modelado con claroscuro digital.

4

Para la realización del claroscuro digital es indispensable elegir un punto de origen de la luz; en este caso, la fuente de luz proviene del extremo superior izquierdo, de manera que las zonas de la derecha del dibujo estarán en una sombra gradual, en coherencia con la forma y búsqueda del volumen.

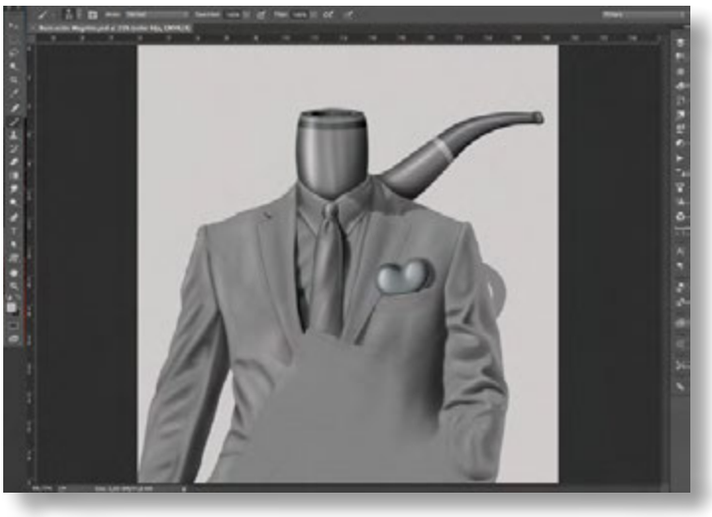






5

Se utilizó para la valorización del dibujo un pincel “Opacidad de presión, circular difuso”, configurado en la paleta pincel con la opción “Transferencia” y “presión de la pluma”.

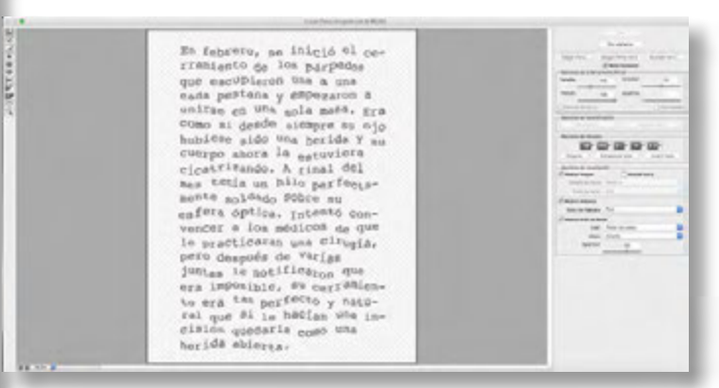


6

El modelado se logra pintando con tonos de gris más claros y más oscuros variando la presión que se ejerce con el lápiz digital sobre la tableta, el tamaño del pincel y la opacidad del mismo, siempre en coherencia con la fuente de luz elegida.

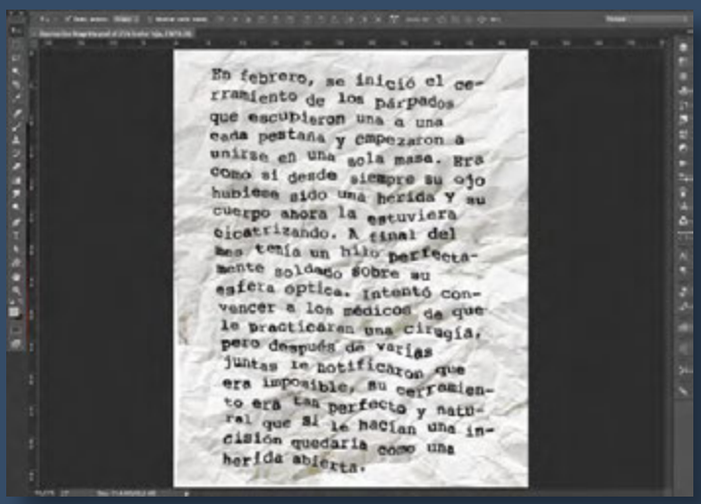
7

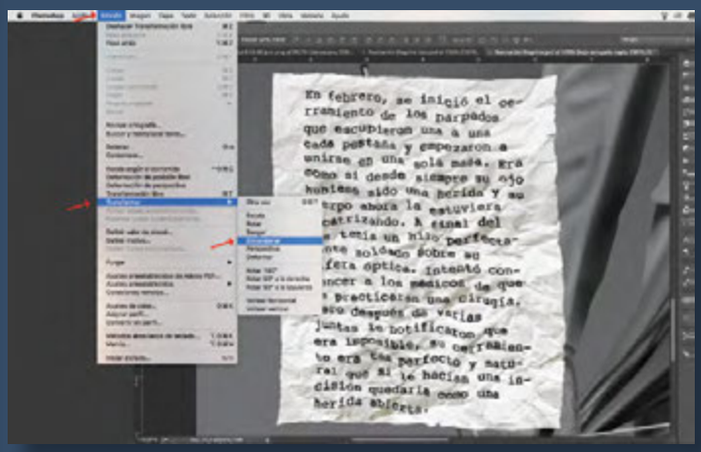
Una vez concluido el modelado con grises de todos los elementos, se agregó un fondo con un degradado detrás de las capas.



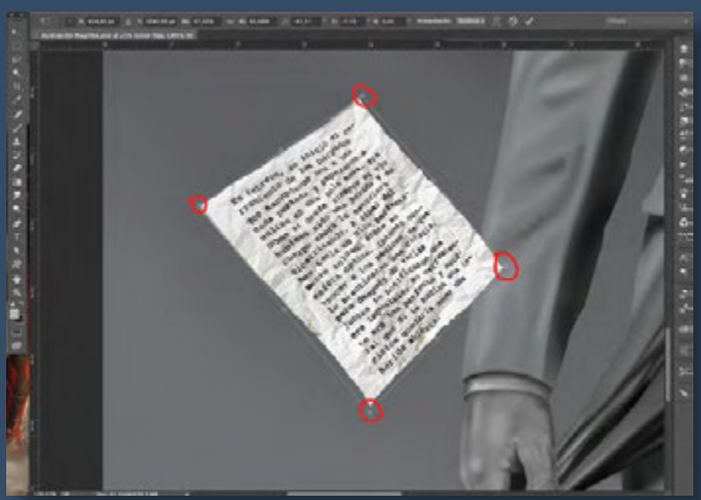
8

A la izquierda de la ilustración, cerca de la mano del personaje se añadió una hoja arrugada con un fragmento del cuento, de la siguiente manera: se copio el texto y se pegó en una caja de texto de Photoshop, que luego fue rasterizada para distorsionar el texto con el filtro “Licuar”, como se ve en el gráfico.





9 El texto fue colocado sobre una textura de papel arrugado gris y se ajustaron los valores de ambos objetos con la herramienta “Curvas” hasta que se integrarán de forma armónica. La hoja fue colocada junto al personaje en perspectiva, utilizando la herramienta “Transformar + Distorsionar”.

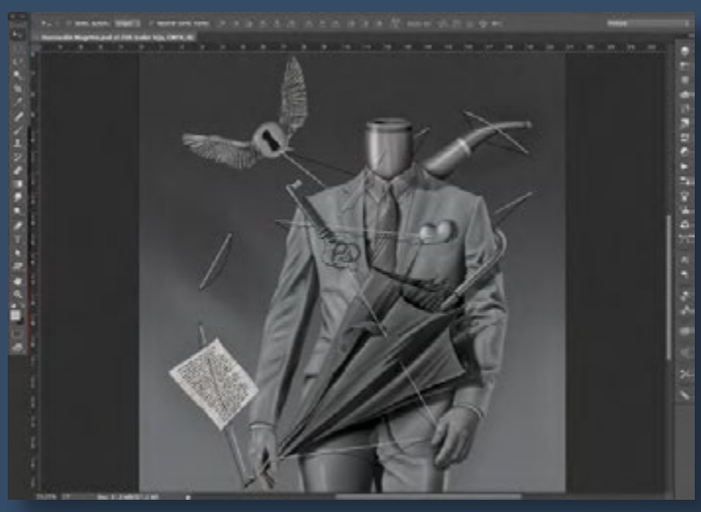


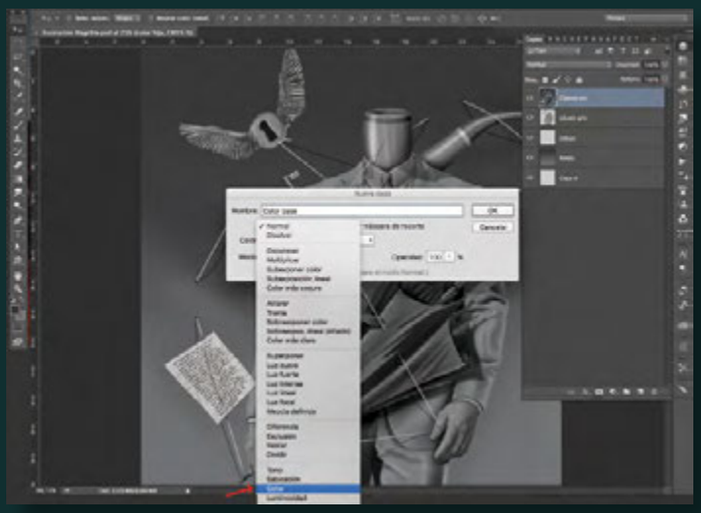
10

La hoja fue distorsionada desde sus ángulos hasta quedar en la posición deseada.

11

Varios de los elementos de la ilustración fueron vinculados con líneas trazadas con un pincel de bordes duros para crear la ilusión de un cordel tensado. El volumen del cordel se creó con la herramienta “bisel y relieve” ubicada en la parte inferior de la paleta de capas dentro del botón “FX”. Seguidamente se pintaron sombras proyectadas por el cordel con un pincel de bordes suaves.



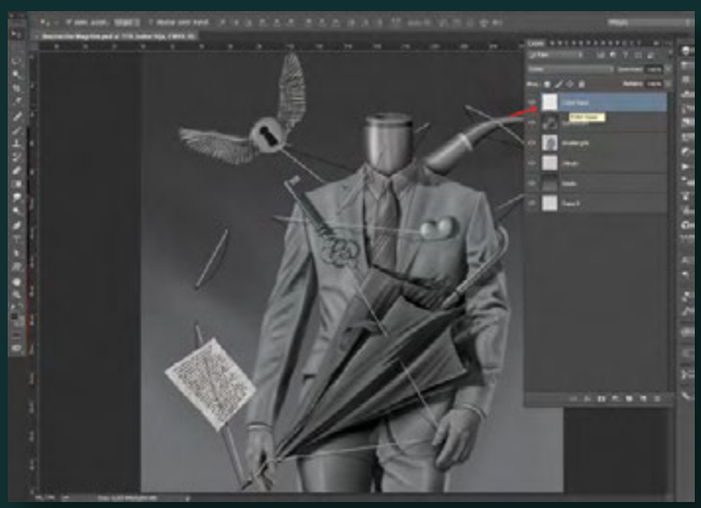


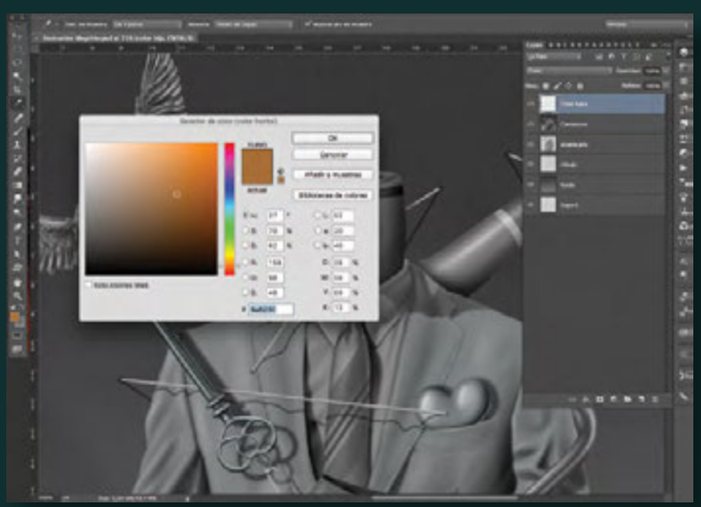
12

El color sobre el claroscuro digital se realiza de la siguiente manera: se crea una capa nueva identificada como “color base” y se cambia el modo de fusión de capa de “normal” a “color”, como muestra el gráfico.

13

La capa “color base” debe quedar arriba de las capas precedentes.





14 Se elige el color del elemento que se va a pintar (en este caso, la pipa y el traje).

15

Se comienza a pintar con un pincel de bordes duros y es posible notar que el color queda transparente gracias al modo de fusión de capa “color” dejando ver el modelado de grises (claroscuro digital). Se aplica la misma técnica a toda la ilustración incluido el fondo.

16

Finalmente, se ajustan los colores. La luminosidad, contraste y saturación se realizan con capas de ajuste que deben quedar arriba de las demás capas.

DIPLOMADO EN INTEGRACIONES GRÁFICAS

ce-art

Adobe Photoshop

MODULO 1
Illustrator

Introducción a Illustrator
Herramientas de Dibujo y Selección de Objetos
Pintura - Modificación y Edición de Objetos
Uso de Capas
Trabajo con Texto
Utilización y Edición del Color
Creación de Efectos Especiales
Productividad e Integración de Elementos Externos
Exportación y Salida del Documento

MODULO 2
Photoshop

Introducción a Photoshop
Creación y Uso de Selecciones
Utilización de Capas
Manipulación Digital de Imagen
Técnicas de Pintura y Dibujo
Uso de Textos
Edición de Retoque de Imágenes
Corrección y Ajuste de Color
Uso de Filtros
Salida para Impresión, Web y Multimedia

MODULO 3
Indesign

Introducción a Indesign
Manejo de Textos y Gráficos
Textos y Tipografía
Uso de Color en los Documentos
Uso y Manejo de Páginas
Manipulación de Objetos
Trabajando con Tablas
Creación de Documentos Dinámicos
Preparación para Documento

CONTÁCTENOS

Calle 42 # 13 - 26
(57 1) 3405125
@ informacion@ce-art.edu.co
/CorpoCEART
/ceart.corporacion

HORARIOS

Lunes a Viernes
7:00-9:00am - 6:00-8:00pm

Sábados
8:00am - 12.00m

www.ce-art.edu.co

COSTO POR MODULO
$350,000

De la tablilla de arcilla a las pantallas táctiles

Por: Alexander Esquivel

La tecnología es inherente al ser humano y ha estado siempre presente, acompañándonos a lo largo de la historia, desde la invención de la rueda, hasta las súper computadoras que hoy vemos. La tecnología nace precisamente de la necesidad de facilitar y docilitar las actividades cotidianas en algunos ámbitos como el industrial, económico, social, etc. Podemos definir a la tecnología, como el proceso de desarrollo y creación de máquinas y herramientas para aumentar el control del ser humano sobre el mundo material, mejorando su calidad de vida y haciendo que su desempeño diario sea más eficiente en la medida que la tecnología avanza, pero esta carrera que inició la humanidad desde la temprana edad prehistórica, ha visto con el transcurrir de los siglos, ritmos de avance muy diferentes a lo largo de las distintas culturas y civilizaciones que integran nuestra historia, pasando por momentos de oscuridad y estancamiento, atravesando por distintas revoluciones, hasta llegar a vertiginosa aceleración tecnológica de nuestros días.

Tecnología

El avance tecnológico de los últimos 20 años ha sido apabullante, la aparición de dispositivos altamente sofisticados, aplicados a diversas necesidades, desde la más fundamentales, hasta las más efímeras, ha venido creciendo de forma exponencial en las últimas décadas, donde la posibilidades de comunicación e información, se manifiestan en tiempo real, algo que hace poco tiempo solo se

Arthur C. Clarke

podría haber soñado. Es interesante ver (y en ese sentido somos una generación afortunada), como la ciencia ficción que nos entretenía de niños , hoy se ha convertido en una realidad cotidiana a nuestro alrededor; muchos de mis contemporáneos recordarán, las formas de comunicación que se planteaban en la serie de televisión "Viaje a las estrellas" (Star Trek, en su título original) y en ese momento estábamos consientes (o creíamos estarlo) de que algo así sólo era posible en la pantalla y en los mundos de historieta, sin embargo hoy todos llevamos un celular con nosotros, y si nos fijamos en las opciones que existen en el mercado, nos darnos cuenta que sobrepasarían las expectativas de cualquier personaje de la serie.

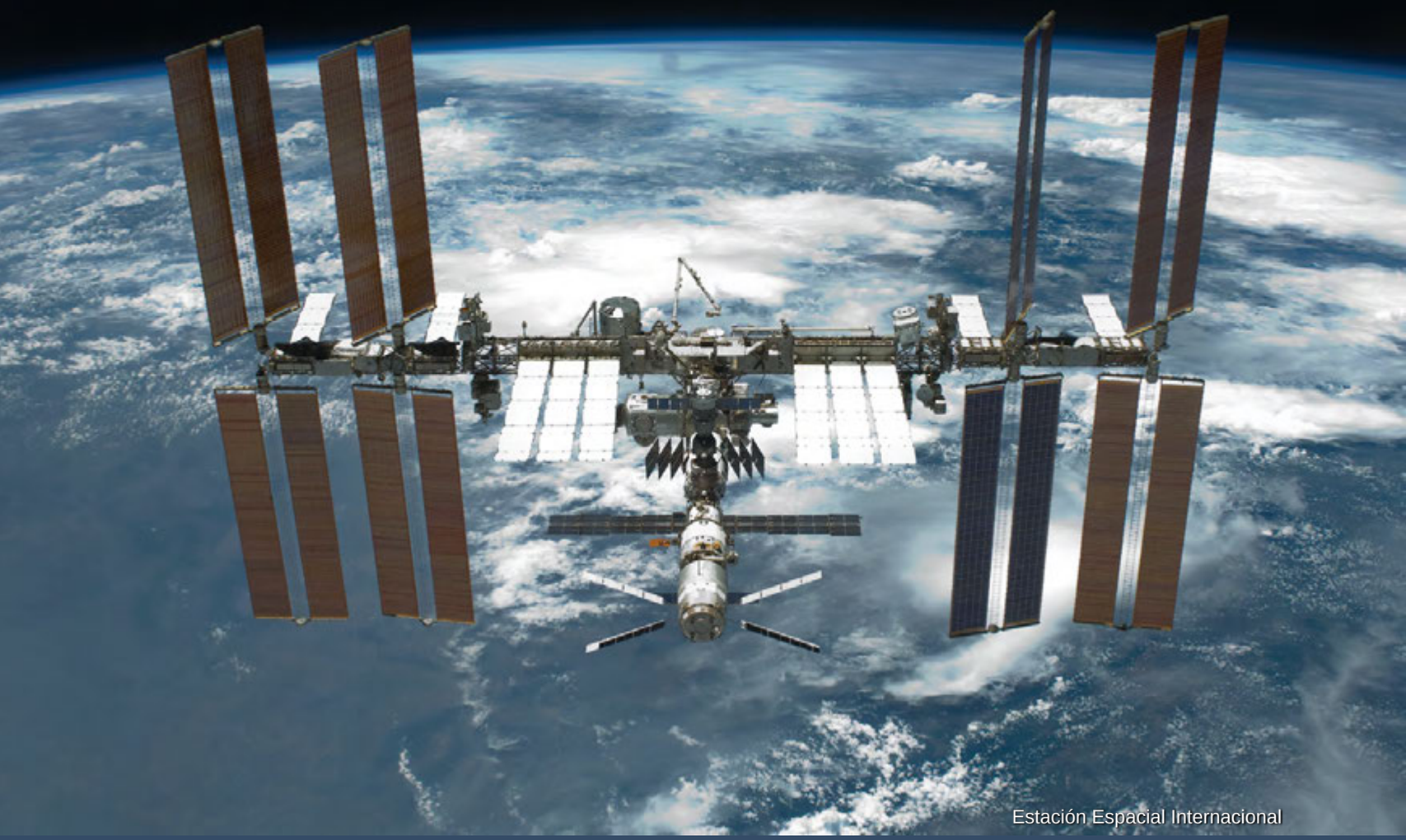
La ciencia ficción en gran medida ha sido la proyección de futuros posibles, que no son tan lejanos como se creía y en muchos casos, ha sido la anticipación de visionarios que intuían la forma en que vivirían las sociedades futuras, ya en los años 60, en la obra cinematográfica de Stanley Kubrick, basada en la novela de Arthur C. Clark: "2001 una odisea en el espacio" nos vaticinaban algunos de los dispositivos tecnológicos que hoy conocemos, por ejemplo en una escena de la película, aparece un personaje consultando las noticias de hechos que están ocurriendo en ese momento, en una tableta electrónica de pantalla táctil, algo muy semejantes a los hoy conocidos IPad y la fuente de información, desde luego es lo que hoy llamamos internet, si bien, hoy contamos con la Estación Espacial Internacional, aun no estamos viajando a estaciones espaciales, ni a campamentos lunares, como quien viaja en avión a otra ciudad y se registra en un hotel, si tenemos a nuestro alcance muchas de las tecnologías, que apenas se soñaron hace unas pocas décadas atrás.

Dentro de esta tónica, tal vez alguien dirá que solo falta la teletransportación que se hizo famosa en la serie de viaje a las estrellas, pero ya desde la década del 90, IBM realizaba experimentos, logrando transportar una partícula a una corta distancia, posteriormente realizó exitosamente la teletransportación de energía y la transportación de varios millones de partículas en distancias inferiores a un metro, ahora un grupo de científicos chinos revelaron, que lograron teletransportar el estado de fotones a una distancia de 16 kilómetros, comprobando que la teletransportación a grandes distancias, es algo factible como se creía en teoría, claro que estamos muy lejos aún de ver la teletransportación de personas y objetos complejos, pero la posibilidad de teletransportar partículas es ya un importante comienzo. Dentro de los temas cuánticos destaca el acelerador de partículas mas grande del mundo (El LHC), construido entre la frontera Franco-Suiza, se trata de un acelerador de partículas de 27 kilómetros de diámetro, construido a 100 metros de profundidad, para la realización de colisiones de partículas, con el fin de reproducir las condiciones de energía que estuvieron presentes cuando se generó el Big Bang, este prodigio tecnológico, se puso en funcionamiento en Abril del 2008, y fue noticia, ya que en teoría si se hace funcionar al máximo de su capacidad, podría generar un agujero negro capas de consumir el planeta… Cuando se tocan temas como la teletransportación, o lo que es capaz de hacer el LHC, cuesta cree que se esté hablando de tecnologías reales, pero esto es lo que estamos viviendo en esta etapa de nuestra historia.

Si hacemos algo de memoria y recordamos las expectativas tecnológicas de hace algunos años y la comparamos con los logros de la actualidad, tal vez podemos experimentar algo de asombro al reflexionar al respecto, sin embargo la tecnología moderna nos rodea de forma tan masiva, que nuestra capacidad de asombro se ha perdido con el tiempo, haciendo que este mundo, que antaño era ficción, hoy sea una cotidianidad tan cons-

tante, que llega a pasar desapercibida en el día a día del hombre moderno, las plácidas comodidades que ofrece la tecnología nos han hecho no solo enormemente dependientes, sino también negligentes y miopes a su significado, importancia y responsabilidad; hacemos un uso descuidado de la tecnología y cada avance se incorpora a nuestra vida diaria en un espiral que genera cada vez mayor dependencia. Ya no podemos vivir sin la más reciente innovación puesta en el mercado, no solemos pensar en la posibilidad de nuestra vida sin los queridos equipos tecnológicos, pero recordemos que nosotros no fuimos hechos para la tecnología, la tecnología fue creada para nosotros y debe servir para un propósito mayor que él solo disfrute y comodidad de la vida moderna. La tecnología está avanzando más rápido que el desarrollo del ser humano y no es que este avance no sea algo positivo, pero el ser humano se está quedando atrás, nuestra tecnología es ahora, un ser con vida propia y parece que no le estamos llevando el paso, hemos dado un salto enorme desde la tablilla de arcilla, hasta las pantallas táctiles, pero el esplen-

Star Trek, serie de televisión creada por Gene Roddenberry, transmitida por primera vez el 8 de septiembre del 1966



Estación Espacial Internacional

dor tecnológico debería ir de la mano con el desarrollo humano, hay un paralelismo antagónico entre una tecnología propia de una civilización superior y un retroceso moral y espiritual de las sociedad moderna. Se han llenado ya varias páginas y se han realizado innumerables debates sobre la relación de tecnología con desarrollo social, desde mi punto de vista, no solo se trata de la influencia de la tecnología en la sociedad, sino del enfoque que el individuo le da a este avance tecnológico, recordemos que es la suma de estos individuos los que conforman el colectivo, he escuchado puntos de vista encontrados, con respecto a la esencia del desarrollo tecnológico, hay quienes la muestran como algo absolutamente inocuo y sostienen la posición de que, cualquier adelanto tecnológico es fundamental e inapelablemente bueno, así como existe el otro extremo donde se condena a la tecnología, como el responsable de la deshumanización de la sociedad, desde luego ambas posturas son exageradas y no representativas de la realidad, ambas partes caen en la tentación de los absolutos. ¿Cuántos de los que leen este articulo han tratado de hacer fuego golpeando piedras o frotando dos trozos de madera? Dependemos de la tecnología, la necesitamos, la disfrutamos, vivimos y trabajamos en ella, hace muchos años pasamos el umbral de la dependencia tecnológica y ese es un hecho innegable. La tecnología es un agente transformador de las sociedades y de la interrelación del hombre con la naturaleza y sus semejantes, el vínculo que une a la tecnología con la sociedad, es la necesidad y el deseo del colectivo, el proceso tecnológico esta siempre alerta a escuchar los caprichos de la sociedad, a suplir las necesidades que manifiesta, aunque esto no siempre resulte en su beneficio. Si la tecnología se mueve en función de los ires y venires de la sociedad, es nuestra responsabilidad que sea benéfico y que este vínculo sirva para unir los miembro de la sociedad y no para fomentar el aislamiento individual y el comportamiento antisocial del que se queja la educación y los núcleos familiares, responsabilizando a la tecnología por ello, ahora bien la tecnología como tal, es un objeto neutro, con una naturaleza que será buena o mala, en la forma y medida que hagamos uso de ella, de allí nuestra responsabilidad, es importante que estemos consientes que estamos viviendo tal vez la cúspide de la civilización humana, por lo menos en lo que a tecnología respecta, debemos tomar conciencia de lo que nos rodea y de la etapa en la estamos, debemos procurar que nuestro comportamiento como sociedad, esté a la altura del resplandor tecnológico que hemos creado. La ficción se hizo realidad, nos rodea y la estamos viviendo.

La fotografía y yo

Fotografía

Por: Lina Alvarado
Fotografías de Lina Alvarado

El universo es una fotografía de todo lo existente y por existir. Nuestras mentes y almas sienten la continua necesidad de marcar recuerdos, es decir, momentos para nunca olvidar.

Sería exagerado decir que ya lo hemos visto todo, o que la mayoría de las cosas son predecibles. La fotografía es un arte para todas las miradas; pintar, dibujar, crear, innovar son trazos infinitos, para sentir y expresar, no hay límites.

La fotografía entonces conlleva al punto más imaginativo, inspirador y real. Nos inserta en el mundo creativo de los numerosos instantes y paisajes de nuestro entorno, además permite que cualquier persona se integre a su aprendizaje, sin importar la profesión que ejerza.

El avance tecnológico facilita y permite que los celulares, Tablet, cámaras profesionales, semi-profesionales, entre otros, generen la experimentación continúa hacia el universo de la fotografía, imaginación e innovación en nuestras profesiones, hobbies o diario vivir.

Crear fotos o construir las escenas a fotografiar permite una práctica para una inmersión en el futuro laboral, por medio de la práctica encontrar el equilibrio armonioso, admirar y capturar la estética del mundo.

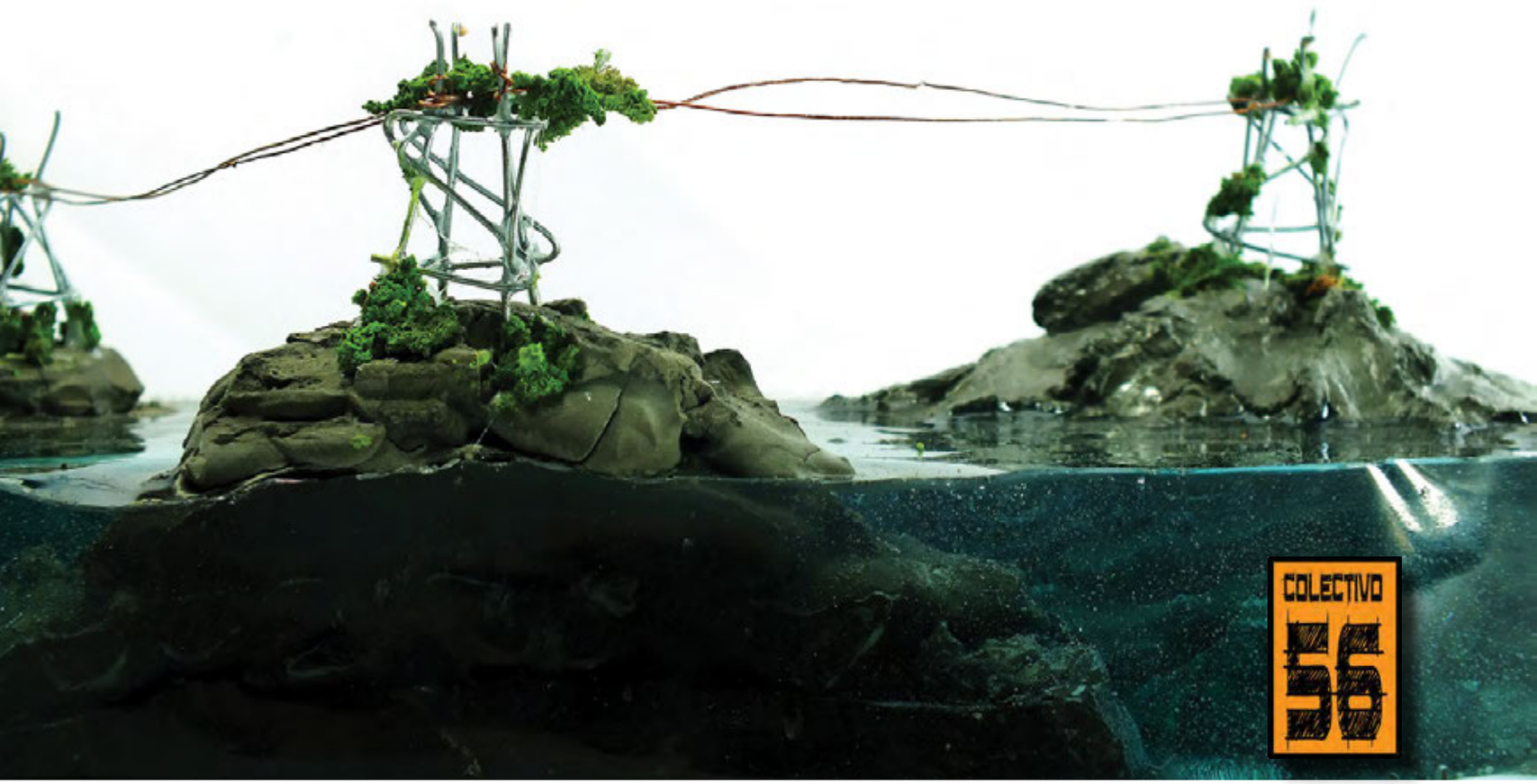
El auge fotográfico del siglo XXI se ha incrementado notablemente, “Todos somos una foto” que representa la personalidad, el ritmo de vida, la imagen, conocer y reconocer en el individuo características del mismo, como lugares que frecuenta, personas cercanas, que le gusta hacer, si tienen mascotas.

La fotografía es una parte esencial, permite mostrar belleza natural, la que veces no notamos por lo veloz del tiempo, entonces cuando observamos la foto, exclamamos “eso existe” y “si”. La fotografía permite congelar ese momento determinado y volverlo eterno. Rescata diversos escenarios que nos perdemos cada día y mostrarlos al mundo.

Para concluir es necesario animarse a experimentar formas y técnicas diferentes, de vez en cuando. Toparse con alguna sorpresa más no estaría mal, observar otros puntos fuera de lo que es común tampoco, siempre toda persona será bienvenida sea al mundo de la fotografía, es necesario recordar imprimir las fotos por su esencia misma. Gracias.

Alejandria©

Homeostasis



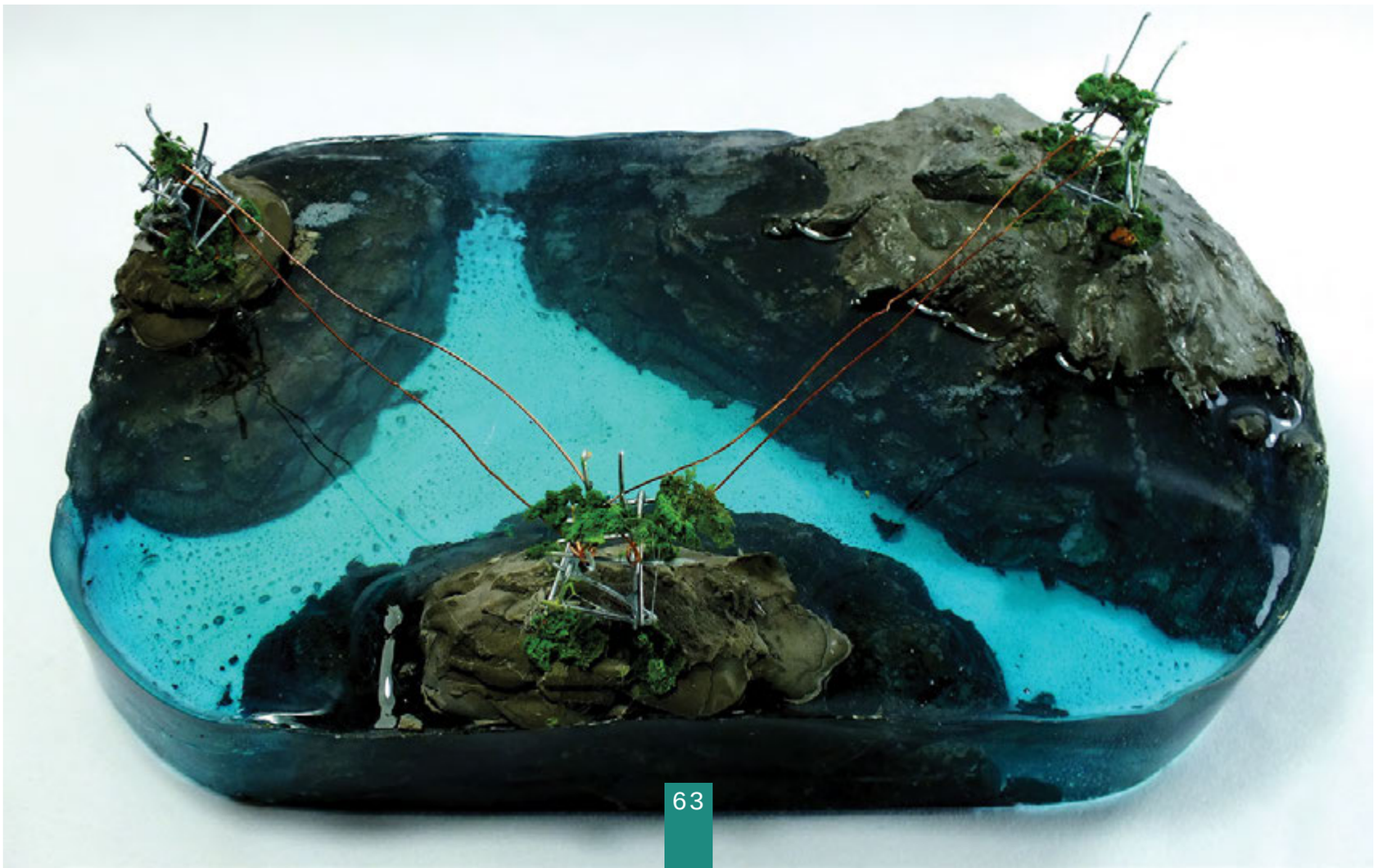
Por: Armando Buitrago y Cristhian Garzón

El lunes 8 de agosto de 2016, marca para la Tierra el "Día del Sobregiro" .A partir de esa fecha, "vivimos a crédito", anunció la ONG en un comunicado conjunto con el Fondo Mundial para la Naturaleza. (El Tiempo, 2016)

La desmedida intervención humana sobre el balance perfecto de la naturaleza se visibiliza de manera devastadora en el mundo actual; el paisaje es depredado y destruido por el hombre lleno de codicia; por su parte, la naturaleza con fuerza se ensaña en recuperar su espacio vital; elementos contaminantes confluyen a diario con recursos naturales, ante lo cual la naturaleza con admirable persistencia, cubre con su manto los materiales que la atacan.

Desde esta realidad, "Homeostasis" pretende generar una reflexión en el espectador respecto al cuidado y el respeto de los recursos naturales partiendo de dos conceptos fundamentales en el arte. La contemplación, como fuente de goce estético se ubica como eje entre un paisaje que por esencia acerca a los seres humanos a la belleza y la admiración; y el equilibrio, instaurado desde lo estético y la armonía, vinculado con la relación organizada de todos los elementos del paisaje.

Arte



Homeostasis es una serie de esculturas creadas por colectivo 56, elaboradas en resina y cemento, como materiales para evocar la relación entre elementos naturales y artificiales, las piezas fueron realizadas en un proceso artesanal mediante vaciado y moldeado en cemento sobre moldes plásticos, y completados con vaciado y moldeado de resina epoxica. Los procesos de vaciado de las piezas se realizaron con moldes plásticos reutilizados, provenientes de botellas de bebidas gaseosas, empaques, envases y embalajes de productos de consumo, como apoyo conceptual de la propuesta.

Colectivo 56 es un grupo interdisciplinar de profesionales del campo de las artes y el diseño que busca crear proyectos creativos, nace a inicios de 2016 conformado por Cristhian Garzón, artista plástico de la Universidad Nacional de Colombia y Armando Buitrago, diseñador industrial de la Universidad Nacional de Colombia, quienes deciden integrar sus conocimientos para crear una propuesta interdisciplinar que permita crear proyectos creativos y de comunicación abordados desde la conceptualización de las artes plásticas y ejecutados desde la técnica del diseño industrial.

Desde entonces el colectivo ha incentivado la vinculación de otros profesionales y estudiantes al colectivo, participando en el desarrollo de nuevas propuestas artísticas en las áreas del dibujo, la ilustración, la pintura, el modelado y la animación utilizando diferentes técnicas. Paralelo al desarrollo de proyectos creativos, el colectivo desarrolla también procesos pedagógicos en la educación superior con el propósito de generar un impacto social.

BASTET

Sin una hora precisa trepas
por los techos de mi alma,
descubriendo siempre por donde entrar.
Así como los sueños, llegas cada noche
con pasos sigilosos.
con mirada profunda y al acecho
recorres mis oscuridades, que dan
la impresión de una casa abandonada
y llena de recuerdos.
Transitas por los pasillos de mis horas
pobladas de suspiros, dejando un poco
de ese amor gratuito y de esa felina
curiosidad..,librándome de las serpientes
de la colectiva realidad.
Y.., así nada más, antes de que la noche
escape por la ventana, desapareces con
inteligente belleza, con feroz elegancia,
orgullosa, digna y libre con ese
Amor sin domesticar.
Bien lo saben mis noches,
estos son sueños con muchas garras
que siempre me dejan marcas
al despertar.

Poesía

German Esquivel

¿DE QUÉ MANERA?

Tal vez de muchas…
Solo sé que hoy soy un árbol y
no tengo intenciones de ir a ningún lugar,
En algún tiempo tuve mucha compañía,
nunca falto algo de que hablar,
El viento silbaba nuestras canciones
y todo era una verde alegría.
Ahora soy un árbol que solo se dedica
a observar los muchos que
vienen y van.
En mi copa se anidan muchos sentimientos
y mis pensamientos se ramifican a diario,
mis frutos sin nombre preciso son
dulces y son amargos.
Mi raíz se alimenta del mundo
sin importar los años.
Ya ves hoy solo soy un árbol
sin mucha compañía y no
tengo intenciones de ir a
ningún lugar.
Quizás mañana sea tu cama,
tu silla, la mesita de tu refugio,
el fugas calor de una triste espera,
ó el papel donde guardaras tú ultimo amor.
Tal vez mañana sea de muchas maneras,
Pero por ahora soy un árbol que
siempre tiene sus ramas abiertas.
Me puedes encontrar de cualquier manera,
te puedes venir a sentar bajo mi sombra,
sabremos ser de muchas maneras,
yo estaré aquí y tú estarás dispuesta,
y ya no seremos dos sin mucha compañía,
Yo simulare un descuido y dejaré caer
un poema de mis hojas para que repose en tu cabeza,
le daremos al viento algo nuevo que silbar,
yo seré el Árbol y tú serás Eva.

German Esquivel

PUEDE LLEGAR

Puede llegar una noche sigilosa y fría que sirve de escenario para darnos cuenta que nuestro corazón ya se siente cansado, que el tiempo se ha transformado en un equipaje pesado que ya no queremos cargar.

Damos una infinita vuelta más en la cama, y descubrimos que quedan menos opciones para animarlo a seguir.

Tratamos de escucharlo, pero su voz cada vez es más tenue, casi como un susurro cómplice que nos dice cuáles son sus planes.

Nos vestimos con un pálido sudor y empezamos a desocupar esa vieja caja de recuerdos queriendo encontrar una razón para no marcharnos.

Al final, solo queda tomar una decisión definitiva y ver qué pasa.

German Esquivel

TEXTO HABITADO

Refugio y fortaleza, impenetrable letra,
Desde los cimientos mismos de la humanidad
Erigida como muros, simultáneamente abrigo y
Frio que llega hasta mis huesos, ambos acuñados
Como los lados inseparables de la moneda,
Unos días acogedora vivienda otros
Fría caverna con vetas de historia en sus paredes,
Fino hilo que describe de púrpura los pasos
Y manos que figuran la vida retratada en piedra,
O esta humilde choza hecha con recuerdos hechos jirones vegetales
Y entretejidos en una memoria que pudo ser la mía,
La casa paterna, los recuerdos de la infancia,
Los patios, el juego, el aire que en ese momento fue único,
Esas imágenes que se evocan con una fragancia de Proust,
La casa de nuestras vidas construida ladrillo a ladrillo
Entre azares y decisiones, el continuo y cotidiano tránsito
Como el recorrer de espejos enfrentados
La conciencia de la madera y el concreto que paciente
E inevitablemente esperan…
En este instante todo se resume en fugases palabras
En las líneas que hoy habito.

Nogales

CHUANG TZU

Un milagro desnudo como un beso

fatiga patios y jardines

divide valores y éxtasis sombríos

En el fondo del café cuenta su historia

Aparece glacial e incandescente

(tenazmente impuesto)

El satélite que la oscuridad recorta circular

en el crepúsculo que retorna

Ante una multitud de estrellas

se deshace en el cielo

la mariposa de sangre que resiste al huracán

Esparcido emisario

Esparcido mensaje

Volaba a tu regazo

y aborrecía viajar sin destino

Mariano Esquivel

LETEO

Quiero pensar que el azar no existe

(ni la oculta y minuciosa maquinaria)

Que esos rostros

Esta hora y lugar

(los símbolos que agrupo)

No son capricho inexorable

No quiero mi alma temblorosa

Agitada por una mano secreta

Suponer el próximo minuto

Escrito desde siempre en la tabla del universo

Pensar en la libertad y el complejo amor

Como signos inconciliables

Renunciar al anhelo (y su búsqueda infinita)

A la clarividencia de la blanda piedra

Al color del sonido y la luciérnaga

Contemplados por unos ojos ajenos

Quisiera sobrevivir al insomnio de la memoria

Que no sucumbe al engaño

De adormecidas palabras

Llegar al venturoso río

Abrir alguna vez

Esa única puerta que

Como los ojos de Argos

No se cerrará jamás

Mariano Esquivel

EL VIAJERO

A Maythé.

Siempre apagaba el camino transformado en neblina

Siempre inclinaba la cabeza y seguramente cerraba los ojos

Diminutos estallidos salpicaban el pentagrama de los párpados

(allí donde el universo se abre)

Allí encontró un manuscrito

Una música secreta

El rostro amado y el sabor de una palabra

Caminando

Llevando los pasos hacia dentro

A los umbrales de la bóveda del pecho

(virtualmente ciego como ciego es el amor)

Halló también el posible color de la oculta belleza

Una lágrima derramada por un pétalo

De la rosa llorando cada mañana

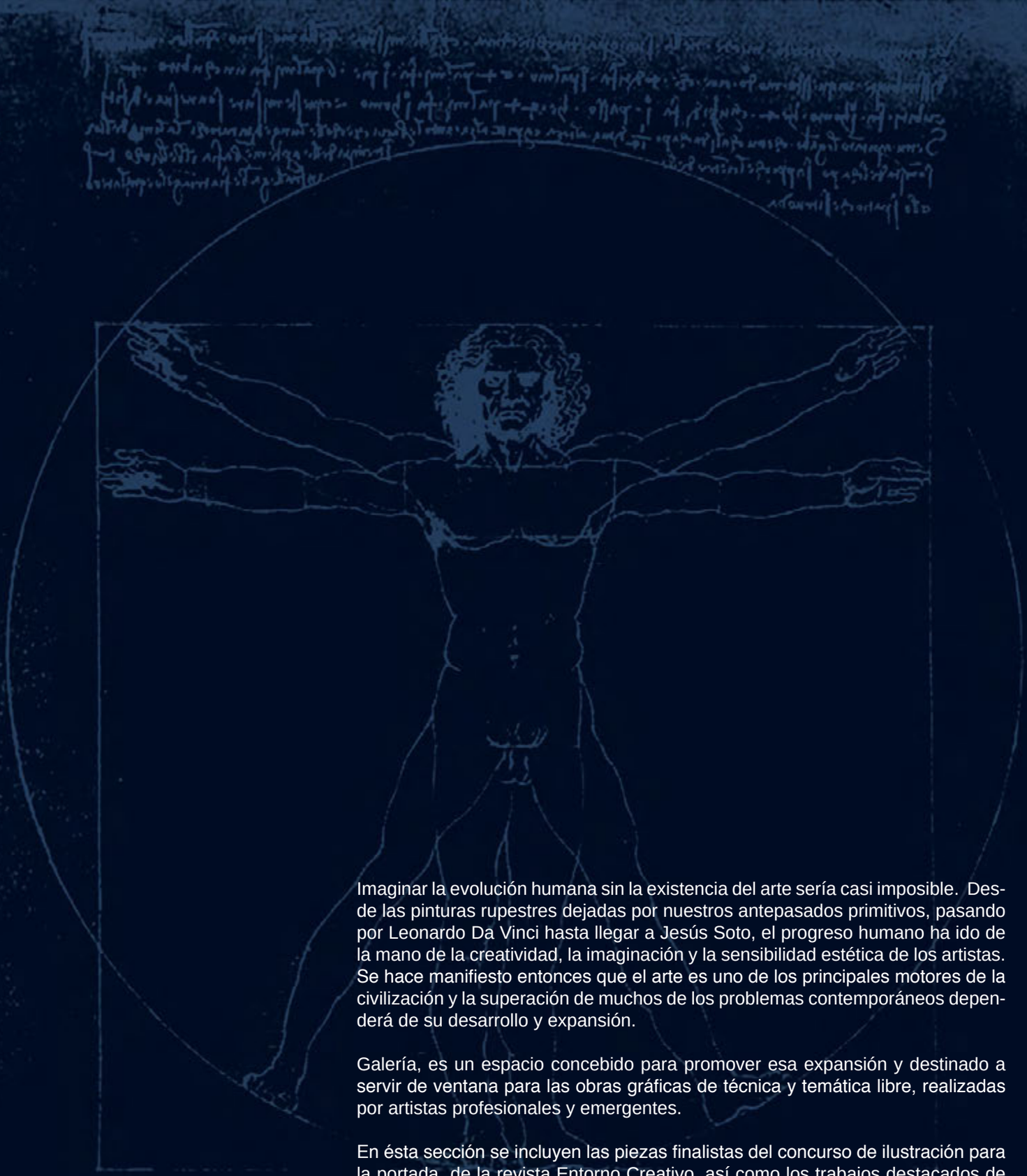
La tempestad de un ojo y el arco iris de otro

Halló el abismo sospechado en el vacío

Halló recuerdos incansables

Halló el sueño

Mariano Esquivel



Imaginar la evolución humana sin la existencia del arte sería casi imposible. Desde las pinturas rupestres dejadas por nuestros antepasados primitivos, pasando por Leonardo Da Vinci hasta llegar a Jesús Soto, el progreso humano ha ido de la mano de la creatividad, la imaginación y la sensibilidad estética de los artistas. Se hace manifiesto entonces que el arte es uno de los principales motores de la civilización y la superación de muchos de los problemas contemporáneos dependerá de su desarrollo y expansión.

Galería, es un espacio concebido para promover esa expansión y destinado a servir de ventana para las obras gráficas de técnica y temática libre, realizadas por artistas profesionales y emergentes.

En ésta sección se incluyen las piezas finalistas del concurso de ilustración para la portada de la revista Entorno Creativo, así como los trabajos destacados de los estudiantes del Diplomado de Fotografía y del Diplomado de Integraciones Gráficas.

Galería

Finalista

Artista
Osca Ulloa

http://oscarcreativo.co/

Finalista

Artista
Osca Ulloa

Finalista

Artista
Osca Ulloa

Finalista

Artista
Sebastian Guerrero

https://www.facebook.com/sebasguerre160

Finalista

Artista
Vanessa Cubillos

Artista
Oriana Mezu

Artista
Oriana Mezu

Artista
Felipe Carrión

Artista
Adriana López

Artista

Aura Dominguez

Artista
Darwin Caballero

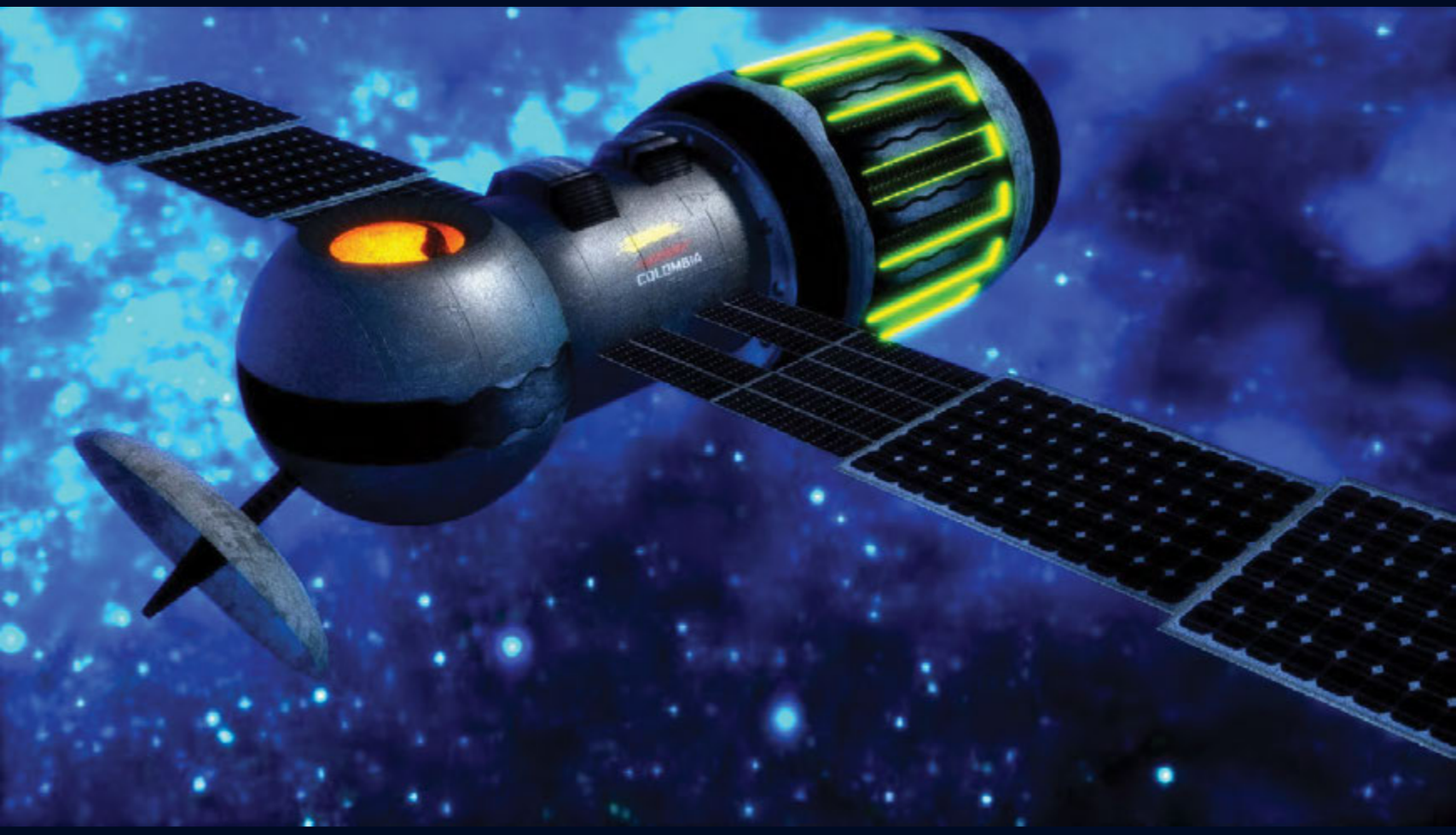
https://www.artstation.com/artwork/kRYJd

Artista

Darwin Caballero
Edwin Forero

https://www.artstation.com/artwork/kRYJd

Artista
Darwin Caballero
Edwin Forero



Artista

Felipe Ronero

facebook e instragram: inzano.art

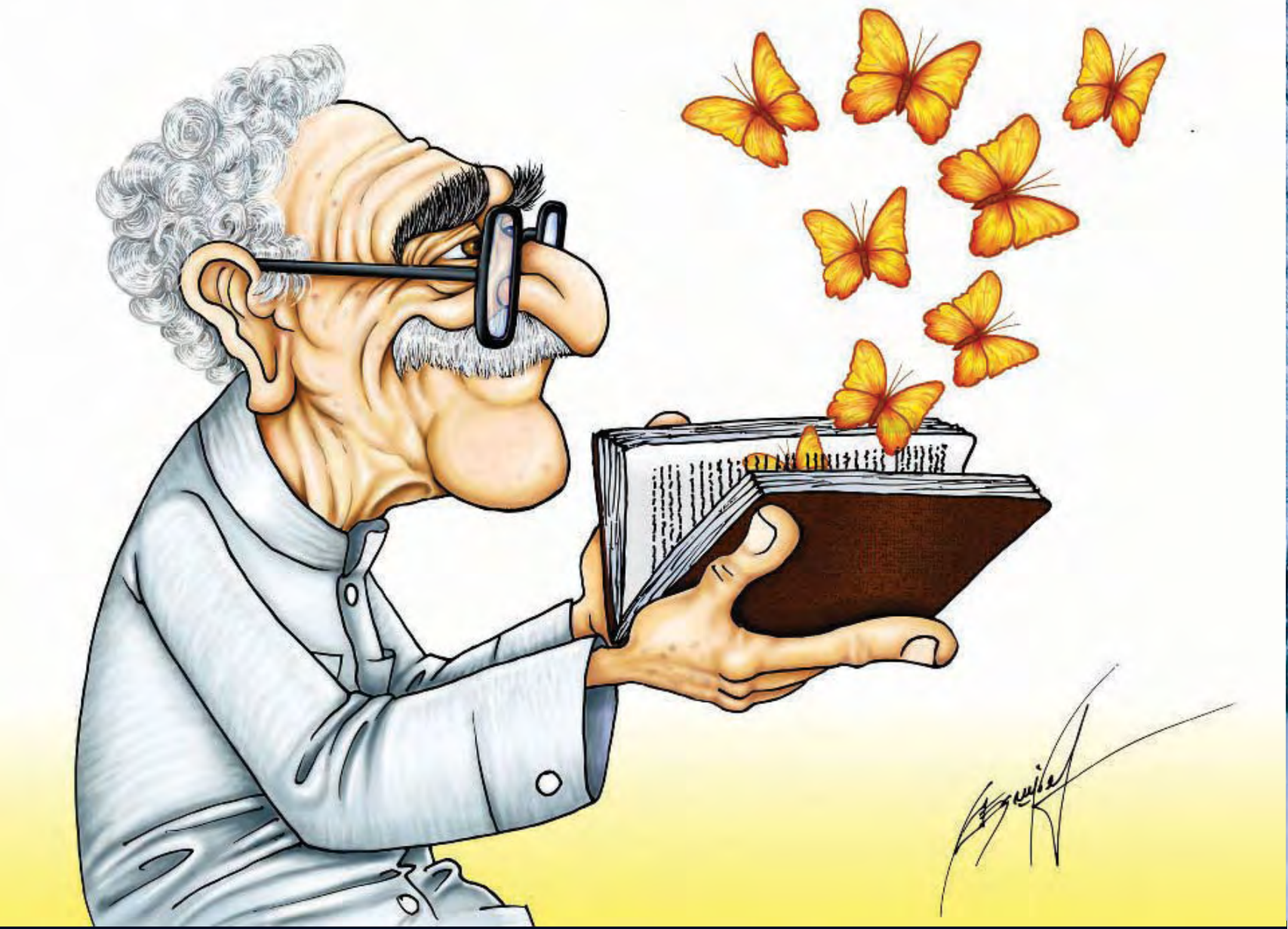
Artista

Felipe Ronero

http://frogworld8.wixsite.com/frogworld

Artista
German Esquivel

"No hay medicina que cure lo que no cura la felicidad."



Artista
Laura Castro

Artista

Steven Hernández

Artista
Laura Camacho

Artista

Iván Gómez

Artista
Mariano Esquivel

http://marianoesquivel.blogspot.com/
https://www.facebook.com/mariano.esquivel1
@mariano_esquivel_arte

Artista
Mariano Esguivel

DIPLOMADO EN DECORACIÒN DE ESPACIOS

MODULO 1:
Estilos Y Tendencias Decorativas

- Introducción y Estilo Clásico
- Estilos Decorativos
- Otros Estilos Decorativos
- Tendencias Decorativas
- Decoración Étnica
- Ejercicio Aplicado

MODULO 2:
Manejo del Color en la Decoración

- Paletas Cromáticas
- Esquemas de Color
- Historia del Color en la Decoración
- Psicología del Color en los Espacios
- Percepción del Color en los Espacios
- Técnicas Decorativas
- Ejercicio Aplicado

MODULO 3:
Decoración de Espacios

- Reconocimiento del Espacio
- Técnicas de Presentación
- Tipología de Espacios
- Análisis del Usuario
- Elementos de la Decoración (Materiales. Acabados y Color)
- Elementos de la Decoración (Muebles. Accesorios Decorativos y Estilos)
- Ejercicio Aplicado
- Elementos de la Decoración (Iluminación)

CONTÁCTENOS

Calle 42 # 13 - 26
(57 1) 3405125
@ informacion@ce-art.edu.co
/CorpoCEART
/ceart.corporacion

HORARIOS
Lunes a Viernes
7:00-9:00am - 6:00-8:00pm
Sábados
8:00am - 12.00m

www.ce-art.edu.co

COSTO
POR MODULO
$350,000

DIPLOMADO EN DISEÑO ASISTIDO POR COMPUTADOR

ce-art

AUTODESK AUTOCAD

SketchUp

AUTODESK 3DS MAX

MODULO 1: Autocad

Principios Básicos de Autocad
Dibujo y Edición Básica
Inserción de Bloques
Acotación e Impresión
Normatividad en Planos y Proyecto Final

MODULO 2: Sketch Up

Entorno de Trabajo 3D
Dibujo 2D
Geometrías
Tridimensionales
Operaciones Booleanas
Importación de Archivos

MODULO 3: 3D Max

Interface del Usuario
Conceptos de Modelado
Fotorealismo (Render)
Fundamentos de Animación

CONTÁCTENOS

Calle 42 # 13 - 26
(57 1) 3405125
@ informacion@ce-art.edu.co
/CorpoCEART
/ceart.corporacion

HORARIOS
Lunes a Viernes
7:00-9:00am - 6:00-8:00pm
Sábados
8:00am - 12.00m

www.ce-art.edu.co

COSTO POR MODULO
$350,000