

# LOGOS



ISSN 21450838



**UB** Universidad de Boyacá



# Rdz

## Publicidad

Publicidad  
BTL



Detalles  
Corporativos



Realización de  
Audiovisuales y  
Multimedia



Diseño  
Empaques



Material  
P.O.P



Conceptualización  
y ejecución de  
Campañas Publicitarias



Impresión  
Textil



Medios  
Impresos





NICCO



Cuadros  
Mugs  
Camisetas

Nico, un joven con  
Síndrome de Down  
que plasma un mundo de  
colores en las mandalas.

@nicco\_diseños

3132601365  
3108594522



IDEARQ



¡Escaneame!

ARQUITECTOS

SERVICIOS

- Trámite de Licencias
- Propiedad Horizontal
- Diseño arquitectónico
- Diseño Estructural
- Diseño Urbano
- Estudio de Suelos
- Modelado 3D
- Construcción
- Asesorías

¡Contáctate con nosotros!

3107052873  
Edwin Guillermo Ruiz  
Arquitecto

3204011830  
Carolina Cristancho Sachica  
Arquitecta

¡La vivienda de tus sueños nosotros la diseñamos!

Santillana  
PASTELERÍA

¡Visita nuestros puntos de venta!

B. Santa Lucía  
Cra. 12 #24- 06

B. Muisecas  
Av. Norte Cra. 6 # 66 - 87

Tunja, Boyacá

313 5007106



Alejandro Salamanca  
Odontólogo

Más información via WhatsApp 3104768522



Descubre el poder de una sonrisa con la atención personalizada del **Dr. Alejandro Salamanca**. Su tratamiento y atención oportuna cuidan de tu salud bucal.

# ÍNDICES

Cyberpunk y las  
3PD de diseño

04

Analogía de  
conceptos y realidades

06

Dystopian  
worlds

10

Límites entre  
realidad y ficción

14

Las raíces  
del neón

18

From sounds  
to neon

22



La revista LOGOS hace parte de una estrategia de difusión del conocimiento del grupo de investigación XISQUA.

La Revista LOGOS no se hace responsable de las opiniones que los autores expresen, tanto en los artículos como en sus comentarios.

Una odisea  
distópica

28

The future thought  
eyes of an architect

32

"Xalepunk":  
explosión de ideas

36

Exquisitez utópica  
transformada

40

A pasos cortos  
se escala alto

44

IUB Universidad  
de Boyacá



Rector Universidad de Boyacá  
Dr. Andrés Correal Cuervo

Decana Facultad de Arquitectura,  
Diseño y Urbanismo  
Dra. María Leonor Mesa C.

Director Programa de Diseño Gráfico  
Dr. Yesid Camilo Buitrago L.

Director de Edición  
DG. Mg. Iván Mauricio Torres M.

## Estudiantes

**Director de Arte**  
Miguel A. Rodríguez

**Diseño de Portada**  
Paula Céspedes

**Diseño de Índice**  
Guadalupe Márquez  
Megan Orozco

**Equipo de Gráfica Vector**  
Nicolás Muñoz (líder)  
Paula Céspedes  
Samuel Silva

**Equipo de Tipografía**  
Danna Vargas (líder)  
Andrés Anaya  
Guadalupe Márquez  
Juan F. Ramírez  
Laura Salamanca  
Yoís Camargo

**Equipo de Retoque**  
Diego Neira (líder)  
Megan Orozco  
Paula Salcedo  
Sheli Alba

**Corrección de Estilo**  
Ángela Alvarado (líder)  
Yoís Camargo

**Apoyo**  
Alix Montaña  
Daniel Morantes  
Eric Amórtegui  
Jeisson Herrera



# CYBERPUNK + Y LAS 3PD + DE DISEÑO.



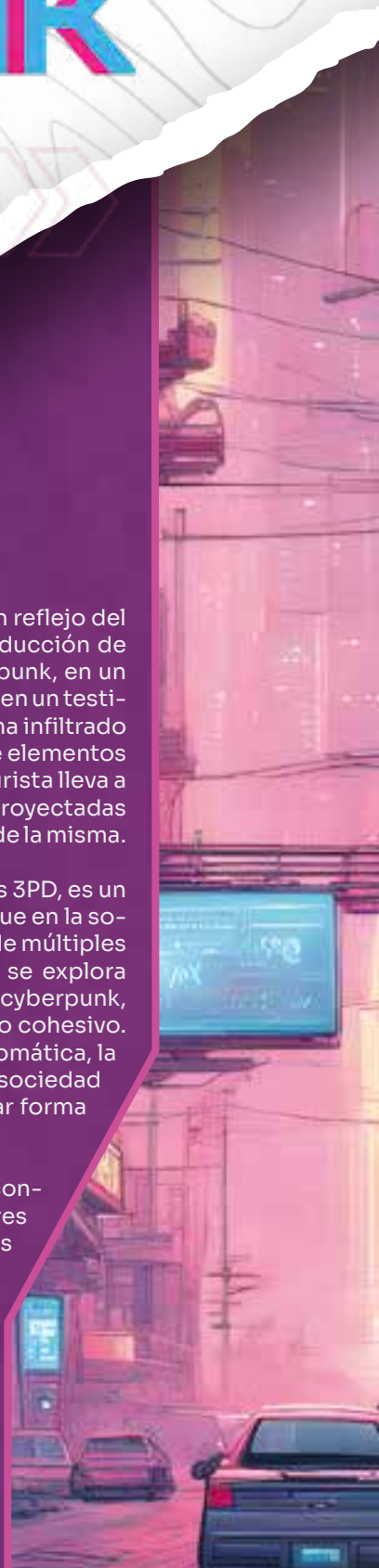
Por Yesid C. Buitrago

**E**n esta ocasión, se presenta la edición número 35 de la Revista Logos del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá. Desde sus inicios, la revista ha recorrido un largo camino, explorando las profundidades del mundo del Diseño Gráfico y revelando su inmenso poder como reflejo y motor de los procesos de enseñanza y aprendizaje en el Taller de Diseño Editorial. En esta edición, **la revista se aventura en un fascinante viaje que combina dos temas aparentemente dispares: “El Diseño Gráfico como Reflexión de la Sociedad” y la influencia del Cyberpunk en este proceso.** Para tejer esta narrativa, se explorarán las 3PD de diseño (Proyecto, Proceso y Propuesta de Diseño) como hilos conductores.

**El proyecto de diseño –editorial–** es un reflejo del proceso creativo que subyace en la producción de la revista. La portada y contenido cyberpunk, en un mundo cada vez más digital, se convierte en un testimonio de cómo la estética del futuro se ha infiltrado en la cultura visual moderna. La fusión de elementos tecnológicos y una estética oscura y futurista lleva a una reflexión sobre cómo las imágenes proyectadas en la sociedad influyen en la percepción de la misma.

**El proceso de diseño,** la segunda de las 3PD, es un viaje complejo y enriquecedor. Al igual que en la sociedad, el proceso de creación se nutre de múltiples influencias. A lo largo de este número, se explora cómo el Diseño Gráfico, al igual que el cyberpunk, incorpora elementos dispares en un todo cohesivo. Desde la tipografía hasta la selección cromática, la narrativa visual es un reflejo de cómo la sociedad se nutre de múltiples influencias para dar forma a su identidad.

El proceso creativo nos enseña que la conceptualización puede provenir de lugares inesperados. Al igual que los personajes cyberpunk desafían las normas establecidas, los diseñadores gráficos también desafían los límites preconcebidos para crear proyectos impactantes. Desde la dirección de arte, en esta edición se hace un homenaje a esta mentalidad de vanguardia, que es una parte fundamental de la sociedad y del Diseño Gráfico.



La tercera de las 3PD, **la Propuesta de Diseño**, es donde todo cobra vida. Las ideas y el proceso se unen para dar forma a una declaración visual. **En este número, cada artículo, cada ilustración, cada diseño de página, comunica una visión única del mundo cyberpunk y su relación con la sociedad.** A través de una simbiosis de la tecnología y la distopía, se explora cómo el Diseño Gráfico se convierte en un poderoso medio para expresar realidades y aspiraciones.

Esta edición de la Revista LOGOS es una manifestación de cómo el Diseño Gráfico puede ser una lente a través de la cual se observa y comprende la sociedad en constante evolución. El cyberpunk, con su visión futurista y a menudo sombría, invita a cuestionar el mundo que se está creando y hacia dónde se dirige.

En síntesis, el Diseño Gráfico como reflejo de la sociedad es una exploración constante de la interacción entre la cultura, la tecnología y la estética. El cyberpunk, como un sub-género literario y visual, proporciona una lente

## “constante evolución”

única a través de la cual se puede comprender el presente y anticipar el futuro. La Revista LOGOS, como producto derivado de la asignatura de Diseño Editorial, se convierte en el reflejo de este proceso de exploración y expresión.

Se invita a los lectores a sumergirse en las páginas de esta edición, a desafiar las convenciones y a reflexionar sobre cómo el Diseño Gráfico y el Cyberpunk se entrelazan en una narrativa que define y desafía a la sociedad.



Todas las imágenes generadas mediante IA (wepik).



Diagramado por: Samuel E. Silva L.



## Yesid C. Buitrago



**Diseñador Gráfico** de la Universidad de Boyacá, Especialista en Entornos Virtuales de Aprendizaje del Instituto de Formación Docente Virtual Educa, Magíster en Pedagogía de la Universidad Santo Tomás y Doctor en Educación de la Universidad Santiago de Cali. Actualmente se desempeña como Director del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá.



Imagem: João Antunes Jr. - Bring it On!, 2020





# ANALOGÍA DE CONCEPTOS Y REALIDADES

Por João Antunes Jr.

**S**oy brasileño y actualmente resido en Brasil, específicamente en la ciudad de Tubarão, Santa Catarina. Desarrollé una afinidad por el cyberpunk como género literario y cinematográfico desde la infancia, este universo siempre ha sido parte de mi arte. Películas como TRON, Blade Runner y Akira, así como revistas como Heavy Metal, fueron influencias a las que tuve acceso desde una edad muy temprana. Mi fuente de inspiración varía según el momento que estoy experimentando, puede ser desencadenada por sentimientos personales que deseo expresar, influencias de obras literarias, cinematográficas o de videojuegos que me están impactando, o incluso eventos actuales que captaron mi atención y se alinean con el tema.

Los personajes que creo habitan en un mundo único y mi objetivo es retratarlos como figuras de fortaleza y seguridad, sin importar su etnia o género. Normalmente, comienzo investigando referencias relacionadas con la idea que tengo para la obra. Con esta base establecida, creo un boceto inicial en papel utilizando un enfoque tradicional.



**Ahórrate**  
**\$424.000\***  
**de la sanción**  
**porque no**  
**hiciste la**  
**declaración**  
**de renta.**

Si buscas servicios  
integrales y de calidad  
en las áreas Contables,  
Tributarias y de Auditoría,  
Contáctame:  
natalyalaradocep@gmail.com  
Teléfono: 3016596889

**Nataly  
Alvarado\***

"Educamos para el futuro"



Ofrecemos carreras técnicas laborales  
por competencias en:

- Auxiliar en Enfermería
- Auxiliar Administrativo en Salud
- Auxiliar en Servicios Farmacéuticos
- Auxiliar en Clínica Veterinaria
- Seguridad Ocupacional

Para más información:  
Calle 27 No. 16 - 26 Barrio San José Alto,  
Duitama.  
Teléfono 310 216 8445  
wescarria@gmail.com



A partir de ahí, el proceso puede tomar uno de dos caminos: o continuo desarrollando el dibujo en papel hasta que alcance una etapa más refinada, posiblemente incorporando tinta, o hago la transición al medio digital para continuar el proceso. Para mí, no hay una distinción significativa entre los procesos de dibujo tradicional y digital, ya que mantengo un enfoque puro sin depender de herramientas de apoyo. Sin embargo, la etapa final de coloración y acabado suele tener lugar en el medio digital.

Profesionalmente, mi ingreso al mundo del cyberpunk ocurrió a través de la informática gráfica, trabajando con imágenes y animaciones en 3D Max a partir de 1999. Algunos años después, opté por centrarme más en el dibujo, reduciendo significativamente mi participación en la modelización y animación 3D, reservando esas habilidades principalmente para mi trabajo como desarrollador multimedia.

Me inspiran diversas fuentes en el mundo del cyberpunk, incluyendo las obras de Phillip Druillet, Moebius, Katsuhiro Otomo, Masamune Shirow, Geof Darrow, Watson Portela, entre otros. Normalmente, los desafíos que enfrento son comunes a todos los artistas: la inspiración no siempre llega cuando se necesita y a veces hay plazos que cumplir, sin embargo, con paciencia, estos desafíos se pueden superar. En ocasiones más raras, un cliente puede intentar restringir el proceso

**"Me encanta del  
universo cyberpunk  
su representación  
de un mundo desigual,  
similar al nuestro"**



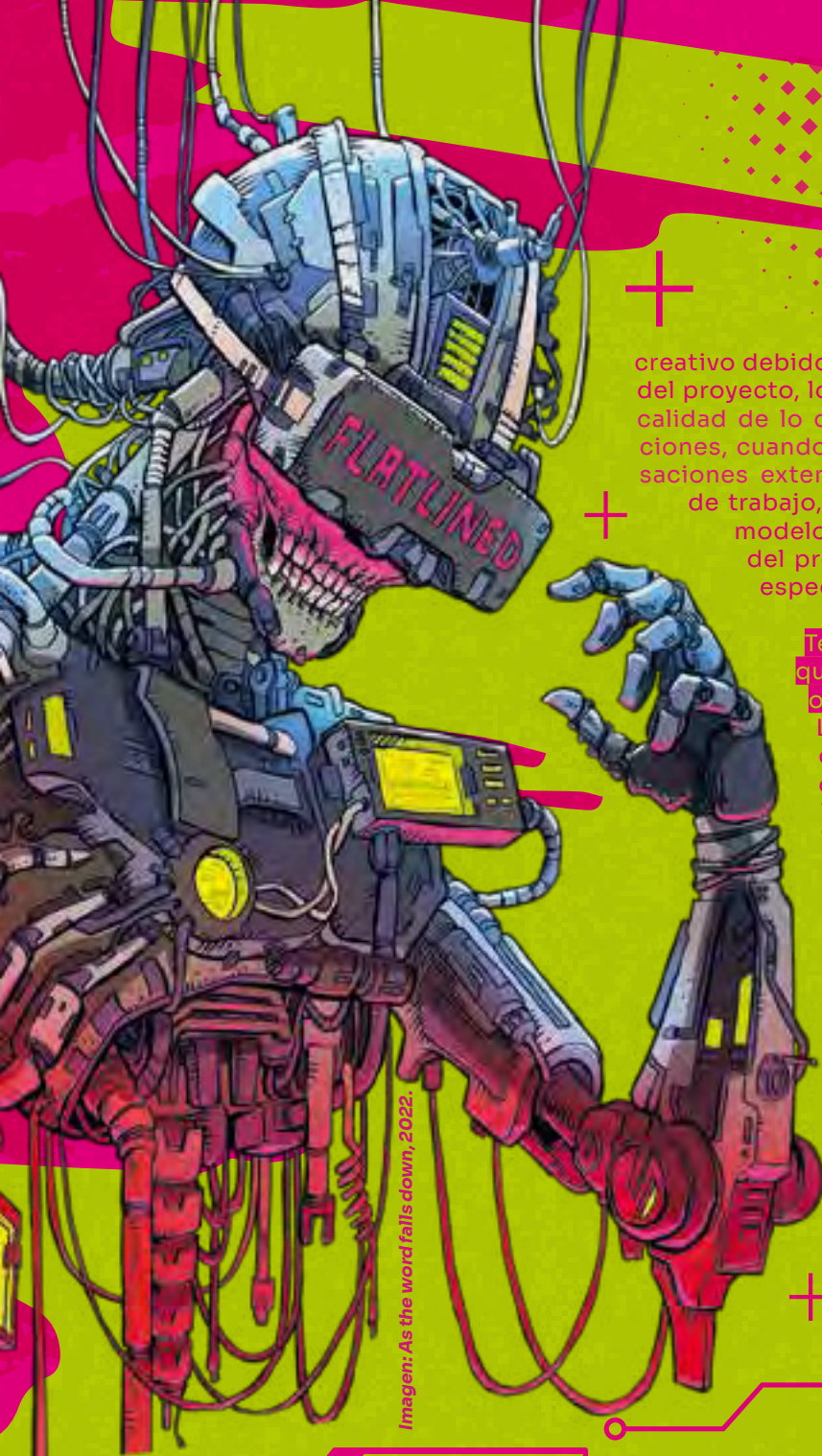


Imagen: As the word falls down, 2022.

creativo debido a inseguridades o falta de madurez en el concepto del proyecto, lo que puede resultar en un producto final de menor calidad de lo que podría entregarse. Para minimizar estas situaciones, cuando soy contratado para un proyecto, entablo conversaciones extensas con los clientes y comparto mi metodología de trabajo, que he perfeccionado a lo largo de los años. Este modelo incluye descripciones claras de todas las etapas del proceso, incluyendo lo que dibujo, cómo lo dibujo y, especialmente, lo que no dibujo.

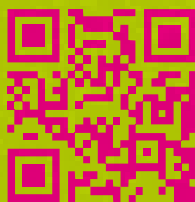
Tengo una política estricta de no producir contenido que contenga elementos racistas, misóginos, sexistas o prejuiciosos hacia cualquier grupo étnico o social. Lo que más me fascina del universo cyberpunk es la concepción de un mundo desigual, similar al nuestro, donde las personas son conscientes de su posición en la sociedad, pero, a diferencia del mundo real, tienen la capacidad de organizarse y combatir lo que perciben como incorrecto en los planes gubernamentales, sociales y empresariales utilizando la robótica y la tecnología. Es un universo con una estética retrofuturista, donde la evolución tecnológica siguió un camino diferente, con conexiones físicas en lugar de Wi-Fi, lo que lo hace accesible a diferentes estratos de la sociedad.



**João Antunes Jr.**  
Ilustrador y animador



Diagramado por: Paula Céspedes



# DL WE

カメラ  
カット

カメラ  
カット

極熱放電  
5階

カメラ  
作動中

# POST APOLIAN CARLOADS

By Daniele Gasparini

**M**y creative process comes from inspiration, watching a TV series or a movie, I look carefully at the scene in a particular frame, and print it in my mind. Days later I try to recreate it and take the necessary cues to create a new work of art.

I start by modeling the scene, usually I deal with **night scenes, with a lot of fog, smoke, neon lights, I always like to experiment with different color palettes,** lately I prefer acid green, black, with some emphasis on red, which can be taken for example from the tail lights of a car, or a surveillance light.

I add many details such as the presence of garbage on alleys, few people, often deserted and dystopian-looking streets.

**“Tall buildings are usually dark”**

I try to take care of every single detail, I love reflective surfaces in contact with light, I think I'm good at that, communicating exactly the vibes of what's in my mind at that exact moment.

The cars I put in are usually recognizable, **a lot of my work puts in cars from well-known brands, but they are completely reworked, from the rims, to the somewhat dilapidated paint, the vivid** headlights in the night, the volumetrics on the fog, I fucking love that aspect!.





Imagen: skiegraphicstudio



Lácteos  
Cartagena

50

Años  
de tradición y calidad

**Queso paipa**

**Campesino**

**Doble crema**

**Pera**

Calle 34 No. 19-151  
Paipa-Boyaca

Cel: 311 528 3153 - 312 386 4717

My work specializes in landscapes. I'm very careful about this aspect, in fact I'm a landscape architect, and I think this aspect shows in my work, everything that my education has given me I throw into my work, I'm very happy with that.

This is a text I wrote about one of my works called "The Landing Blocks":

Transfers the viewer to Kazan in the year 2175, a city in southwest Russia. By this time, technology has made a gigantic leap forward, having advanced to the point where people have created inventions to help them travel through time.

The time travel engine is used in a project that takes people to the past in a time-traveling train and lets them relive memorable moments with their close ones. This unique opportunity is given to the people of the 22nd century to help them cope with emotions by facing the past and seeing what's hidden in their subconscious.

I must say that I love my job very much, and like everything...

I also use social media a lot, especially Instagram, people appreciate what I do, I think, and it makes me happy. Many of my followers often ask me for advice on how my work is structured, and I take great pleasure in answering those questions.

Then many of the commissioned works derive precisely from social media, from the activity that I constantly carry out every day, day after day I take care of my profile obsessively, I always try to post new things, I have recently also created a tutorial course on how I carry out my work at 360 degrees, from inspiration to the creative process.

I hope this is the message that comes across in my art. Love what you want, and do what makes you feel good.

I like making art, luckily I manage to make a living from this, and this makes me happy.



**If you love what you do you will always give your best!.**



## Daniele Gasparini

*I am happy to be part of this young and creative project, I hope to give a positive message even if my art is often dark, a little sad, but there is always a glimmer of light and the light is at the bottom of the tunnel. Always.*

*My name is Daniele Gasparini, I'm from Rome - Italy and I'm a freelance CGI artist, graphic and web designer.*

*My studio is called skiegraphicstudio and it has been running since 2007, and I have worked with some brands like Moncler, Tesla, Maserati, Universal.*

**@skiegraphicstudio**

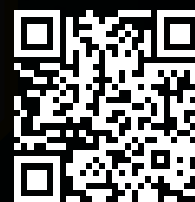


Imagen: skiegraphicstudio

Diagrammed by: Diego F. Neira

Imagen: Staticfabercut - 3D render

# LÍMITES ENTRE REALIDAD Y FICCIÓN







Por Static

«  
+  
Mi experiencia como **artista 3D** ha sido muy divertida, aunque también ha venido acompañada de **muchos retos**. Aprender a utilizar software 3D y comercializar tu trabajo puede ser complejo, pero también muy gratificante. Si hay algo que podría decir a todos los artistas, es que sean **ustedes mismos** y la gente acabará fijándose en su trabajo.

En lo que respecta a mi flujo de trabajo, he aprendido a usar **diferentes programas**. Los que más utilizo son: Blender, Daz3D, Substance Painter, Photoshop, Zbrush y más. **He conseguido aprender mucho simplemente usando herramientas como YouTube**. Definitivamente, es un privilegio que todos estos artistas increíbles se unan para crear **entornos de aprendizaje** tan únicos en Internet.

El **cyberpunk** era sin duda el estilo que más me gustaba cuando empecé con el **3D**, y fue en parte la razón por la que empecé a trabajar en primer lugar. La visualización a través de las **luces neón**, calles empapadas por la lluvia y elementos sociales contrastados es algo realmente cautivador. Las posibilidades que ofrece este estilo son inmensas, y estoy impaciente por seguir explorando este **género tan vasto**.



Tienda de arte, diseño y decoración

Envíos a todo el país

Fabricantes directos 100%



@el\_angel\_azul\_galeria  
Villa de Leyva, Boyacá  
+57 316 435 82 25

LOGOS



Imagen: Static - Exoghoul



En el Diseño Gráfico, el **cyberpunk** se ha manifestado como una elección estilística que cautiva a los espectadores. Los diseñadores suelen emplear **paletas de colores vibrantes**, algo que yo también suelo hacer. Normalmente cuando creo algo con un estilo Cyberpunk, empleo muchos colores que se reflejan en los **personajes**.

## “Un futuro distópico”

El arte 3D ha dado vida al universo **Cyberpunk** de una forma que las imágenes estáticas no pueden. Ha permitido a los artistas crear entornos envolventes, con detalles intrincados e iluminación dinámica. Estos mundos 3D suelen ser **ricos en historia**, ya que con cada rincón, cada sombra y cada decisión de iluminación se cuenta una historia de este futuro distópico.

Imagen: Static - Think\_Twice



# EL IMPACTO DEL ARTE 3D CYBERPUNK VA MÁS ALLÁ DE LA ESTÉTICA



El impacto del arte 3D **Cyberpunk** va más allá de la estética. Ha influido en la industria del videojuego, con títulos como "Cyberpunk 2077", que ofrecen a los jugadores una inmersión profunda en estos mundos. Además, ha establecido un estándar para la **narración visual**, empujando a los artistas 3D a no centrarse únicamente en los **aspectos técnicos** de su oficio, sino también en la profundidad narrativa.

En conclusión, **Cyberpunk**, como estilo y como narrativa, ha dejado una huella indeleble en el ámbito del diseño y el arte tridimensional. Su mezcla de lo antiguo con lo moderno, **la luz y la oscuridad**, sirve como una herramienta poderosa para que artistas y diseñadores transmitan historias complejas y evoquen **emociones fuertes**.

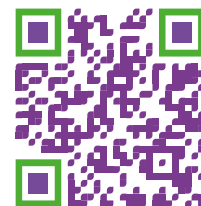


## Static

Hola, actualmente estoy en mi tercer año de Diseño Gráfico en Alemania. Tengo 19 años y mientras aprendo a crear gráficos ilustrados en la escuela, he explorado el mundo del 3D por mi cuenta, y siempre estoy tratando de subir de nivel mis habilidades!. En este momento estoy trabajando en una pequeña serie de retratos espeluznantes, que espero publicar pronto.

Puedes encontrarme sobre todo en

@staticfabercut



Diagramado por: Nicolás Muñoz



Imagen: Thecl Hotes

# LAS RAÍCES DE NEON

Por Thed Holes

**H**oy día el término **Cyberpunk** es mencionado con frecuencia, y se popularizó durante un capítulo desafiante de nuestra historia moderna. Pero es crucial comprender sus orígenes e influencia. En este artículo, profundizaremos en el concepto, antecedentes históricos y estado actual.

**CD Project Red**, un renombrado estudio de juegos, generó una enorme anticipación con su "**Cyberpunk 2077**". La popularidad masiva del juego fue en parte, a la participación del actor **Keanu Reeves**, quien no solo prestó su apariencia sino que también se convirtió en un personaje del juego. Lanzado en medio de la segunda ola de la pandemia, en diciembre de 2020, el juego tardó una década en desarrollarse y coincidió con la llegada de las primeras vacunas.

Sin embargo, el entusiasmo inicial por "**Cyberpunk 2077**" disminuyó debido a fallas técnicas. Notablemente, mientras estaba disponible para **PlayStation 4**, era casi imposible de jugar debido a una mala optimización. En consecuencia, **CD Project Red** se enfrentó a una importante reacción negativa, con muchas acusaciones de engaño. Aunque se especula que el lanzamiento del juego en navidad se debió a presiones de los inversores, los motivos del estudio siguen siendo tema de debate.

"Cyphera, un movimiento genuino"

A pesar de los problemas del juego, no fue el fin de la era **Cyberpunk**. Surgieron nuevas tendencias como los **NFT** y las criptomonedas, y después de varias actualizaciones, "**Cyberpunk 2077**" se convirtió en una experiencia mejorada. La fase actual puede describirse como **post-Cyberpunk** o "**CyphEra**", caracterizada por un movimiento artístico genuino en música, arte, videojuegos y moda, exento de la atención tóxica del mainstream.

Si bien el juego atrajo la atención sobre **Cyberpunk**, no es el origen del movimiento. Las raíces se remontan a los años 80 e incluso antes.

# COPIAS DE LA U & COPY ON

Unidos para brindarte el mejor servicio

**Papelería, Fotocopias,  
Empastes, Laminación,  
Impresiones, Internet,  
Scanner, Plotter,  
Publicidad interior y  
Exterior, Corte Laser**



Av Norte Nro 39 - 55

311 330 03 55



INSTITUTO  
INTERNACIONAL  
DE IDIOMAS DE LA  
U.P.T.C.

www.iiid.ubk.com.co

OFRECE CURSOS DE:

- Preparación examen TOEFL
- Inglés de negocios
- Español para extranjeros
- Inglés para niños (4 a 14 años), jóvenes y adultos
- Exámenes de proficiencia de idiomas
- Traducciones
- Estudios en el exterior
- SABER 11 Y SABER - PRO

INGLÉS - FRANCÉS - RUSO -  
PORTUGUÉS - ALEMÁN - CHINO  
MANDARÍN - ITALIANO - COREANO

Oficina C -202  
interidiomasuptc.com  
interidiomas@uptc.edu.co  
608 743 62 31 Ext.2495  
315 926 3584



VIGILADA MINEDUCACIÓN

## Conceptualmente, ¿qué es Cyberpunk?

Se puede resumir como “baja vida, alta tecnología”, el término se popularizó por el prefacio de Bruce Sterling en el libro “*Bur-Chrome*” de William Gibson. Muestra un mundo dominado por la tecnología: una realidad distópica donde las grandes corporaciones eclipsan a los gobiernos impotentes. En esta visión, la tecnología no es solo una herramienta; es una fuerza parasitaria que manipula pensamientos, decisiones y acciones, afectando las interacciones humanas con drogas, sociedad e intimidad.

Han surgido varios subgéneros como *Solarpunk* y *Clockpunk*, con interpretaciones alternativas. En los años 80, hubo una fusión de elementos noir, investigación y géneros policiales con ciencia ficción. Por ejemplo, la película de Ridley Scott “*Blade Runner*” adaptada del libro Philip K. Dick “*Do Androids of Electric Sheep?*” (1968). era nos presentó humanos tecnología avanzada, futurista y el concepto de de humanos con máquinas.

de  
Dream  
Esta  
con  
moda  
fusión

## Reflexiones personales

Los autores  
Cyberpunk nos  
advirtieron sobre  
la dependencia  
tecnológica

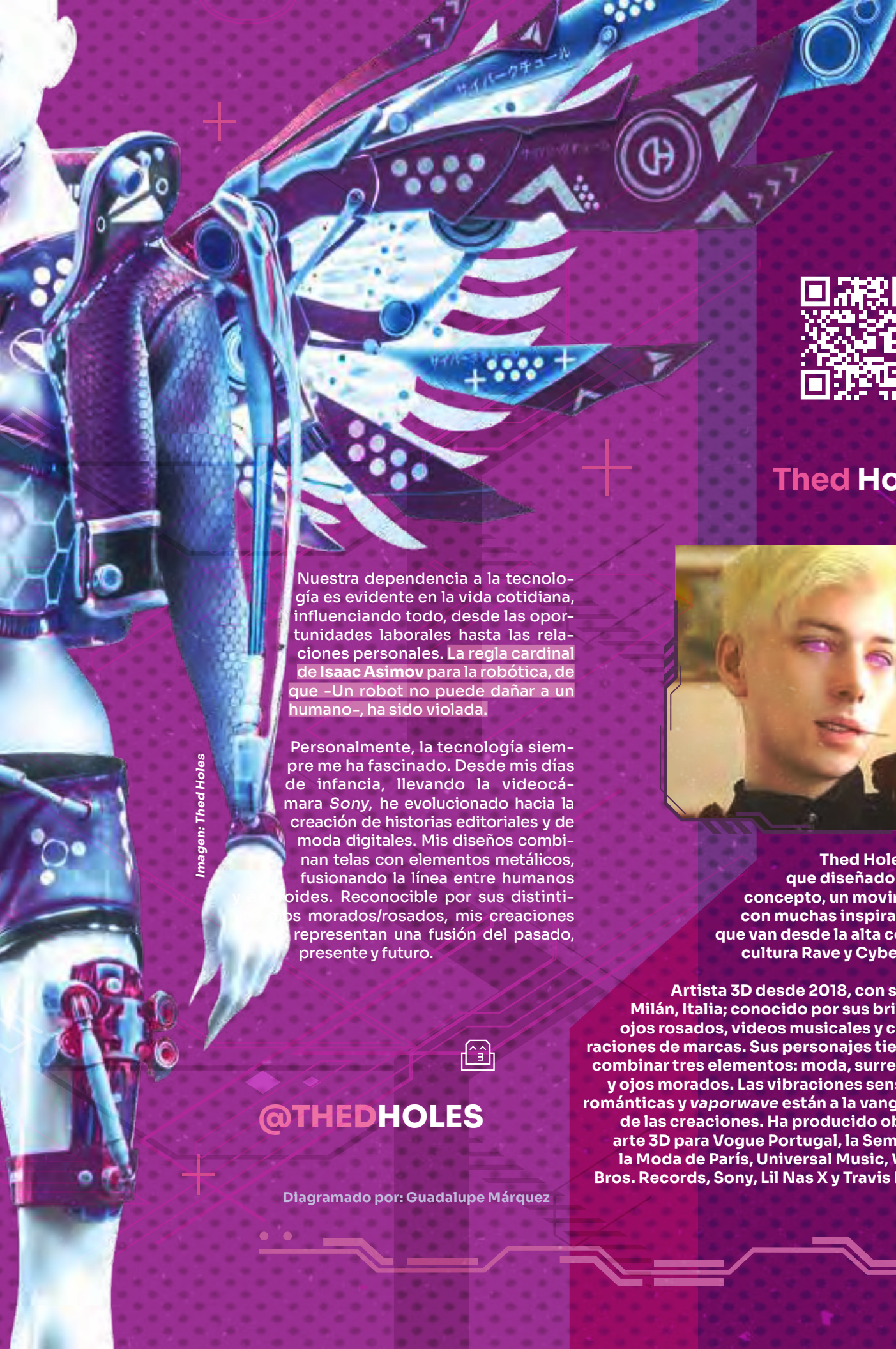


Imagen: Thed Holes

Nuestra dependencia a la tecnología es evidente en la vida cotidiana, influenciando todo, desde las oportunidades laborales hasta las relaciones personales. La regla cardinal de Isaac Asimov para la robótica, de que -Un robot no puede dañar a un humano-, ha sido violada.

Personalmente, la tecnología siempre me ha fascinado. Desde mis días de infancia, llevando la videocámara Sony, he evolucionado hacia la creación de historias editoriales y de moda digitales. Mis diseños combinan telas con elementos metálicos, fusionando la línea entre humanos y máquinas. Reconocible por sus distintivos colores morados/rosados, mis creaciones representan una fusión del pasado, presente y futuro.



## Thed Holes



Thed Holes, más que diseñador, es un concepto, un movimiento con muchas inspiraciones que van desde la alta costura, cultura Rave y Cyberpunk.

Artista 3D desde 2018, con sede en Milán, Italia; conocido por sus brillantes ojos rosados, videos musicales y colaboraciones de marcas. Sus personajes tienden a combinar tres elementos: moda, surrealismo y ojos morados. Las vibraciones sensuales, románticas y vaporwave están a la vanguardia de las creaciones. Ha producido obras de arte 3D para Vogue Portugal, la Semana de la Moda de París, Universal Music, Warner Bros. Records, Lil Nas X y Travis Barker.



@THEDHOLES

Diagramado por: Guadalupe Márquez



Imagen: Dr. SKF - "ripple skull".





# FROM SOUNDS TO NEON

By Florent Tournier

I needed to create visuals for my first music albums. I was playing funk and needed psychedelic and retro visuals, so I took my first steps in Photoshop, searching for effects that would allow me to completely transform photos or images to achieve what I had in mind. I then developed a taste for using computers to create visuals and shifted from pencils to keyboards and mice.

I later pursued studies in *Earth Sciences* and worked as a geologist in the oil and gas industry for 15 years, fueled by my passion for the earth and landscapes. I had the opportunity to travel extensively during those years, visiting nearly all continents, and I now realize in retrospect that this greatly enriched my artistic universe. I spent two years in the Sahara Desert on a drilling platform and another five years between Paris and Jakarta (Indonesia) these journeys were incredibly inspiring for me as they were so different from what I could see in France.

“Cyberpunk art has a bright future ahead”

Asia, in particular, left a profound mark on me. During the 5 years I worked in Jakarta, I witnessed the city’s rapid evolution. Skyscrapers and futuristic architecture sprouted like mushrooms amidst the city and its disparities, creating a magnificent spectacle at night with all their lights, neon signs, and illuminated billboards sparkling in the sky.





**Invein**

Ingeniería e Inversiones Industriales S.A.S

## Servicios

- Maquinaria de limpieza
- Fabricación de equipos de transporte
- Fabricación de estructuras metálicas



**Somos distribuidores autorizados para Colombia**

[www.invein.co](http://www.invein.co)

Cel: 321 781 1877

Cra. 9 # 17 - 34 Espinal - Tolima

Km. 1,5 vereda El Garzón base Alcaraván  
Yopal - Casanare

The Sahara Desert was also a fertile source of inspiration. Picture a drilling platform amid dunes, an oil terminal emerging in the middle of the field, industrial installations, lights, and pipes everywhere. These architectures fascinated me and significantly contributed to the development of my artistic imagination.

I believe that my attraction to “Cyberpunk” art stems from these travels, as well as from what I observed on screens when I was younger, depicting dark and dystopian futuristic atmospheres: **Akira, Mad Max, Total Recall, Blade Runner...** These films left a mark on my childhood and are the cradle of cyberpunk culture. Concurrently, I was deeply drawn to comic book art, graffiti, and science fiction. This is what shaped the style of my visual and musical works.

Two artists who have influenced me the most with their illustrations are French, like me: Philippe Druillet and Jean Giraud (Moebius). In a highly distinctive and experimental style portraying imaginary worlds and futuristic universes, their art is infused with great imagination and intricate



FANTASY  
FOR AN  
TESTING  
LITIE

details, with a keen focus on small elements and textures, creating a striking visual impact.

Druillet frequently employs angular and geometric lines in his drawings, giving his works an abstract and futuristic appearance. He also uses vivid and vibrant colors to bring his creations to life, often employing intense and contrasting color palettes to enhance the visual impact of his pieces; While Moebius is known for his clear, fluid, and elegant drawing style, depicting highly detailed and imaginative fantasy worlds. He too employs a distinctive color palette, creating unique atmospheres.

Many of the technical characteristics of these two illustrators can be found in the Cyberpunk visual universe, adapted to a futuristic, dark, and technologically advanced urban environment.

Since the beginning of 2023, I've decided to work full-time as a digital artist (Dr. SKF) and music producer (ILM NTN). The music I've been producing for over 15 years falls into the hip-hop electro-funk genre. It relies on a retro-futuristic sound design that complements the Cyberpunk atmosphere of my illustrations quite well.



Imagen: Dr.SFK - Catbot



I've chosen to primarily sell my audio-visual digital works in the form of NFTs. I believe that NFTs represent an extraordinary opportunity for the digital art market. The world of NFTs has introduced me to incredible artists who have greatly inspired my work.

Furthermore, the widespread emergence of generative A.I. programs this year has allowed many artists to push the boundaries of their creativity. In my case, I began using *MidJourney* early on to generate the foundation of visuals that I had in mind but wouldn't have been able to draw by hand. **Through numerous trials of prompts,** I managed to obtain initial visuals that were interesting and quite close to the aesthetic I was seeking. I use the `/blend` command in *MidJourney* extensively to blend the aesthetics of two or three images that I want to combine. From there, I refine the image using different prompts, resulting in the desired image that serves as the basis for animation.

"I hope to further advance in animation"



Imagen: Dr.SFK - ripple skull



Imagen: Dr.SKFG - CyG-07 y progradantions.HUG contest



# CYBERPUNK ART HAS A BRIGHT FUTURE AHEAD.

With Photoshop, I fine-tune the details of this base image, create masks, and transform it. I also create layers that I will use for animation in *After Effects*. I add backgrounds or other elements to dress the scene.

Animation is the most substantial part of my work. I created it based on the pre-produced soundtrack. *After Effects* allows me to enhance the luminous and flashy/glitchy atmosphere, adding movement in a trippy and psychedelic style that syncs with the music.

**“My goal is to establish my style”**

Although this artistic journey has been ongoing for many years, as I’ve detailed, I am still a relatively “young” digital artist who only launched his career this year. AI is a fantastic tool for amplifying an artist’s capabilities. I want to find my place in this already crowded artistic world, which is not easy but achievable with a lot of hard work and perseverance. **I am fortunate to be able to dedicate most of my time to my art today, and I have no intention of resting on my laurels!**



**Florent Tournier**



My name is Florent, also known as Dr. SKF. I’m 42 years old and I’m a musician, music producer, and digital artist. My passion for art in general goes back to my early years, starting with drawing and then with music.

 @dr\_skf

Diagrammed by: Miguel Ángel Rodríguez



Imagen: Gabriele Corgi - The\_eclipse\_of\_truth



# UNA ODISEA

# DISTÓPICA

»» Por Gabriele Corghi

**E**n un mundo en perpetua evolución a través de la tecnología, el tema *cyberpunk* emerge como una forma de arte cada vez más relevante y cautivadora. Me llamo **Gabriele**, tengo 22 años y soy un estudiante universitario de marketing. Aunque mi trayectoria artística comenzó como un mero pasatiempo, albergo la esperanza de que algún día se convierta en mi ocupación principal.

Uno de los temas de los que más soy entusiasta es el *cyberpunk*, un fascinante mundo de futurismo distópico y colores vibrantes. Mi pasión por los escenarios futuristas ha sido una constante en mi vida, pero se encendió de verdad después de ver películas emblemáticas como “**Akira**” y “**Blade Runner 2049**”.

“mundo de futurismo distópico y colores vibrantes.”

Mis obras artísticas son increíblemente versátiles, desde intrincadas representaciones de paisajes urbanos *cyberpunk* que cautivan por su belleza hasta imágenes que retratan

realidades distópicas que reflejan la compleja dinámica social contemporánea proyectada en un mundo moderno. Lo que más me gusta de mis obras y lo que me esfuerzo por conseguir es transmitir un mensaje o significado profundo a través de ellas. **Creo firmemente que el arte debe comunicar algo a sus espectadores, ya sea una reflexión crítica o una visión alternativa del mundo.** Actualmente, trabajo de forma independiente, aunque he tenido la oportunidad de colaborar con galerías de arte digital. En estas colaboraciones, se me asignaron temas específicos para interpretar y transformar en obras de arte únicas, mostrando mi versatilidad y adaptabilidad.



CON  
**DIEGO**  
MESA  
#Tunja Progresa

MARQUE ASI:  


CONCEJO TUNJA  
2024-2027

316 055 1185

Instagram Facebook Twitter YouTube



**J.E.**  
DISTRIMARCAS

Columbiana  
SANTON

SERVIMOS CON EXCELENCIA

Repertiendo alegrías y creando los mejores recuerdos en el oriente de Boyacá.

Guilfoque - Boyacá 321 205 37 44

Entre mis obras, **la que más éxito ha cosechado es “Metrópolis de sueños rotos”**, un paisaje urbano de una ciudad futurista con un crítico mensaje sobre el cambio climático. La narrativa de esta ciudad imaginaria gira en torno a un mundo en el que el aire se ha vuelto irrespirable, y los ricos, en lugar de abordar el problema, siguen construyendo hacia arriba, ajenos al hecho de que cuanto más se acercan al cielo, más enrarecido e irrespirable se vuelve el aire.

Dos de mis obras favoritas son **“El eclipse de la verdad”** y **“La exposición de arte del ser”**. La primera reflexiona sobre un futuro en el que **la comunicación entre humanos será suplantada por la comunicación entre humanos y máquinas, arrojando luz sobre una posible alienación social**. El segundo, imagina un mundo en el que las exposiciones de arte tradicionales se desvanecen, dejando paso a personas que observan a individuos del pasado en actividades cotidianas como la socialización y el ocio, enfatizando la pérdida de conexión humana en el futuro.

Para quienes aspiren a emprender el camino del arte *cyberpunk*, el consejo que puedo ofrecerles es que nunca limiten su imaginación. Incluso cuando parezca que se han explorado todos los temas, el mundo *cyberpunk* es un océano de posibilidades, rico en nuevas perspectivas y paletas de colores inexploradas. Cada artista posee una visión única, así que no duden en explorar y crear. Cuantas más obras crees, más ideas surgirán. No es el destino, sino el viaje en sí mismo.

Espero representar un ejemplo en el futuro de cómo el arte *cyberpunk* puede transportarnos a nuevos horizontes y cómo, a través de este mismo, la gente puede comprender y los artistas pueden experimentar con cuestiones sociales significativas. Estoy inmensamente agradecido por esta oportunidad, y espero que hayan disfrutado de mi visión y mi historia. Me encantaría inspirar a otros y que se unieran a mí en este viaje.







## Gabriele Corghi



Soy Gabriele, un estudiante de Marketing de 22 años. Mi pasión es el arte *ciberpunk*, que aborda temas como el cambio climático y la desconexión social en un contexto futurista. Invito a otros a unirse a mi viaje artístico, manteniendo su imaginación en constante expansión en este apasionante género.

[@The\\_alchemic\\_studio](#)



ARTIST  
CREATIVITY  
IN ACTION

Diagramado por: Paula Daniela Salcedo

# THE FUTURE EYES OF A

Imagen: Kamen Nicolov - FUT DYSTOPIAN APARMENT





# THROUGH THE

# AN ARCHITECT

By Kamen Nicolov

I've been a fan of sci-fi and fantasy like my whole life. I think a big role in this plays one of my grandmother Maria, who is not only a big fiction fan, but she also was the first to teach me how to draw, and she also awakened my creative nature. Something I've come to realize through my years of reading and watching science fiction novels and movies from various eras is that whatever wild and impossible sounding ideas people had, sooner or later most of them became reality. **From flying machines and color television to cybernetic prosthetic limbs and artificial intelligence, this and much more was once considered pure fiction and impossible.** To me, this gives science fiction a hidden predictive power, a peek into a possible future we may not live to experience firsthand. I think this is the genre's strongest point and the main reason I find it so much more interesting.

Science fiction has a lot of interesting subgenres, among them one of my top favorites has always been cyberpunk. It combines features from other sci-fi genres in a unique way and then serves them in a dark scenic, almost pre-apocalyptic atmosphere. Humanity has reached its technological peak and at the same time has sunk to the depths of moral degradation.

**"My grandma awoke my creative nature."**

When it comes to visual representation, despite its dark atmosphere cyberpunk is one of the most spectacular universes. Bright colorful neons throw rays of light through smoke and fog, casting deep dark shadows. Endless lines of skyscrapers tearing through the night sky. Shiny chrome surfaces reflect endless streets bursting with crowds of people. All that being said, *cyberpunk* feels much closer to our reality, almost like a reflection in a distorted mirror. So close that nowadays I dare to say that some countries already have set one foot into the dark future.

Truth be told, my first true *cyberpunk* project "The futuristic dystopian apartment" from 2019 wasn't even planned to be "*cyberpunk*" at all. I wanted to make my version of one of those "cozy rooms with rainy night outside" images. At some point, I felt like it was just ordinary, not interesting and I thought.



Papelería, impresión  
láser a color y B/N,  
argollado, velobinder,  
laminación, scanner,  
fotocopias, recargas.

Retiros

311 544 88 34



CLÍNICA ODONTOLÓGICA  
DE BOYACÁ

Porque una sonrisa sana es una inversión en  
tu bienestar. Te ayudamos a lograrlo.

clinicaodontologicaodeboyaca@gmail.com  
Cra. 12 # 16 - 21 piso 2 centro  
Tunja, Boyacá

Más información via WhatsApp 3112275901



to myself that if I place my idea inside a dreadful and threatening environment then it would feel like a real sanctuary of warmth and comfort. **So little by little the concept shifted and the idea of cyberpunk appeared.** I remember it took me a few months to finish this. Surprising to me people seemed to like it more than I was expecting and this motivated me to continue experimenting on this field.

With each project, I try to apply new ideas, even so, every time I tend to follow some particular design principles. Some of them apply to my work in general, but others are specific for sci-fi and this projects. **I believe that one of the key principles for creating a good cyberpunk project is making it credible.** Something that is fiction, but presented credibly will make the viewer feel more connected and invested. This means that the work can awaken an emotional response in the viewer and when that happens, the design is successful. Credibility can be achieved by combining different factors and it's not limited to just how photorealistic a project looks.

Another way I try to achieve this is by using principles, that apply to real-life architecture, engineering, and design. I ask myself questions like: How is this going to be built, what sort of structure and materials should I use? Is it functional? When it comes to interior and exterior projects I always pay attention to the positioning of structural elements and architectural tectonics. This of course makes my work a little bit harder, but for me, it yields better results. **I also try to break some of the clichés around cyberpunk.** I try to imagine how would the cyberpunk scene look like if it were happening in my country. How will the local architectural traditions evolve into the future, will they preserve some of their characteristics or will they be consumed by globalization standards? Will historical architectural places survive the

AN UNO  
FUTU

Imagen: Kamen Nicolov - TUNNEL





Imagen: Kamen Nicolov - STREET

ever expanding construction in the cities and how will they be incorporated in the future cyberpunk environment? How will the local culture and traditions influence the futuristic industrial design? I try to bring into my design things that feel more familiar to my country.

Another good way to achieve credibility is with a story. This not only makes the scene much more interesting but also gives it life and purpose. For example, when designing an interior, I like to create it as if somebody is dwelling there. I don't just place an object that is usually found in any interior, I try to imagine who that dweller is, whether is he living alone, what is he working on, does he has a hobby, and so on. Even if I don't directly show a person in the model, I still like to leave traces of recent human activity. Ashtray with a consumed cigarette in it, a half eaten pizza, a fresh steaming cup of coffee, and so on.

I don't consider my design principles to be perfect and universal, **they reflect my perspective on the cyberpunk universe and how I interpret it**. I believe that even if a designer is inspired by others' work, they should always seek their style and implement their imagination in what they create. This is not only a way for self-improvement but makes the whole collective cyberpunk art ever so diverse and interesting.

- ☒
- ☒
- ☒



## Kamen Nicolov

My name is Kamen Nikolov, I was born in 1989 in the city of Sofia, Bulgaria. I have a master's degree in architecture and a bachelor's degree in civil engineering. Currently, I'm working as a chief specialist and researcher at the National Institute of the immovable cultural heritage of Bulgaria. In my free time, I like to go biking and practice my hobby as a photographer.

Diagrammed by: Danna Vargas



CERTAIN  
URE




# “XALAPUNK” Explosión de ideas

por Keibun Obed

Imagen: Keibun Obed-Taxi Xalapunk





Comencé la licenciatura en artes visuales en la Universidad Veracruzana, siempre preocupándome por aprender las técnicas tradicionales de pintura y dibujo, este último con más empeño ya que es la base para realizar cualquier trabajo bi-dimensional, tanto digital como tradicional. Dentro de estos años una motivación fue el paisaje en general, el color y las atmósferas, por lo que mi trabajo recepcional se basó totalmente en eso, pero abordando la distopía de un paisaje destruido por el paso de los desechos que se tiran cotidianamente y se adhieren a él, es decir, un collage de plásticos; sin embargo, no me convencía del todo ya que eran un tanto abstractas y mi búsqueda cambió en esos años. Cabe mencionar que a partir de esta época, el concepto de distopía, que siempre me interesó, cobró más fuerza en mi quehacer artístico y posteriormente sentaría una base para las ilustraciones digitales que hago actualmente.

Al enfrentarme con la vida laboral terminando la universidad, comencé a poner en práctica gran parte de lo aprendido haciendo retratos, réplicas y paisajes en acrílico y óleo; todo lo que me solicitaban por medio de “Instagram” y “Facebook”. Durante ese tiempo pensé que me dedicaría sólo a realizar comisiones y por un momento llegué a creer que así podría trabajar a mediano plazo, pues los encargos eran muy cómodos y no había que destinar mucho tiempo a representar un concepto; esta forma de trabajo duró al menos un año y medio.

## “Un paisaje como motivación”

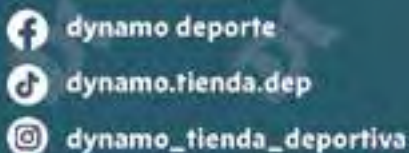


No obstante, en este lapso volví a mirar mi obra personal, ahora inspirado en la noche y la ciudad como un referente para poder plasmar diferentes sitios de ésta, a partir de ahí, realicé algunos trabajos que al publicarlos en mis redes sociales, generaron interés en las personas de Xalapa, pues al observar los lugares donde cotidianamente pasaban pero con atmósferas de luces nocturnas, les recordaban momentos y experiencias vividas en aquellos sitios. Así logré presentar un serie de pinturas titulada “Luz nocturna”, la exposición contemplaba también GIF’s y animaciones donde las imágenes cambiaban de color, se encendían algunas lámparas y focos que estaban a lo lejos. De esta forma, comencé a familiarizarme más con herramientas digitales mediante la edición de video o animación de una imagen en *Procreate* y *Photoshop*. Al difundir las obras nocturnas, pude empezar a comercializar pinturas propias, las cuales podía hacer sin la necesidad de que me lo pidieran como un encargo o como un retrato de algún cliente.





**Contacto:**  
**301 5426529**  
**317 7900748**



Es así que, en ese momento conociendo algunas técnicas digitales adquiridas durante y después de la universidad, dediqué tiempo para hacer bocetos con robots, tuberías, naves y pequeños elementos que tuvieran que ver con la “ciencia ficción”; ya que, parte de la inspiración para mis piezas proviene de un gran interés personal por la cultura pop y la distopía. Sumado a esto, empecé a entrelazar ideas, unir elementos donde se conectaban técnica digital, lugares reconocibles de la ciudad, la noche y el género distópico. Sin darme cuenta, hice una ilustración digital como los paisajes nocturnos que pintaba en acrílico enfocándome en algún sitio de Xalapa, pero en esta ilustración incluí los elementos mencionados anteriormente. Cambié las puertas de casas y establecimientos, agregué pisos que estuvieran un poco más destruidos, modifiqué algunas luces neón y algunos colores; finalmente el resultado lo compartí en mis redes y tuvo una gran interacción. Todo esto no lo hice con la intención de hacer nueva obra, sino por gusto personal. Al paso de los meses, volví ese interés para intentar replicar el mismo resultado en la siguiente ilustración, ahora totalmente consciente de qué género estaba abordando, es decir, una distopía basada en el “cyberpunk”.

Poco a poco me documenté más sobre el tema, sobre los tipos de elementos que se ocupan, el tipo de paleta de colores que se emplea, las tuberías y cables saliendo, etcétera. Empecé a fotografiar muchos objetos que veía en la calle y notaba en las banquetas que se adecuaban a esta estética, además tomaba registro de marcas dentro de la ciudad, por ejemplo, marcas del transporte urbano, logotipos de los taxis y comercios; todo esto lo incluí dentro de las ilustraciones para ponerlos como si fueran el letrero de una transnacional que contamina o integra el paisaje ya de por sí saturado, que es muy notorio dentro de esta ficción.







Para la segunda ilustración donde incluí un taxi y el Palacio Municipal de fondo, noté una gran aceptación de parte de las personas, las notificaciones de mis redes se saturaron, algunos me felicitaban otras me preguntaban si vendía esta ilustración. Varias personas me decían que les recordaba a las películas de *Blade Runner*, *Akira*, *Gattaca*, entre otros referentes, pero se sentían entusiasmados de que fueran lugares que ellos conocen y transitan diariamente, así que poco a poco fui observando los lugares que no había trabajado para volverlos parte de las nuevas ilustraciones. Algo que me ayudó bastante, fue que a la ciudad de Xalapa se le conoce coloquialmente como “Xalapunk”, este término no se sabe exactamente cómo se dió pero lleva más de una década, no tiene registro pero ha permanecido como un dicho de boca en boca, usado para describir su característica rebelde al ser una ciudad universitaria donde distintas corrientes de pensamiento convergen. Es así que no fue necesario hacer un juego de palabras con la ciudad y mi propuesta, ya que estaba por sí solo, quizás no enfocado al fundamento del “cyberpunk” como tal, pero sí a algunas ideas existentes.

La aceptación de cada ilustración siempre ha sido buena en general, no obstante, algunas veces han surgido controversias, ya que el “Cyberpunk” al ser distópico, a algunas personas les incómoda esta idea, pues creen que esto es realmente algo verdadero y pronto será así tal cual como en las imágenes, aunque en lo personal, me agrada que haya muchas opiniones ya que cada persona da su interpretación y sobretodo hace que crezca esta ficción.

Actualmente sigo trabajando con más entusiasmo porque todavía hay mucho que ilustrar y sobre todo ir evolucionando. Me encuentro en un momento donde hay mayor facilidad para dar a conocer mi obra y nuevos proyectos que están en puerta gracias a todo el apoyo que he recibido.



Diagramado por: Yois Camargo

Imagen: Keibun Obed - Parque Juárez



## Keibun Obed

Soy ilustrador digital y actualmente vivo en Xalapa, Veracruz, México, en donde encuentro la inspiración en el estilo que trabajó: el género “Cyberpunk”.



Imagen: Karen B. @ S.A.K.U.R.A





# EXQUISITEZ UTÓPICA TRANSFORMADA

por Karen B.

Desde que era una niña, mi vida estaba llena de escenarios que yo misma transformaba en mundos utópicos. Cada rincón se convertía en una oportunidad para crear historias, pobladas de personajes cibernéticos y paisajes futuristas. Es como entonces, mi pasión por los cómics y el manga era innegable. Pero un día, un juego llamado “**Cyberpunk 2020**” cayó en mis manos como un regalo del futuro, y cambió mi vida por completo. Se abrió ante mí una puerta a un universo totalmente nuevo y emocionante: el mundo del *cyberpunk*.

## “Un regalo del futuro”

El *cyberpunk*, para aquellos que aún no lo conocen, es como una explosión de colores futuristas y tecnología avanzada. Es un género que combina elementos de ciencia ficción, distopía y cibernética, todo amalgamado en una obra de arte que desafía las convenciones y la realidad misma. Desde el ciberespacio hasta los implantes biomecánicos, el *cyberpunk* es un universo en el que la imaginación no tiene límites.

Mi estilo artístico, en esencia, es una fusión entre lo *kawaii* y el *cyberpunk*, donde las chicas son las protagonistas indiscutibles de mis creaciones. Mi paleta de colores se compone principalmente de tonos rosa, magenta y morado, creando un universo visualmente vibrante y lleno de encanto. Mis ilustraciones retratan a chicas fuertes, seguras y atractivas. Pero no te dejes engañar por su dulce apariencia, están dispuestas a sacar garras y dientes si es necesario.



SANTA  
LUCIA

CASA HOTEL



RESTAURANTE



GELATERÍA



¡Atendido por sus propietarios!



RESTAURANTE



CASA HOTEL

RESERVAS:

313 880 1022 / 322 366 5194

Transv. 10 #8-74  
Villa de Leyva  
Boyacá

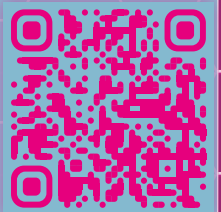
Imágenes: Karen B. @ S.A.K.U.R.A

que desafía las convenciones y la realidad misma. Desde el ciberespacio hasta los implantes biomecánicos, el *cyberpunk* es un universo en el que la imaginación no tiene límites.

Mi estilo artístico, en esencia, es una fusión entre lo *kawaii* y el *cyberpunk*, donde las chicas son las protagonistas indiscutibles de mis creaciones. Mi paleta de colores se compone principalmente de tonos rosa, magenta y morado, creando un universo visualmente vibrante y lleno de encanto. Mis ilustraciones retratan a chicas fuertes, seguras y atractivas. Pero no te dejes engañar por su dulce apariencia, están dispuestas a sacar garras y dientes si es necesario.

Karen es graduada de la Universidad Politécnica de Valencia, donde obtuvo su título en Diseño Gráfico y Tecnologías Creativas. En esta institución, no solo adquirió conocimientos teóricos, sino que también desarrolló su destreza en el mundo de la ilustración.

"SU INFLUENCIA  
UN FARO QUE ILLUM  
CAI



**Karen B.**



A lo largo de los años, ha enfrentado la creciente animosidad hacia la inteligencia artificial y, sorprendentemente, ha abrazado la tecnología. Aprendió a utilizar programas de vanguardia como “Midjourney” y “Stable Diffusion”, demostrando que el arte y la tecnología pueden fusionarse de manera asombrosa.

Su más reciente logro es la colaboración en el libro “Cybertopia”, publicado este año.

En este proyecto, trabajó con talentosos artistas y tuvo la oportunidad de colaborar con el renombrado Robbie Mac. Actualmente, se encuentra inmersa en la creación de su segundo libro, un proyecto que promete sorprender a todos. Estén atentos, porque ¡pronto tendremos emocionantes noticias!



 @\_\_\_SAKURA\_\_\_

Diagramado por: Alix Mariel Montaña



COMO  
NA MI  
MINA



Imagen: Andrés Martínez - Wise.



# A PASOS CORTOS SE ESCALA ALTO

por Andrés Martínez

Un saludo mi nombre es **Andrés Martínez**, soy Artista Conceptual e ilustrador con 12 años de experiencia en la industria del entretenimiento (Cine, Videojuegos, animación entre otros), nací en Tunja, Boyacá, tengo 35 años y para mi es un orgullo ser parte de esta edición de la revista y como egresado de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá, compartirles mi experiencia.

A lo largo de mi carrera, he tenido la oportunidad de trabajar con clientes como **Marvel Entertainment, Sony Pictures, Taylor Swift, Ubisoft, Lionsgate, Searchlight Pictures, 9B collective, Laetro etc.** Mi

trabajo como *Concept Illustrator* ha sido parte de proyectos como, “*The eras tour*” de *Taylor Swift* y algunos de sus videos musicales, *Guardianes de la Galaxia vol 3* (ilustrador), diseño de producción y *concept art* en películas como *Madame Web, The Menu, The Unbearable Weight of Massive Talent*,

series de TV como “*I’m Virgo*” de *Amazon Prime*, video juegos como *Rainbow Six Siege, “Ark Survival Evolved”, Light and Dark*, igualmente en comerciales de publicidad con grandes marcas que han sido lanzados en el *Super Bowl*.

“Dibujando, todos  
tus sueños se  
harán realidad”



**black.ink.clover**

Samuel Silva

Artista Tatuador / Tunja - Bogotá

## MI ESPECIALIDAD

- Black Work
- Línea Fina
- Tradicional



LOGOS



Imagen: Andrés M. - Transport.

También he sido invitado en eventos nacionales e internacionales destacando *Lightbox expo 2021* en los Ángeles, donde tuve la oportunidad de ser parte como orador y expositor. En la parte de educación también soy parte de *Animum Advance School* como mentor y *speaker*, siendo esta una de las academias en el top principal a nivel mundial en educación artística para entretenimiento.

Desde que tengo uso de razón, **el dibujo ha sido mi pasión, siempre me he considerado un artista, ya que cuento historias a través de la creación de nuevos mundos, siempre estoy en búsqueda de nuevas cosas y en constante crecimiento.** Siempre estoy aprendiendo, es algo que me apasiona, vivo de eso y siempre busco mi progreso, aún existen muchas metas que estoy persiguiendo profesionalmente, pero lo que más disfruto es el proceso para llegar a ellas y **todo lo que tengo que aprender para alcanzarlas y los pilares para lograrlo son la constancia, la disciplina, el disfrutar y dedicarle el tiempo a lo que amas.**

Todos los procesos de los artistas son diferentes, si es tu decisión seguir este camino, explora, crea, diseña y diviértete, al final todo es aprendizaje y cuando tengas tus piezas, lánzate al mundo, no tengas miedo de mostrarle tu grandioso arte a las personas, busca gente que esté en tu mismo proceso, haz contactos, aprende de ellos y ellos aprenderán de tí.



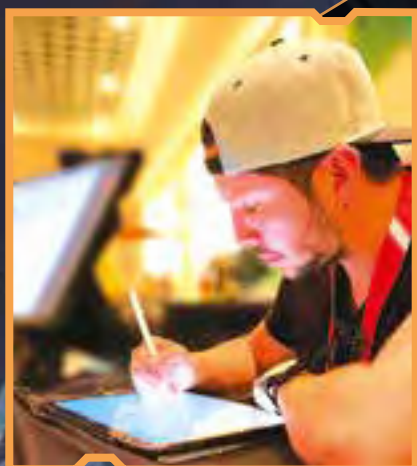
**NUNCA TE RINDAS!**

Imagen: Andrés Martínez - Hangar machine.





# Andrés Martínez



Soy Andrés Martínez, un artista conceptual e ilustrador nacido en Tunja, Boyacá, con más de una década de experiencia en la industria del entretenimiento. Mi pasión por el dibujo ha sido el motor de mi vida desde que tengo uso de razón, y considero que soy un contador de historias a través de la creación de mundos visuales.

@the\_art\_of\_andres\_martinez

Diagramado por: Laura Vanessa Salamanca





Centro Comercial Centro Norte  
Local 143 segundo piso



3113-425854



@tr\_cosmetologia\_estetica



Limpiezas faciales, depilación láser,  
diseño de cejas, masajes relajantes,  
lifting de pestañas, hidratación facial.

# JMB S.A.S

## LOGÍSTICA Y DISTRIBUCIONES



Garagoa  
Boyacá

CONTÁCTANOS



3112106392  
3026436515



sas.logisticadistribucionesjmb@gmail.com



## SOPHIA

GRAPHIC DESIGNER

HABILIDADES

DISEÑO DE IDENTIDAD VISUAL  
ILUSTRACIÓN - FOTOGRAFÍA



321-251-2892

Bè SOPHIA DESING



@digraficoudboficial

RAZONES PARA

# ¡ESTUDIAR!

UB  
Universidad  
de Boyacá



# DISEÑO GRÁFICO

ES UN PROGRAMA  
ACREDITADO DE ALTA CALIDAD  
NACIONAL E INTERNACIONAL

WWW.UNIBOYACA.EDU.CO



## Programas de Pregrado Presenciales

### Tunja

**Ingeniería Civil**

Reg. SNIES 108951

**Ingeniería en Multimedia**

Reg. SNIES 108452

**Ingeniería Ambiental**

Reg. SNIES 53841  
Acreditado de alta calidad - CNA  
Acreditación Internacional - RIEV

**Ingeniería Industrial**

Reg. SNIES 20699  
Acreditación Internacional - RIEV

**Ingeniería Mecatrónica**

Reg. SNIES 54539

**Ingeniería Sanitaria**

Reg. SNIES 20711  
Acreditado de alta calidad - CNA  
Acreditación Internacional - RIEV

**Ingeniería de Sistemas**

Reg. SNIES 20710

**Medicina**

Reg. SNIES 20697  
Acreditado de alta calidad - CNA  
Acreditación Internacional - RIEV

**Bacteriología y Laboratorio Clínico**

Reg. SNIES 20734  
Acreditado de alta calidad - CNA

**Enfermería**

Reg. SNIES 101677

**Fisioterapia**

Reg. SNIES 20712  
Acreditado de alta calidad - CNA  
Acreditación Internacional - RIEV

**Terapia Respiratoria**

Reg. SNIES 20705  
Acreditado de alta calidad - CNA  
Acreditación Internacional - RIEV

**Arquitectura**

Reg. SNIES 20700  
Acreditado de alta calidad - CNA  
Acreditación Internacional - RIEV

**Diseño Gráfico**

Reg. SNIES 20713  
Acreditado de alta calidad - CNA  
Acreditación Internacional - RIEV

**Licenciatura en Pedagogía Infantil**

Reg. SNIES 105810

**Psicología**

Reg. SNIES 52316  
Acreditado de alta calidad - CNA  
Acreditación Internacional - RIEV

**Comunicación Social**

Reg. SNIES 20716  
Acreditación Internacional - RIEV

**Derecho y Ciencias Políticas**

Reg. SNIES 20706  
Acreditado de alta calidad - CNA  
Acreditación Internacional - RIEV

**Administración de Empresas**

Reg. SNIES 20708

**Administración de Negocios Internacionales**

Reg. SNIES 111530  
Acreditación Internacional - RIEV

### Sogamoso

**Derecho y Ciencias Políticas**

Reg. SNIES 20706  
Acreditado de alta calidad - CNA  
Acreditación Internacional - RIEV

**Arquitectura**

Reg. SNIES 20700  
Acreditado de alta calidad - CNA  
Acreditación Internacional - RIEV

**Psicología**

Reg. SNIES 52316  
Acreditado de alta calidad - CNA  
Acreditación Internacional - RIEV

**Ingeniería Industrial**

Reg. SNIES 20699  
Acreditación Internacional - RIEV

**Ingeniería Ambiental**

Reg. SNIES 53841  
Acreditado de alta calidad - CNA  
Acreditación Internacional - RIEV

**Administración de Empresas**

Reg. SNIES 20708

### Programas en Modalidad Virtual

**Ingeniería Industrial**

Reg. SNIES 110986

**Administración de Empresas**

Reg. SNIES 109370

**Contaduría Pública**

Reg. SNIES 110828

Conoce las 28 modalidades de becas que ofrecemos en:

[www.uniboyaca.edu.co](http://www.uniboyaca.edu.co)

Para mayor información escanea el Código QR



**Contamos con múltiples alternativas de financiación**

**Informes e inscripciones:**

**TUNJA**, Campus Universitario: Carrera 2ª Este No. 64 - 169 Tel. 608 7450000 Cel. 3174003603 - Correo: comunicaciones@uniboyaca.edu.co  
**SOGAMOSO**, Campus Universitario: Carrera 11 No. 26 - 18 Pbx: 608 7730133 Cel. 3166901644 - Correo: sedesogamoso@uniboyaca.edu.co  
**YOPAL**, Sede: Carrera 19 No. 7 - 44 Tel. 608 6348018 - Cel. 3174051130 Correo: sedeyopal@uniboyaca.edu.co



La revista LOGOS es un producto realizado por los estudiantes de V semestre del programa de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo Universidad de Boyacá. Tunja, Boyacá, COLOMBIA - Noviembre de 2023