

# IKEBANA

M A C A Z E



MIESTRE

JOAQUÍN  
CAMARGO



M A G A Z I N E

# Contenido

5 • *ARTISTAS INVITADOS*

47 • *EDITORIAL DE FOTOGRAFÍA*

**IKEBANA** MAGAZINE S.A.S

*Ikebana #6*  
©Ikebana, 2016

**Director**  
Saulo Henao

**Procesos técnicos**  
Jairo Narváz

**Diseño de portada**  
Jairo Narváz

**Coordinación editorial**  
Betsabé Henao

**Corrección de estilo**  
Farides Lugo

**Colaboran en esta edición:**  
La Sala Teatro,  
Ligia Rincón, Luis Henao,

**ISSN: 2463-0578(En línea)**

**Se autoriza la reproducción**  
**citando la fuente.**

**Los conceptos son responsabilidad**  
**exclusiva de los autores.**

**Barranquilla, Colombia.**

**[www.ikebanamag.com](http://www.ikebanamag.com)**



## EDITORIAL

**N**os encontramos satisfechos con la acogida que hemos recibido por parte de los lectores de IKEBANA MAGAZINE. Siempre es grato saber que podemos contar con un selecto público que ama y sigue lo que hacemos.

En esta ocasión queremos regalarte una edición llena de color y alegría, de sol de mar, de caribe... pero sobretodo de arte. Contamos con un gran artista destacado, desde Plato Magdalena para el mundo y una editorial llena de sensualidad y mucha luz.

¡Esperamos que todo lo que Ikebana tiene para ti sea de tu agrado!



ARTISTA  
INVITADO

---

---



# Joaquín Camargo

*Diseñador Gráfico | Ilustrador*

# PERFIL

Joaquín Camargo es un Tecnólogo en Mercado y Publicidad, Diseñador Gráfico, Ilustrador y amante de la moda. Alimenta su inspiración de las fuentes más inesperadas, lo cotidiano, lo invisible.

Desde niño se sintió atraído por el arte clásico y las vanguardias artísticas. Como diseñador gráfico en Barranquilla descubrió la forma de mezclar el arte con la comunicación visual. Ganó la convocatoria del afiche del Carnaval de Barranquilla en dos oportunidades: en 2010 y 2012.

También ha desarrollado un trabajo como emprendedor pues fue ganador de la convocatoria del Fondo Emprender del Sena, con la cual obtuvo capital semilla para iniciar un negocio que tenía hace tiempo en su mente: una línea de productos de moda; de esta manera nace su marca Amargo, en donde combina su gusto por la moda y la ilustración, pues crea sus estampados propios con los que confecciona bolsos, calzado y prendas de vestir. Actualmente combina su trabajo de creación gráfica con el ejercicio de la docencia en las áreas de Publicidad y Diseño gráfico.

***“Alimenta su inspiración de las fuentes más inesperadas, lo cotidiano, lo invisible”***





**P. Cuando era apenas un niño ¿se imaginó que su presente profesional iba a ser de esta manera?**

**R.** A decir verdad, es muy parecido a lo que soñaba, pues desde que tenía 6 o 7 años, dibujaba avisos publicitarios o prendas de vestir, la imagen me influenciaba mucho y en los años 80 con toda esa explosión de color y de formas alocadas, quedé atrapado en la estética de la imagen, por lo que puedo decir que nunca tuve dudas acerca de mi vocación ni en la elección de carrera.

**P. ¿Cómo se define usted como profesional?**

**R.** Como una persona curiosa, eso define mi trasegar profesional, pues siempre me gusta explorar cosas nuevas, aunque eso signifique fracasar, pero el proceso es lo que lo hace interesante, divertido. Sé que en términos financieros la exploración es un arma de doble filo, pues puedes crear algo que guste mucho o que no guste nada, pero pienso que siempre es importante la experimentación a todo nivel.

**P. ¿Cómo fue el proceso de la idea y posterior materialización de AMARGO?**

**R.** Inició con una producción pequeña de bolsos juveniles, que hice de prueba con un amigo, en donde tenía un lienzo en blanco para ilustrar como mejor me pareciera, el proceso fue tan gratificante que pensé que quería seguir haciendo esto por mucho tiempo. Luego, por intermedio de una amiga, me enteré del Fondo Emprender del Sena, que otorga capital semilla para proyectos de negocio innovadores, apliqué y gané la convocatoria; con estos recursos inició formalmente Amargo en 2013, y durante este tiempo he estado trabajando sin descanso.

**P. Teniendo en cuenta sus estudios, ¿Qué tanto influye el mercadeo, la publicidad y el diseño gráfico en su marca AMARGO?**

**R.** Influye en todos los aspectos, pues una marca de prendas de moda debe seducir a su audiencia, y el Mercadeo y la Publicidad nos enseña a crear esquemas de comunicación destinados a diferentes objetivos: informar, seducir, por eso mi preparación como profesional en Mercadeo y Publicidad me ha permitido crear mensajes que atraigan, que generen sensaciones, que seduzcan.



**P. ¿Qué es lo más difícil de tener una marca propia de moda?**

Cada empresario de moda podría tener una respuesta diferente a esa pregunta, pero desde mi punto de vista fue salir de mi zona de confort de diseñador, en la que me muevo como pez en el agua. Fue enfrentarme a números, a la Contabilidad, al marco legal, a los procesos productivos, a la relación con los proveedores, a salir adelante de los imprevistos, que siempre están a la vuelta de la esquina, a los procesos comerciales, a la competencia feroz, en fin, ha sido un proceso difícil, pero lleno de aprendizaje permanente. Hoy puedo decir que soy un emprendedor un poco más completo.

**P. ¿Qué tanto del Joaquín Camargo ilustrador hay en sus colecciones de calzados, bolsos y prendas de vestir?**

Ahí está todo el Joaquín Camargo, pues yo concibo las prendas desde su forma y esquema de color, pasando por el desarrollo de los estampados, para cuyo diseño me valgo, ya sea de dibujos que hago a mano o digitalmente, o de fotografías que tomo y que posteriormente intervengo en el computador,





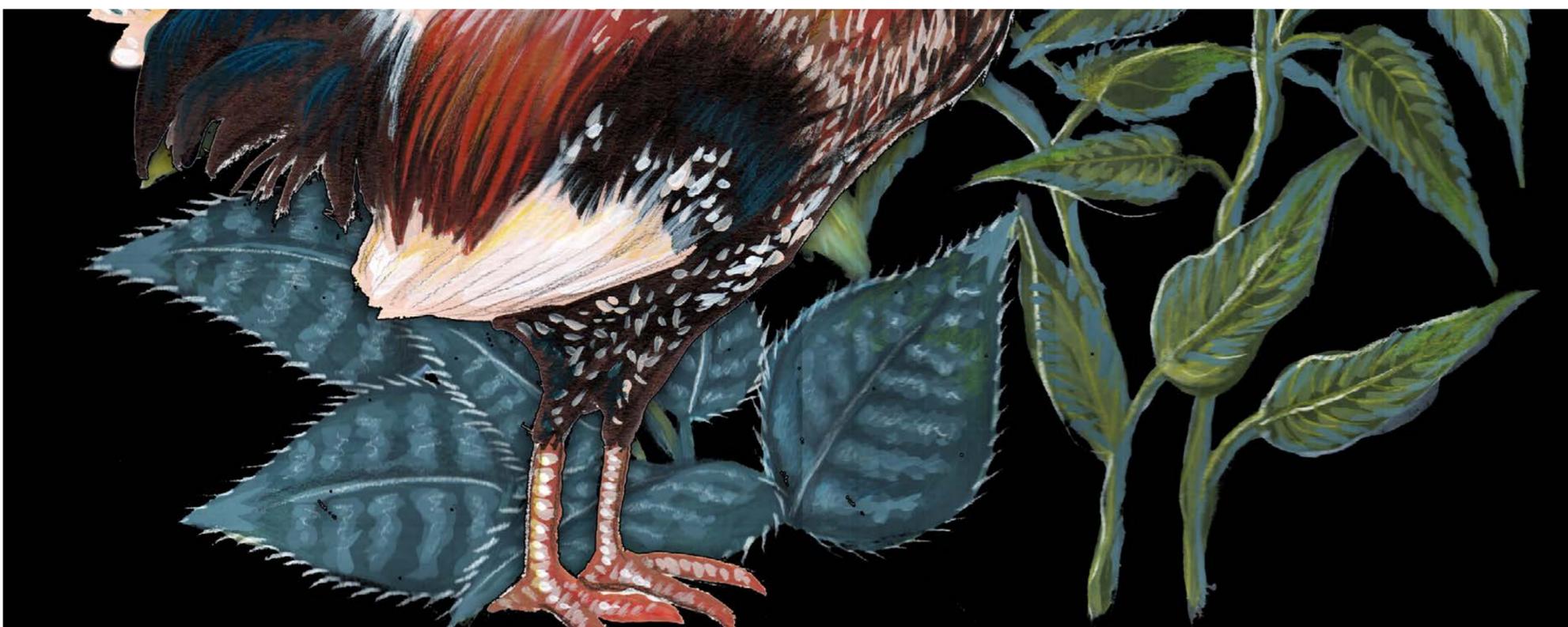
por eso en cada prenda estoy yo personalmente, con un trabajo que se podría catalogar como artesanal.

**P. ¿Cuál es su mayor inspiración a la hora de diseñar?**

**R.** El arte! En todas sus formas, vivo atento a lo que ocurre en el mundo del arte, pues los caminos que exploran los artistas me animan a explorar los míos propios, pero también la naturaleza es una gran fuente de inspiración, y para ello en Colombia somos enormemente afortunados, pues la madre naturaleza nos premió con mil colores y formas en la fauna y la flora, y creo que hasta lo que menos pensamos nos puede servir de inspiración, por ejemplo, en la Colección Origen 1 me inspiré en las hojas del árbol de mango, que no ha sido usado con frecuencia, pero desde mi punto de vista forma unos patrones tan ricos, que es imposible no sentir su belleza.

**P. En su profesión como ilustrador ¿Cuál fue el reconocimiento que más lo llenó de orgullo y por qué?**

**R.** Sin lugar a dudas haber sido ganador de la convocatoria del afiche del Carnaval. Cuando lo inicié fue como un reto personal, y teniendo un sujeto con tanta riqueza como el Carnaval, me generó un momento de introspección bien bonito. Apliqué a la convocatoria, como te digo, como un ejercicio personal y terminé siendo el ganador, lo que me premió con una gran visibilidad como profesional a nivel regional. Además, el ver que tu trabajo es reproducido de una forma tan masiva como lo hace el carnaval de Barranquilla, es una sensación muy gratificante para cualquier persona que trabaje en diseño e ilustración. Debo decir que fueron los carnavales que más he gozado.



**P.** En sus ilustraciones se puede notar el colorido y la alegría de la costa ¿Qué tanto de usted hay en sus obras?

**R.** Claro que sí, ahí está la Costa. El Caribe nutre mi trabajo. El Caribe tiene ese Joie de Vivre del que hablan los eruditos, que acá lo conocemos como “La bacanería”, ese color que inunda mi trabajo también inunda mi vida, siempre que voy a escoger una prenda de vestir, siento una especial debilidad por los colores o por los estampados. A veces debo domarlo un poco pues puede salirse de control, pero sin el color creo que esta sería una vida muy triste. A veces cuando voy a Bogotá me siento un poco disfrazado, pues allá la gente viste con muchos colores neutros, pero a mí el color me produce ¡felicidad!

**P.** ¿Qué tiene de apasionante diseñar e ilustrar para usted?

**R.** Yo cada vez que ilustro me siento un niño otra vez. Como cuando me compraban colores nuevos y en cada color había infinitas posibilidades. Es un juego, es abstraerse del mundo y sus conflictos y soñar; crear una realidad alterna más bella, en la que me pierdo. Es un ejercicio de exorcizar las emociones negativas. Es una pasión; mejor dicho, me he emocionado sólo de expresarlo.

**P.** ¿Cuál es su mayor sueño como profesional y que tan cerca cree usted que esta de cumplirlo?

**R.** Quisiera unir mi pasión por el arte y por la moda al punto de que mis prendas puedan exhibirse en un museo, como lo que hizo Alexander McQueen. Sí, ya sé que es algo muy ambicioso, pero de sueños vive el hombre, y si Dios y la vida me dan la oportunidad espero poder lograrlo. No sé qué tan cerca o lejos pueda estar ese sueño, pero como dicen por ahí “la meta no es el destino, sino el camino mismo”.



**P.** ¡Un consejo para las personas que quieren emprender en el mundo del diseño gráfico y el diseño de modas!

**R.** Que estén dispuestos a montarse en una montaña rusa de emociones, donde vas sin aparatos de seguridad, donde te caes en un momento y al siguiente estás en una ola gigante. Que aprendan a ganar y a perder. Que nunca dejen de ser niños y creer que es posible. Que se asesoren muy bien y que aprendan de todos. Y que se atrevan a dar el primer paso, que siempre es el más difícil.

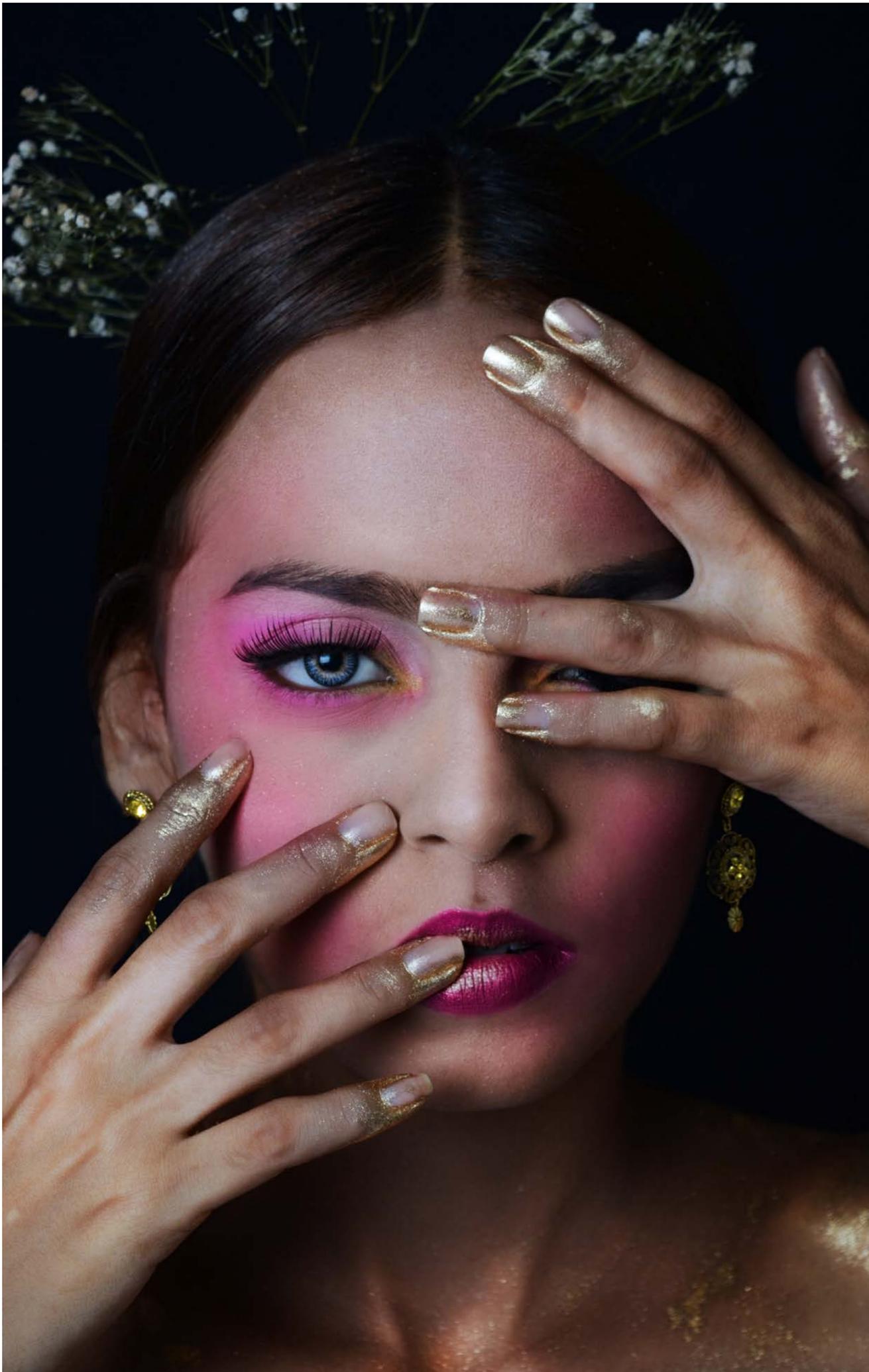


ARTISTAS  
**FOTOGRAFOS**



**kenaf**

*Fotografía y Diseño Gráfico*



## PERFIL

---

---

**K**enaf, es la unión de dos diseñadores gráficos; Jorge Luis Suarez, empírico, ha adquirido experiencia en el diseño y su gusto por la fotografía debido a la relación laboral su madre, y poco a poco fue conociendo la interfaz del programa de edición Adobe Photoshop; trabajó como diseñador gráfico y fotógrafo para la Empresa MAGIFOTO y Héctor Jesús Orellano, teórico, desde niño estuvo envuelto con el arte, la pintura y a los 16 años inicio su formación como diseñador gráfico, y en su proceso fue tomando gusto por la fotografía.

Estos dos adolescentes de 22 y 19 años respectivamente, se han puesto en la tarea de unir sus conocimientos y habilidades para realizar diversas sesiones fotográficas, sociales, editoriales, para publicidad, usando técnicas de iluminación y maquillaje.

Actualmente Jorge estudia Diseño para la comunicación Gráfica y Héctor está en su etapa práctica en la misma formación.





ORVINDIA

*Título// Epoch*  
*Concepto// Arte Barroco*  
*Modelo// Mari Arango Molina*  
*Jose Marulanda Silva*  
*Styling// Jorge Suarez*  
*Hector Orellano*  
*Locación//Imagen Digital*



La fotografía y el diseño es un espacio donde se pueden romper las reglas y dejar que la creatividad fluya. Donde puedes hacer cualquier cosa, sea real o no y eso me inspira hacer mi trabajo. No es sólo representar, es crear, es transmitir, es contar una historia con imágenes.

# jose & Andrés

*Diseño Gráfico & Fotografía*

## SÍGUELO



*Título// Cool for the summer*  
*Fotografía// Jose Veloza Y Andrés Mancilla*  
*Concepto// Inspirado en Cool For The Summer Video*  
*Modelo// Adriana Gómez - Jessica Solano*  
*Styling// Jocanana Swimwear*





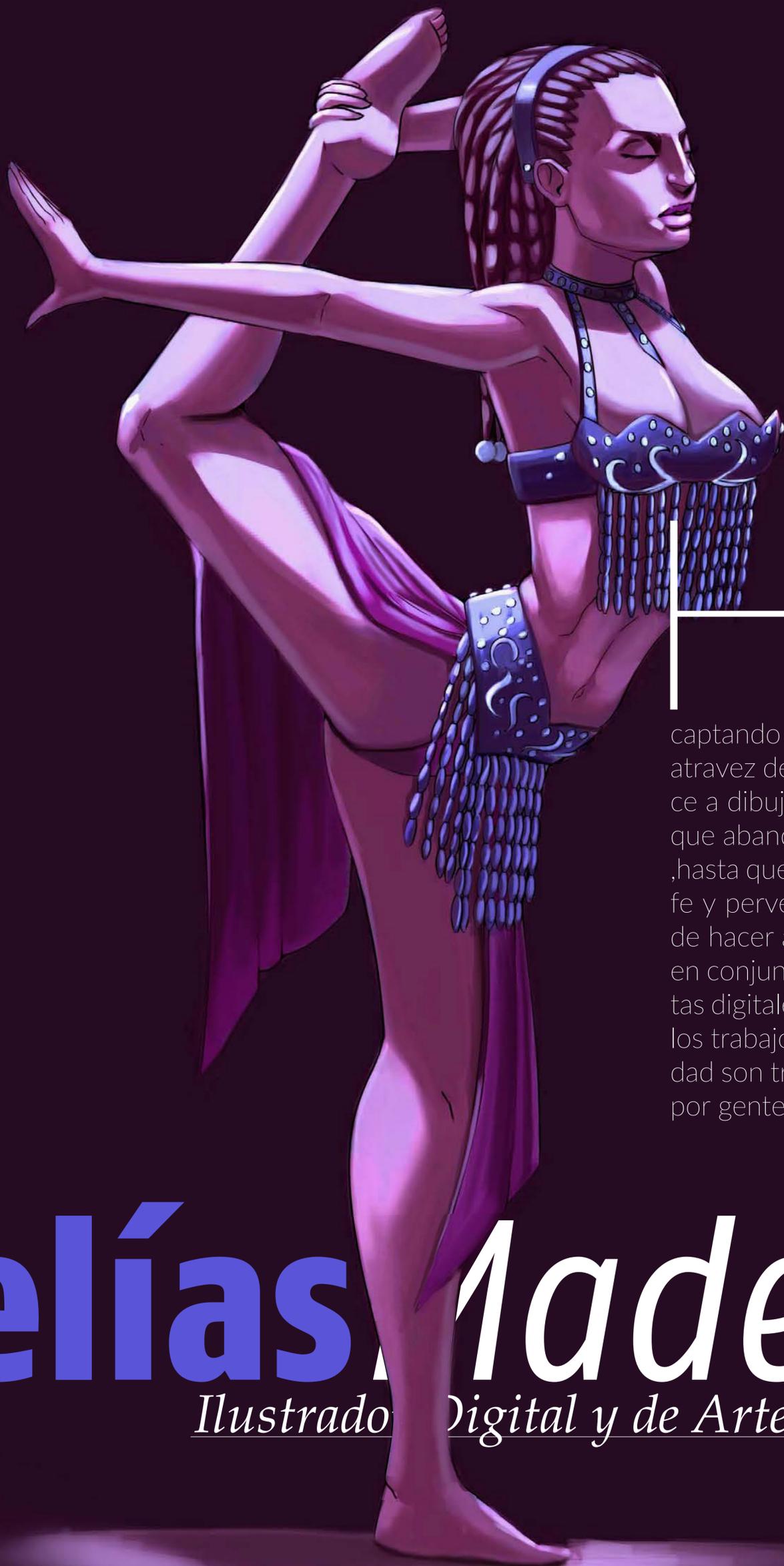




ARTISTAS  
**ILUSTRADORES**

— digital

*Título// The Dancer*  
*Concepto// a dancer ready for*  
*the performance*  
*Técnica// Pintura digital*  
*Año//2016*



## PERFIL

**H**ola mi nombre es Emmanuel Viñas aka EL Viñas aka eliasmadekin tengo cerca de 5 años de trabajar como artista 2D Freelance captando mas que todo mis clientes a través de las redes sociales , empecé a dibujar de muy chico pero tuve que abandonar la pasión por el trabajo , hasta que me decidí a dar el salto de fe y perseverar por aprender la forma de hacer arte digital , hoy día trabajo en conjunto en el Colectivo de artistas digitales FS Studio , la mayoría de los trabajos que realizo en la actualidad son trabajos pagos mayormente por gente en el exterior

# elías Madekin

*Ilustrador Digital y de Arte de Concepto*



*Título// Sammy Advanced War Character*  
*Concepto// a young girl who has to survive in a cruel war*  
*Técnica// Pintura digital*  
*Año//2016*

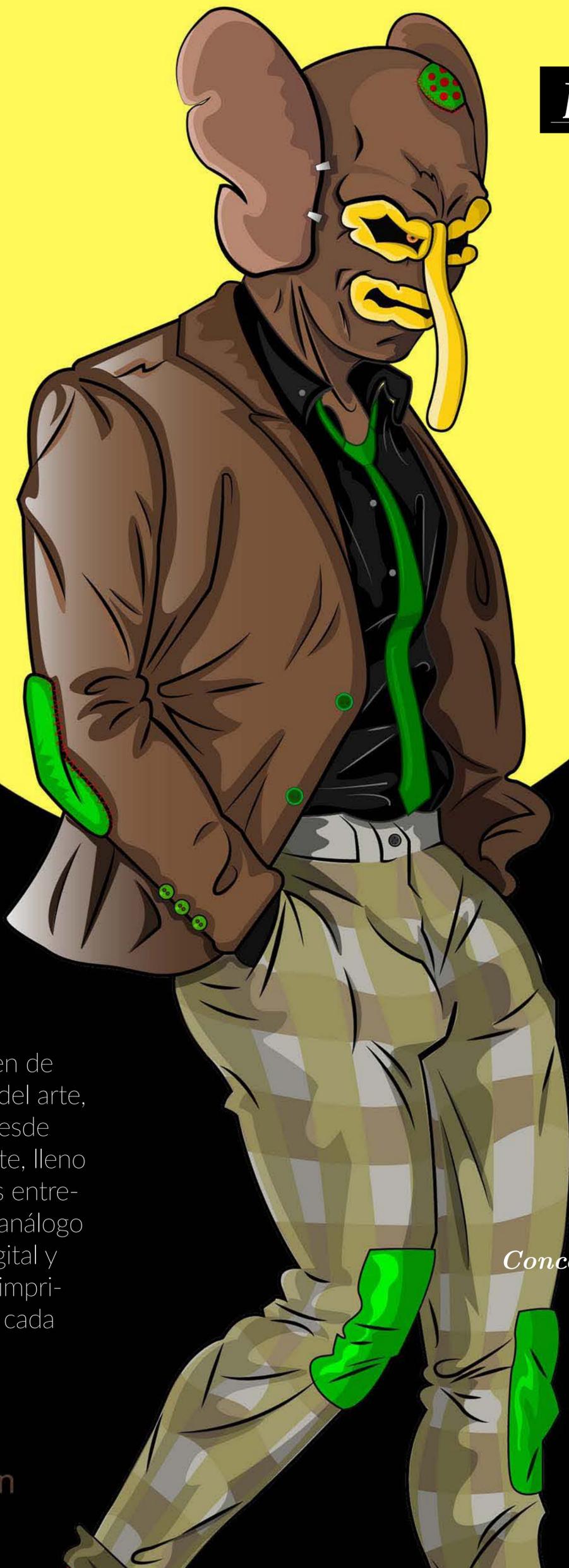


*Título// Dragon Valley*  
*Concepto// based on fantasy*  
*works and mythology*  
*Técnica// Pintura digital*  
*Año//2016*



# vlaz

*Diseñador Gráfico*



## PERFIL

Javier Velásquez es un joven de 24, Barranquillero amante del arte, del dibujo y la ilustración desde los 6 años aproximadamente, lleno de muchos sueños y metas entrenando cada día en su arte análogo que ha trascendido a lo digital y explotar al cien este estilo imprimiendo su sello y estilo en cada una de sus obras.

#Sr.Marimon

*Título// Sr. Marimonda*

*Concepto// Personaje de Marimonda  
- Carnaval, estilo Comic.*

*Técnica// Vectores*

*Año//2014*



*Título// Kid Marimond*  
*Concepto// Personaje de comic inspirado*  
*en el disfraz de Marimonda*  
*Técnica// Pintura digital animada*  
*estilo chibi del original*  
*Año//2016*



*Título// El Monokuko*  
*Concepto// Personaje Monocuco de*  
*Carnaval, estilo comic*  
*Técnica// Vectores*  
*Año//2016*



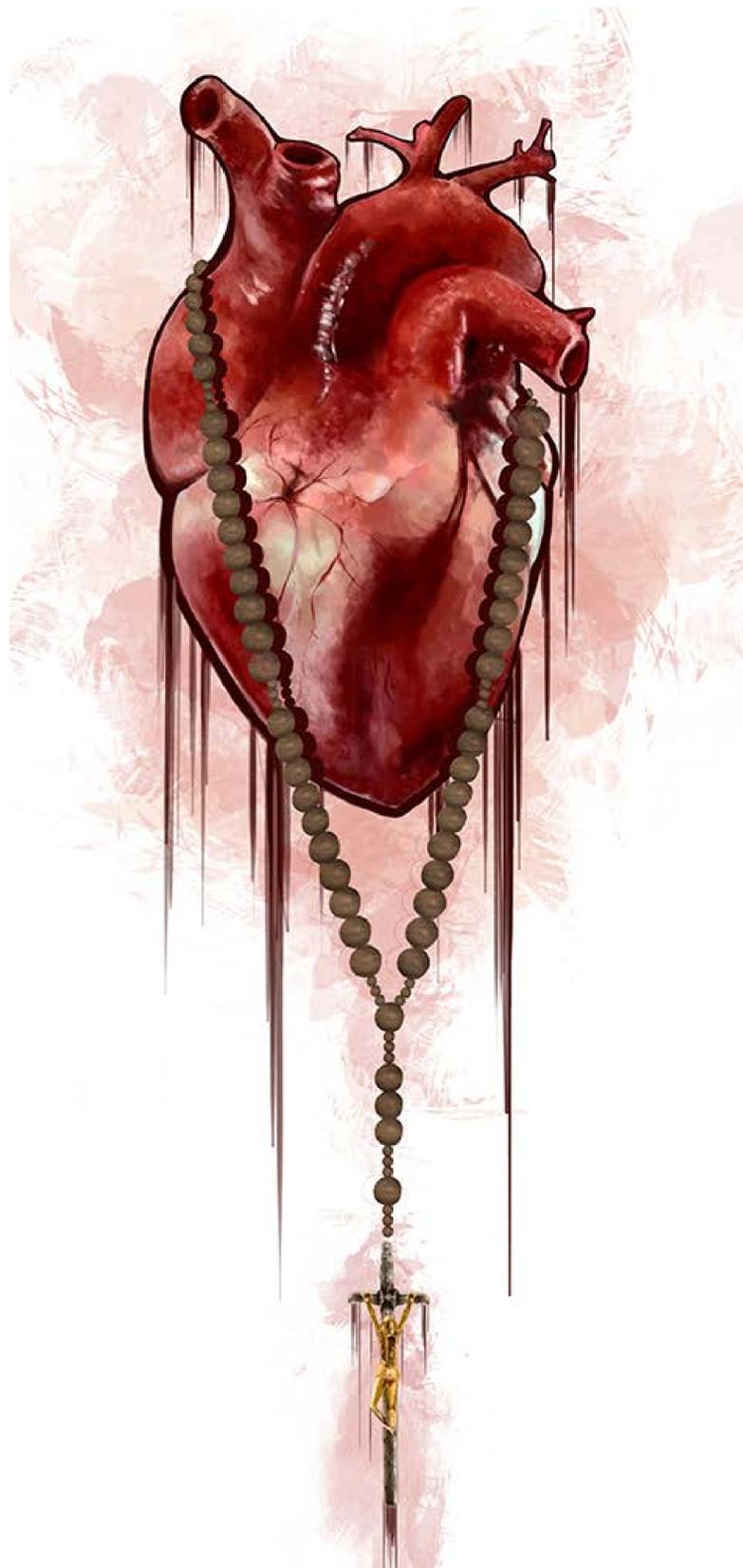
**SÍGUELO**



**#elMONOCUCO**

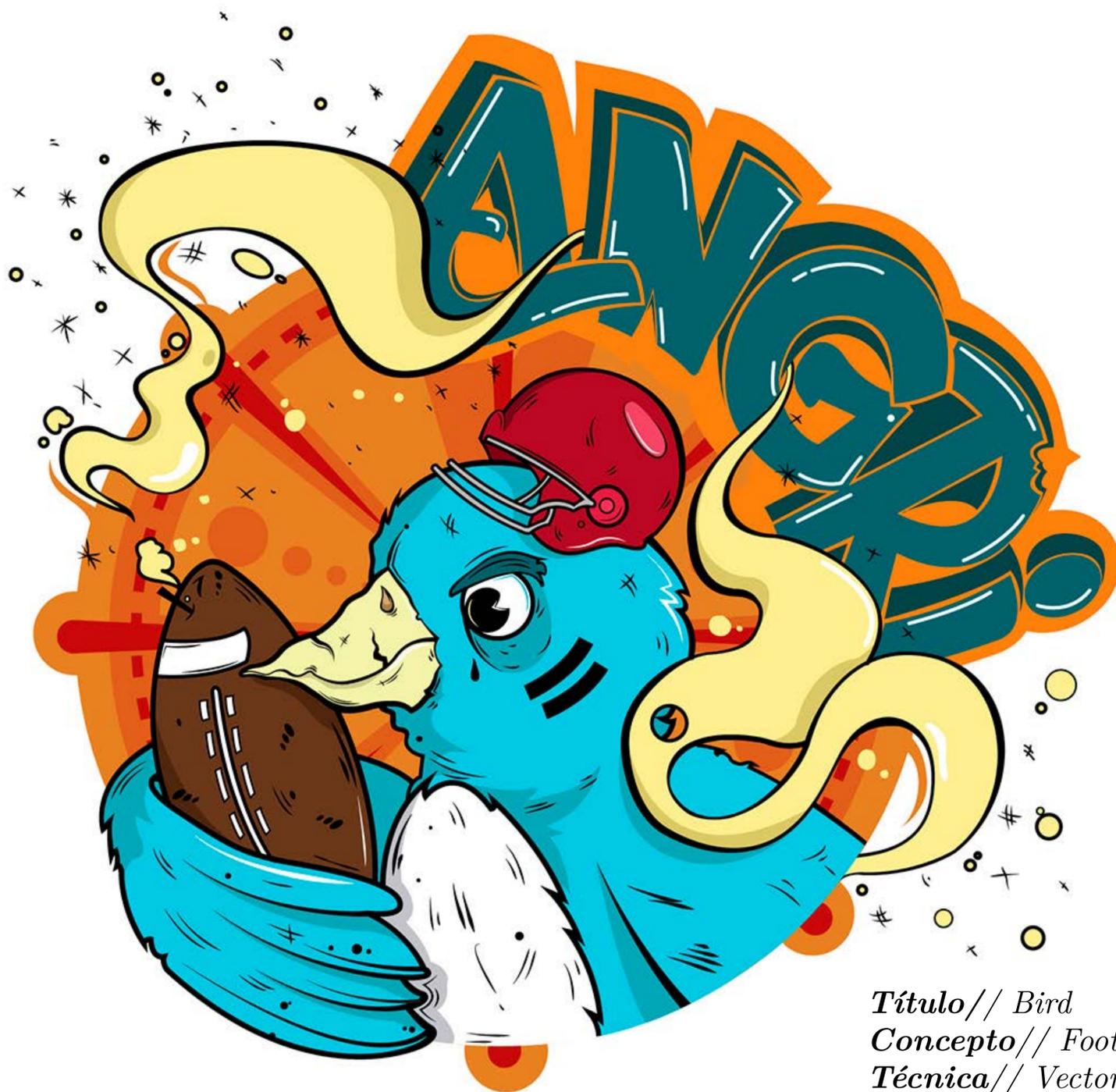
# pipe *ilustra*

*Diseñador Gráfico*



## **PERFIL**

Juan Felipe es un joven disciplinado que con 21 años quiere ser reconocido en el gran mundo de la ilustración

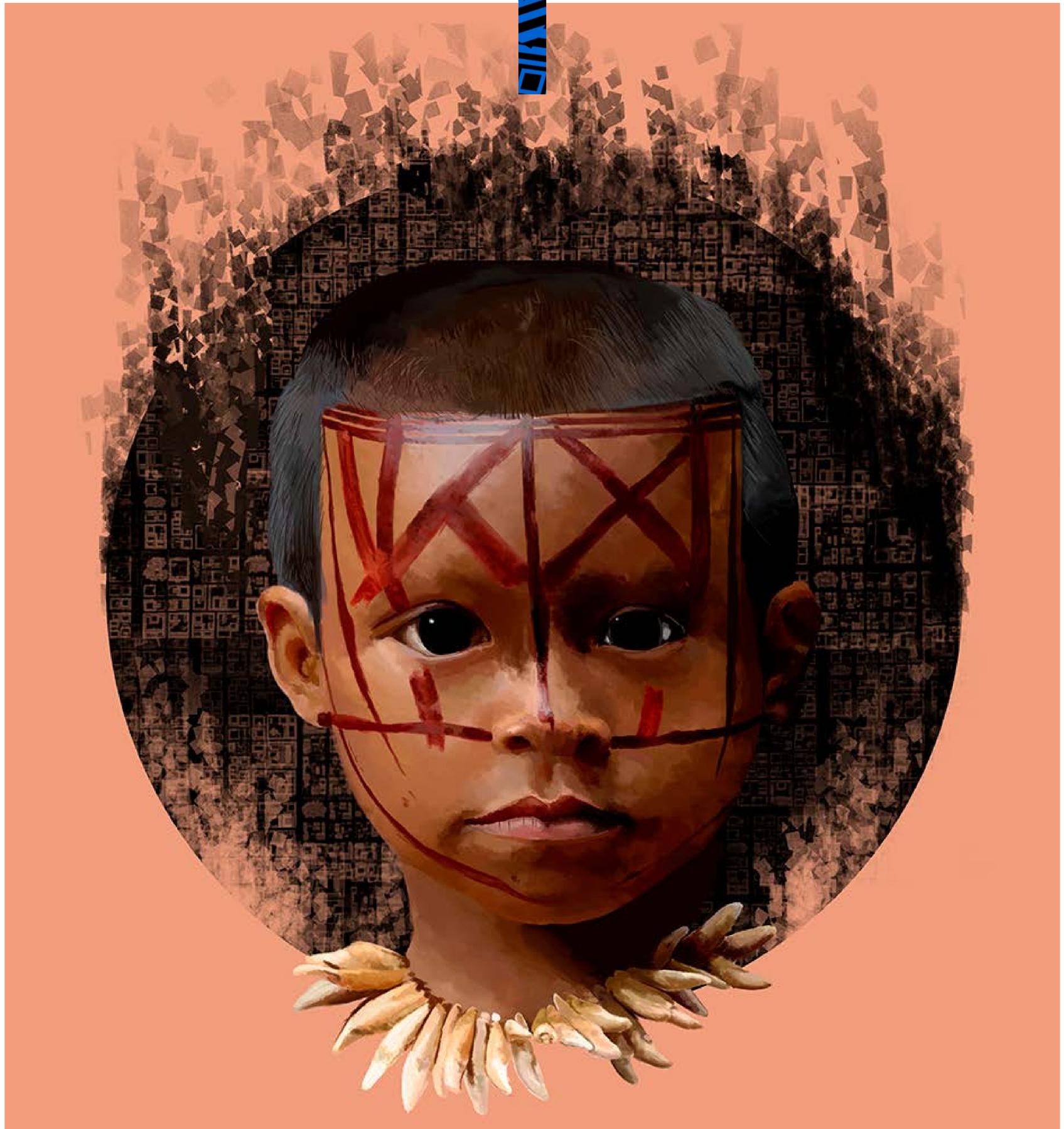


*Título// Bird  
 Concepto// Futbol Bird  
 Técnica// Vector  
 Año//2016*



*Título// Ovejo 285  
 Concepto// Quick sheep  
 Técnica// Vector  
 Año//2015*

*Título// Nukak*  
*Concepto// Ingenas Colombianos*  
*Técnica// Photoshop*  
*Año//2016*



**SÍGUELA**





# lau-nna

*Ilustradora & Diseñadora Gráfica*

## PERFIL

Laura Nataly Rubio Camacho es una joven ilustradora y diseñadora gráfica de Bogotá. Egresada de la Corporación Escuela de Artes y Letras; que gusta experimentar diversas temáticas y técnicas para sus ilustraciones; es recurrente encontrar en su trabajo el uso del bolígrafo y aplicación de colores vivos tan-

to en su trabajo análogo como digital, en este aspecto está en constante exploración entre la pintura digital y el vector. Su seudónimo como ilustradora es es Lua-nna y significa “La que nunca se rinde” y desea siempre reflejar este sentimiento tanto en su vida personal como sobre todo en su vida profesional, en cada reto que se presente.



*Título// Los 4 elementos*  
*Concepto// Representación femenina de*  
*los 4 elementos esenciales para la vida*  
*Técnica// Bolígrafo Negro – Boceto Análogo*  
*Año//2016*



**SÍGUELA**





**Título**// *“ Live with all your soul ”*  
**Concepto**// *representación de “ vive  
la musica y la vida con el alma*  
**Técnica**// *Ilustración Vectorial*  
**Año**//*2016*



# Triker

*Diseñador Gráfico*

## PERFIL

**D**iseñador gráfico freelance que se desempeña en los campos de la ilustración digital y la animación 2D, graduado desde el 2016 de la UJTL (Universidad Jorge Tadeo Lozano). Su enfoque va dirigido a la creación de personajes, aunque también realiza todo tipo de ilustraciones digitales según las ne-

cesidades del cliente.

Ha realizado trabajos de animación e ilustración para la disquera Vibra Music y la agencia MASA Digital.

Tiene proyectos personales en los que se encuentran la creación de una serie animada infantil con un pequeño personaje llamado "Kinkoo" y una serie con un contenido para el público adolescente/ adulto de estilo anime.

Resulta una ardua labor, pero no imposible, conseguir trabajo en estos campos, debido a que debe empezar a hacerse una buena reputación con los trabajos, tiempos de entrega y responsabilidad que quedan acordados con sus cliente, y de esta manera a poder ganarse al cliente para trabajos futuros o para referencias profesionales cuando un nuevo cliente lo contacta.



*Título// Kinkoo y Fangoing*  
*Concepto// Serie animada*  
*Técnica// Vector*  
*Año//2015*



**SÍGUELO**





*Título// Oni Mask*  
*Concepto// Homogéneo*  
*Técnica// Vector*  
*Año//2016*



*Título// Rondado a la fantasía*  
*Concepto// Naturaleza, Alegría, Libertad*  
*Técnica// Ilustración Digital*  
*Año//2016*



# Yuf

*Diseñadora Gráfica e Ilustradora*

## PERFIL

Soy Yuly, Diseñadora Gráfica con 25 años de edad. Me fascinan los comic, igual que el manga. Voy frecuentemente al cine. He trabajado en distintas agencias de Publicidad, donde adquiriré experiencia diseñando distintas

piezas publicitarias haciendo de la ilustración mi fuerte. Por lo que decidí estudiar un diplomado en este campo, en Leitmotiv donde aprendí muchísimas técnicas y formas de ilustrar. Para mi, la creatividad la expresé a través de mis dibujos y diseños de mi diario vivir.

SÍGUELA



YOF

*Título// The King's dream  
Concepto// Sueño, Poder  
Técnica// Ilustración Digital - Wacom Intuos  
Año//2016*



*Título// Girl*

*Concepto// Invierno, Viaje, Ternura.*

*Técnica// Ilustración Digital – Wacom Intuos*

*Año//2016*



ARTISTAS  
**ILUSTRADORES**

— — — — — análogos



# alberto *Castañeda*

*Ilustrador*







# Never *more*

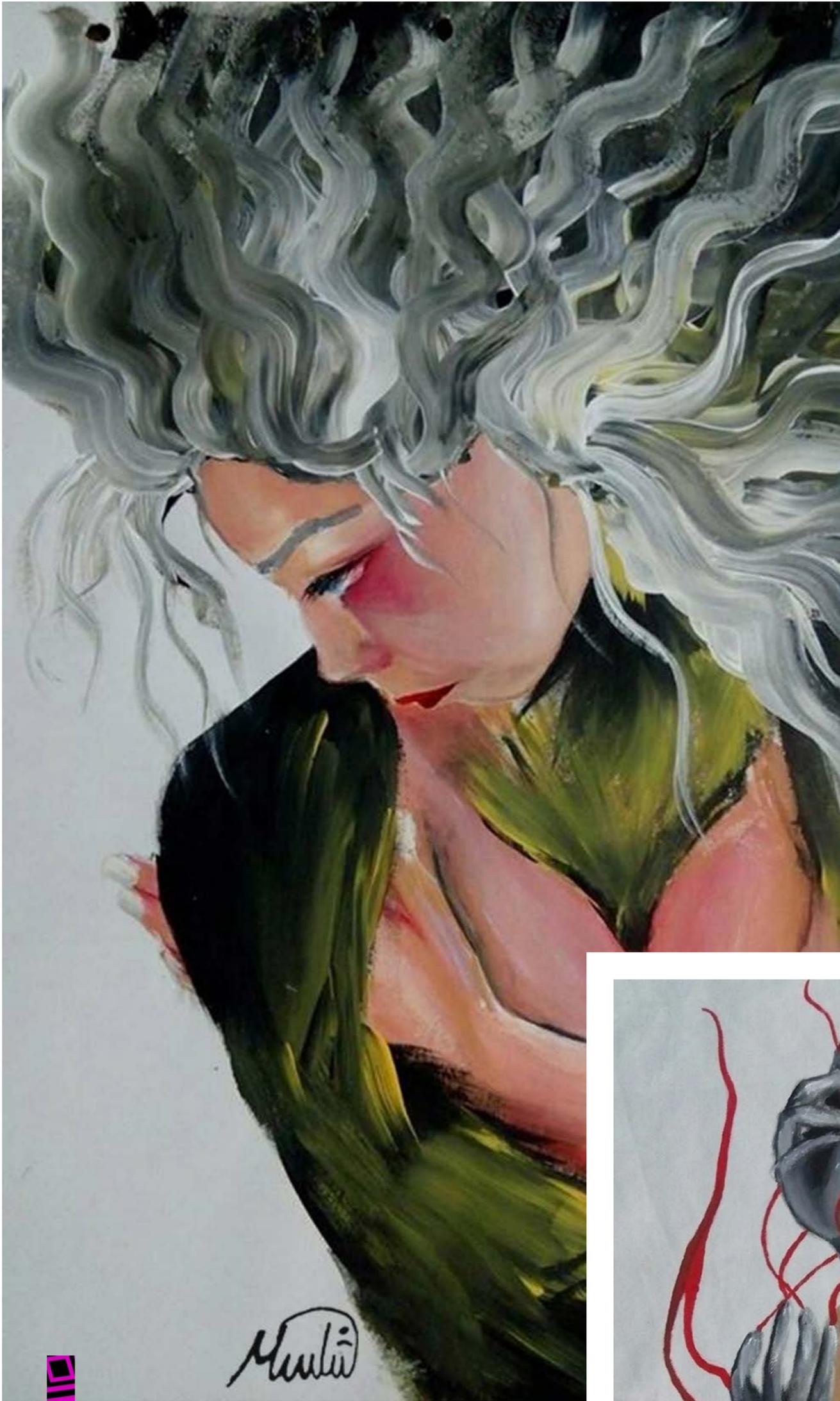
*Ingeniería Mecatrónica*

## PERFIL

Ingeniera mecatrónica de profesión y artista autodidacta, amante de lo surreal y abstracto, influenciada fuertemente por tres artistas: Remedios Varo, Ricardo Lancaster Jones y Edgar Allan Poe. Ha formado parte del equipo expositor del centro cultural ALIAC en la Ciudad de México.



*Título// Heroína*  
*Concepto// Juventud poderosa*  
*Técnica// Acrílico sobre papel*  
*Año//2016*



SÍGUELA



*Título// Recuerdos de agua*  
*Concepto// Recuerdos de mi niñez*  
*Técnica// Acrílico sobre tela*  
*Año//2016*



*Título// Tristeza*  
*Concepto// El refugio personal*  
*Técnica// Acrílico sobre papel*  
*Año//2016*

# julian Paez

*Diseñador Gráfico*

SÍGUELO



## PERFIL

El arte asido un elemento de la vida cada minuto hay varias esenas bellas en la mente del artista bogotano julian y como diseñador hacer arte es jugar con fuego pero la vida debe ser divertidad y asido una carrera larga y difil para estar al nivel que puedo demostras en este momento de mi vida

*Título// Pajaro mentales*

*Concepto// Fantacia, magia*

*Técnica// lapiz de grafito, retoque digital*

*Año//2016*



L O V E  
S U M M E R  
S U M M E R  
L O V E



En esta ocasión tenemos la sensualidad de los newface en una editorial, donde la sensualidad y la juventud se mezclan de una manera pícaro y divertida.



PAOLA  
DELLA  
HOZ

## PERFIL

Estudiante de Comunicación Social en la Universidad de la Costa CUC. Barranquillera. A sus 20 años comenzó su carrera como en el modelaje en el año 2014 siendo imagen de Daniella Battle. Desde entonces estuvo en la segunda y tercera versión del BQFW y estará en la versión 2016 del mismo. Modeló en Plataforma K 2016 y ha sido imagen de múltiples marcas locales. Ha participado en desfiles de reconocidos diseñadores de la talla de Hernan Zajar, Beatríz Camacho y Francesca Miranda.





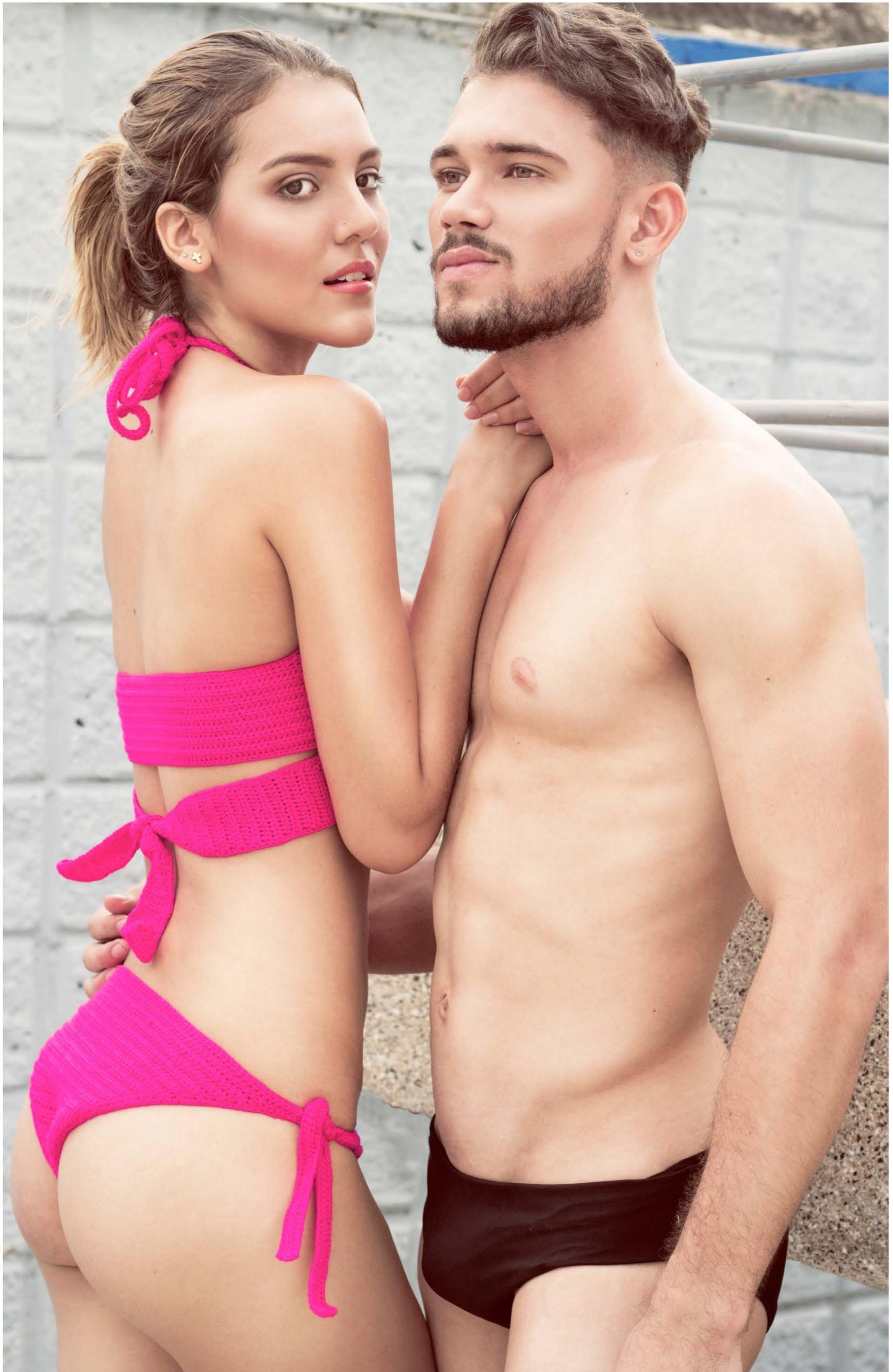
FRANK  
M E -  
J I A

## PERFIL

*Agencia: JC Models*

**E**studiante de Administración de Empresas de la Universidad Simón Bolívar. A sus 21 años de edad su carrera como modelo solo tiene unos meses, descubierto por un agente de la ciudad de Barranquilla Frank, oriundo de Magangué promete estar en grandes ferias de moda y ser imagen de reconocidas marcas, ha participado en pasarelas como EIFW y ha hecho presencia como modelo de protocolo.







LUI SA

CAB A -

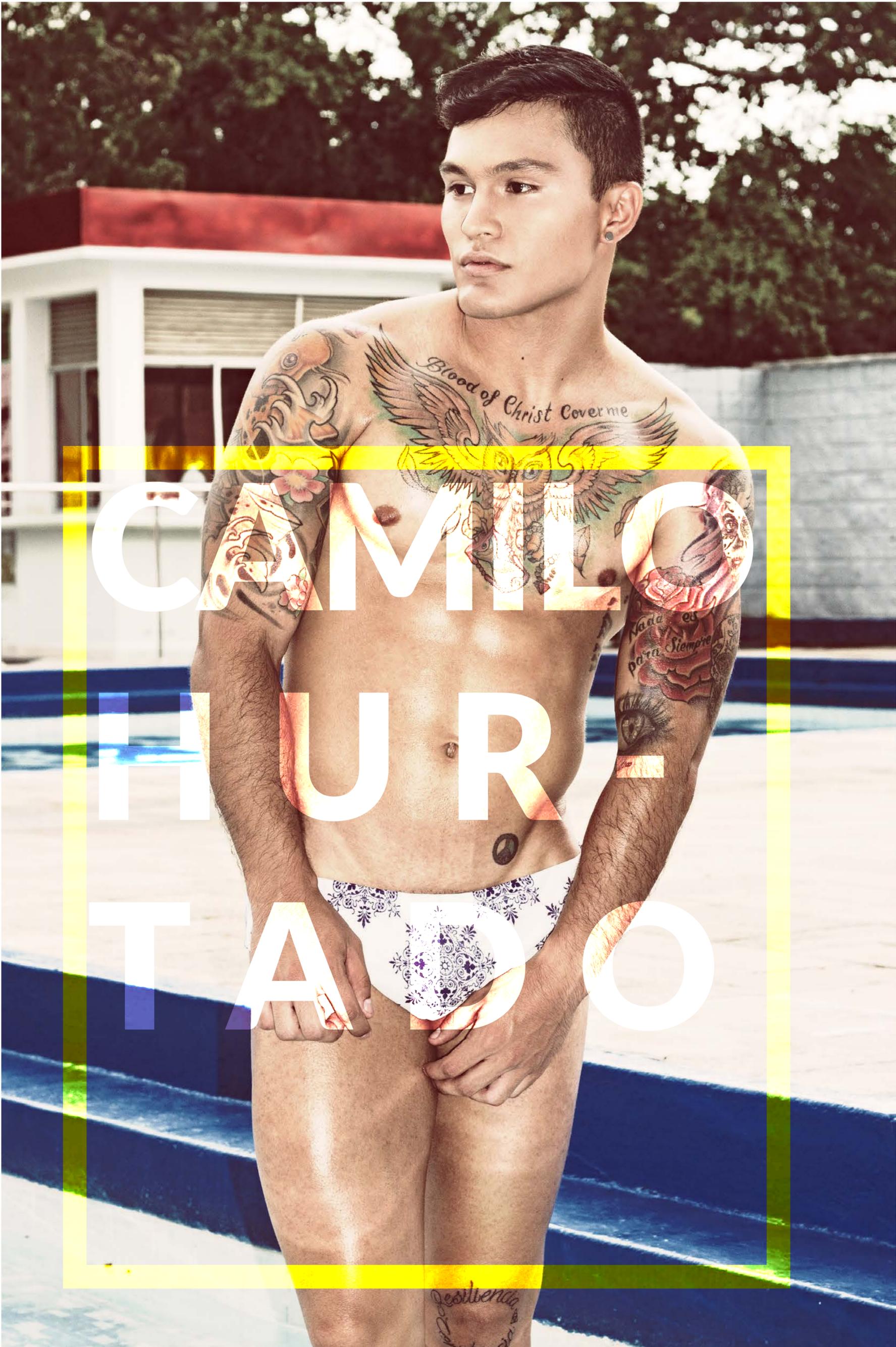
LLERO



## PERFIL

*Agencia: Staff Models*

**B**ailarina profesional. A sus 19 años comenzó su carrera como modelo desde muy joven, estuvo en la agencia estudio 10 de Barranquilla de donde es oriunda. Estuvo alejada por un tiempo del modelaje para prepararse como bailarina. En el año 2015 ingreso a un grupo de modelos llamado Divas, estuvo en la agencia Next Models de Rafael Najar donde tubo presencia en Cartagena Fashion Week. Ha tenido presencia en eventos como wedding fest, Estilista del Año, EIFW entre otros.



CAMILLO  
HURTADO

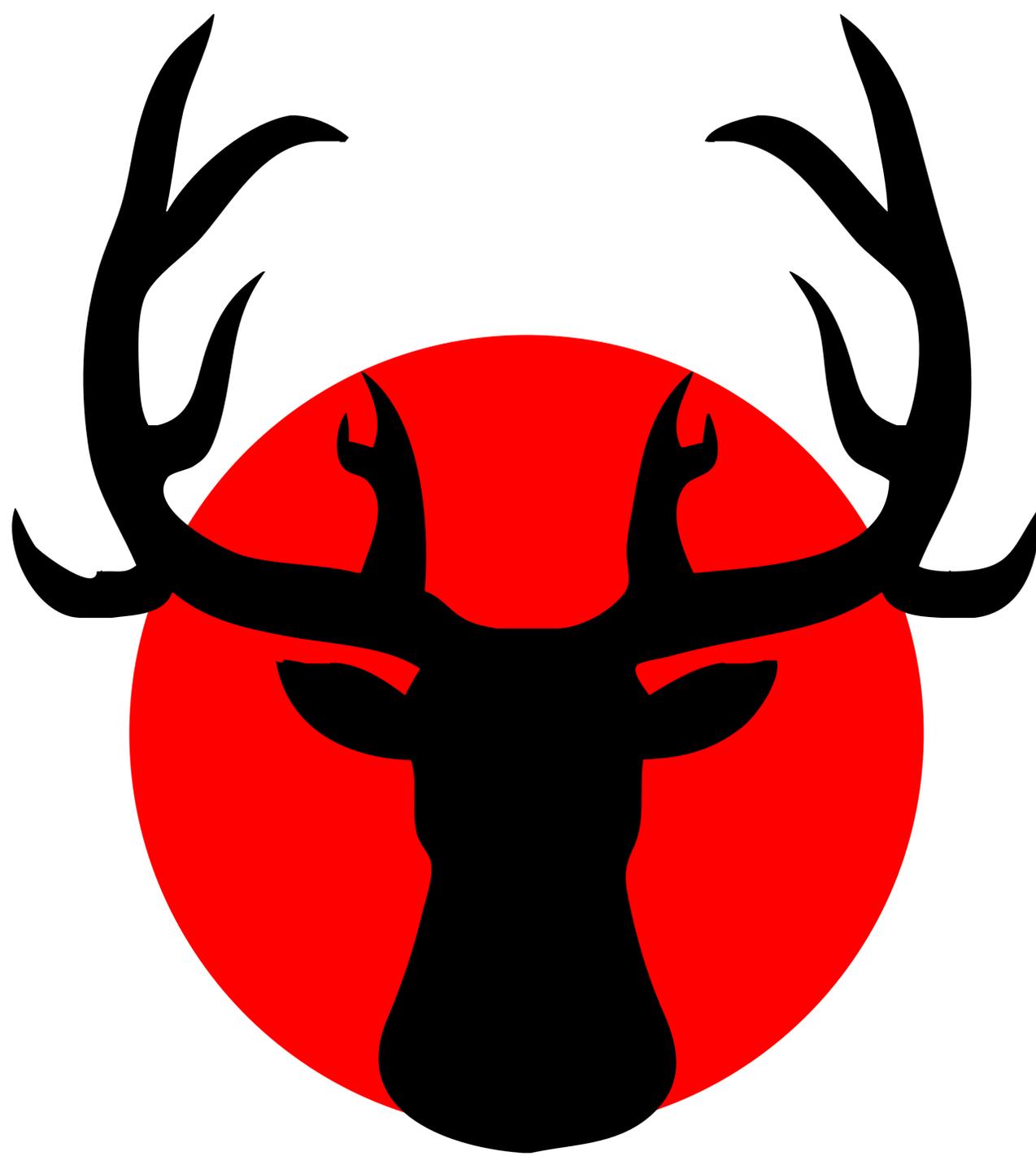


## PERFIL

### Modelo Independiente

Estudiante de Ingeniería Civil en la Universidad de la Costa CUC. Este joven de 21 años nacido en Bucaramanga comenzó su carrera como modelo en su ciudad natal, teniendo presencia en eventos como la Semana de la Moda y en desfiles y pasarelas para marcas y centros comerciales. Estuvo en la agencia CatwalkModels que le dio visibilidad como modelo en la ciudad de Barranquilla, ha participado en producciones audiovisuales y desfiles como EIFW. Actualmente es la imagen de Spa Stetik Club.





EDITORIAL  
LOVE  

---

TOKIO

# saulo Hendo

*Diseñador gráfico & Fotógrafo*



## PERFIL

**D**iseñador Gráfico de la Universidad Autónoma del Caribe, Fotógrafo de moda, Maestrante en Educación. Docente catedrático de la Institución Universitaria ITSA y Universidad Simón Bolívar. Director de la revista Ikebana Magazine. Apasionado por el arte visual y la moda.



***Título**// Love Tokio*  
***Concepto**// Inspirado en la  
cultura contemporanea  
y la estetica de Japon*  
***Modelo**// Kathy Velez*  
***Maquillaje**//Saulo Henao*  
***Styling**//Saulo Henao*  
***Locación**//La Sala Teatro*

東京  
フリ

スタイル



フ  
ア  
ツ  
シ  
ヨ  
ハ







M A G A Z I N E

***Ed. Ikebana #6***