

Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, Fundación Universitaria del Área Andina

VMIDEA

Volumen 01 Número 07 | julio - diciembre 2019

Publicación semestral

ISSN: 2463-1302

Revista digital



Pablo Oliveros Marmolejo †
Gustavo Eastman Vélez
Miembros Fundadores

Diego Molano Vega
Presidente del Consejo Superior y Asamblea General

José Leonardo Valencia Molano
Rector Nacional. Representante Legal

Martha Patricia Castellanos Saavedra
Vicerrectora Académica Nacional

Erika Milena Ramírez Sánchez
Vicerrectora Nacional Administrativa y Financiera

María Angélica Pacheco Chica
Secretaria General

Omar Eduardo Peña Reina
Director Nacional de Investigaciones

Camilo Andrés Cuéllar Mejía
Subdirector Nacional de Publicaciones

Eduardo Sánchez Navarro
Decano Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes Sede Bogotá

Juan David Peña López
Secretario Académico Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes Sede Bogotá

Ana Ligia Galindo Panqueva
Directora Programa Profesional de Diseño Gráfico Sede Bogotá

Clara Ivonne Riachi Vega
Directora Programa Profesional de Diseño de Modas Sede Bogotá

Flor Viviana Nariño Bernal
Directora Programa Profesional por Ciclos Propedéuticos de Gastronomía y Culinaria Sede Bogotá

José Luís León Rodríguez
Director Programa de Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual Sede Bogotá

VMIDEA

<http://www.areandina.edu.co/home/>



Ilustración 3D
Christian Ramirez

VMIDEA

Volumen 01 | Número 07
julio – diciembre 2019
Publicación Semestral
ISSN: 2463-1302

Fundación Universitaria del Área Andina
Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes VMidea | Bogotá | Colombia
www.areandina.edu.co

Director
Eduardo Sánchez Navarro

Coordinación Editorial
Juan David Peña López

Editor
Comité de Publicaciones, Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, Sede Bogotá
Carlos Mauricio Palacios Soto

Editor Investigación
William Bernardo Ruíz Joya

Editor Diseño Gráfico
Jorge Eliecer Camargo Lamo

Editor Diseño de Modas
Clara Ivonne Riachi Vega

Editor Gastronomía
Luis Antonio Marín Moncada

Editor Animación y Posproducción Audiovisual
José Luis León Rodríguez

Diseño y Diagramación
Christian David Ramírez Sánchez

Diseño de portada
David Fernando Aros Palacio

Ilustración de portada
David Fernando Aros Palacio

Las obras e imágenes que aparecen en esta edición de la revista son propiedad enteramente de los respectivos diseñadores y/o creativos, y ninguna de estas pueden ser reproducidas en su totalidad o parcialmente sin su permiso.

Diseño editorial realizado por la Facultad de Diseño Comunicación y Bellas Artes, sede Bogotá.

LA IMPORTANCIA DE CREER EN LO LOCAL

Para ningún colombiano debe ser un secreto que Colombia es en definitiva un país de oportunidades. Más allá de ser una frase optimista es una apuesta y una invitación a repensarnos, reconocernos, resignificarnos y apreciar el potencial de nuestra gente y de nuestros recursos. Sabemos que no es un camino fácil ni rápido, pero es una tarea que ya se ha iniciado desde diferentes frentes como la academia, algunos empresarios, emprendedores, investigadores y colectivos que han dejado de pensar en lo global para centrarse en lo local.

La Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes de la Fundación Universitaria del Área Andina tiene una proyección clara y contundente sobre la importancia de creer y trabajar con y para lo local; apuesta que crea valor agregado a las propuestas de estudiantes, docentes y graduados, que ven en la investigación y la solución de problemas de nuestro territorio colombiano, una oportunidad de generar un impacto social positivo desde los respectivos saberes.

En coherencia con lo anterior, esta séptima edición de VMIDEA es una ventana de reconocimiento de lo local. El lector puede, rápidamente, transportarse a nuestro Pacífico colombiano y su cocina tradicional; descubrir especies que son tesoros de nuestro bosque altoandino; conocer un poco de los diseñadores colombianos que marcan la pauta en moda masculina; la oportunidad que tiene el diseñador colombiano en el diseño de estampados y las nuevas propuestas de la feria de moda más importante de Bogotá. Adicional a las temáticas anteriores, nuestro lector tendrá la oportunidad de conocer cómo el diseño puede ser una herramienta poderosa en procesos de inclusión y de identidad en Colombia, y finalmente, desde la animación se presentan reflexiones sobre la importancia de la imagen en función de la reformulación de la sociedad y cómo desde la realidad virtual y aumentada se pueden dar soluciones al tratamiento de la ansiedad social.



Ana Ligia Galindo Panqueva

Directora Programa de Diseño gráfico

CONTACTA CON VMIDEA

VMIDEA Juan David Peña López
jpena@areandina.edu.co



V+ideas

V+talento

V+innovación

BIENVENIDOS

Pág. 3

VMIDEA es una publicación digital tipo magazín de periodicidad semestral cuyo eje principal es mostrar el trabajo y talento de los estudiantes, egresados y toda la comunidad que integra la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes.

instrucciones

Pág. 6

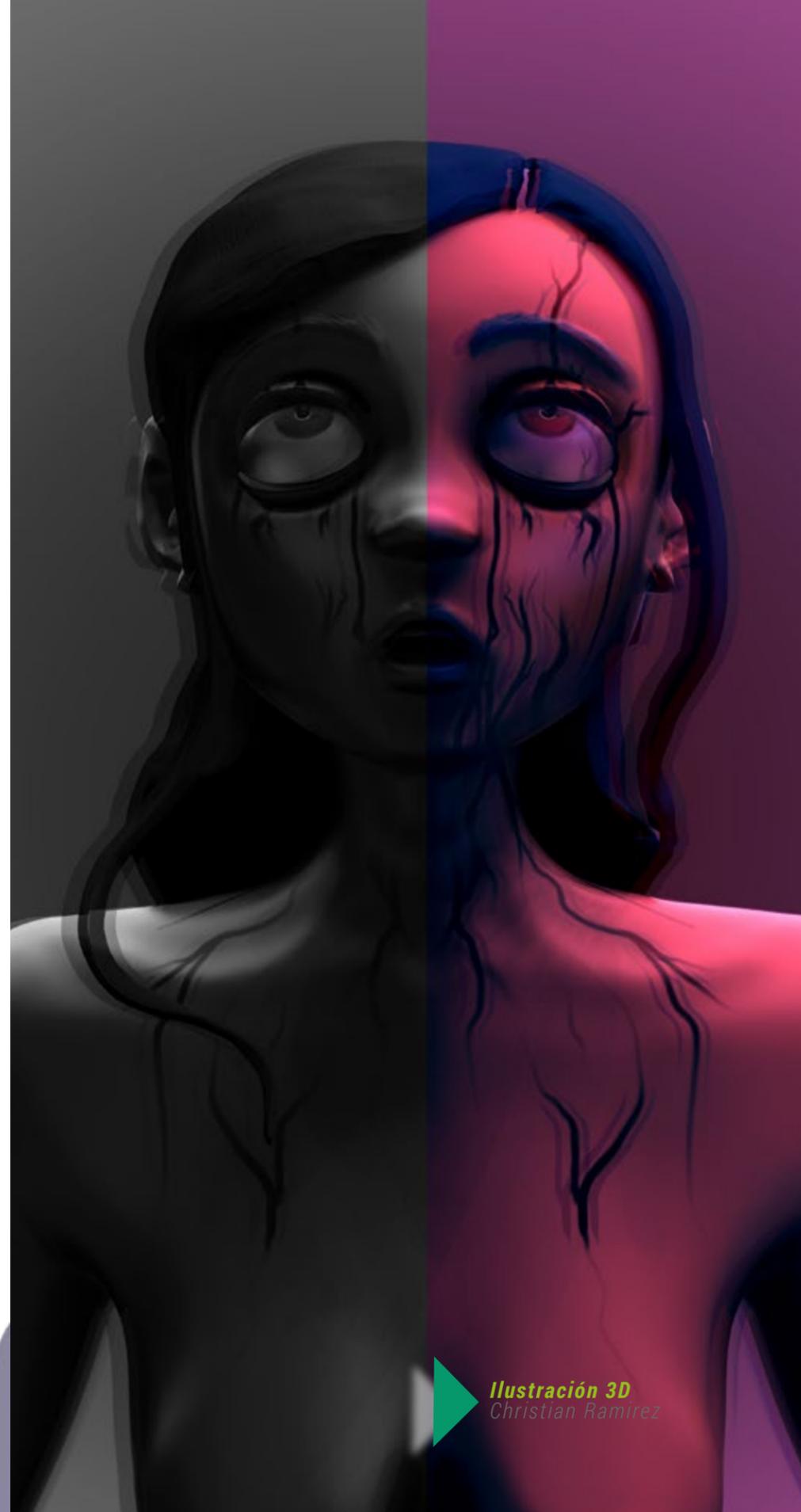


Ilustración 3D
Christian Ramirez

ED.07

VMI GASTRONOMÍA

Pág. 8

Chocó, un destino de sabores.....Pág. 10

Por: Viviana Nariño Bernal

El té de Bogotá.....Pág. 12

Por: Luis Marín

La semilla de la alegría de la copula carnal.....Pág. 16

Por: Rodolfo Tafur Zevallos

VMI DISEÑO DE MODAS

Pág. 16

Diseño de accesorios masculinos formales.....Pág. 20

Por: Cielo Andrea Lizarazo Linares

El uso del textil de forma envolvente en el cuerpo y el paño como fibra principal de estudio..Pág. 22

Por: Swen Ramírez Rasmussen

Diseño de catálogo textil y aplicación sobre salidas de baño para el mercado femenino.....Pág. 24

Por: Cielo Andrea Lizarazo Linares

Nuevas propuestas en el Bogotá Fashion Week 2018: snakers y su colección Jaipá.....Pág. 26

Por: Andrés Astudillo

VMI DISEÑO GRÁFICO

Pág. 26

El diseño y su responsabilidad social.....Pág. 30

Por: Pinzón Granados, Rudy Paola.

Entre el estilo y los ideales:

la presencia de la Bauhaus en la enseñanza del diseño.....Pág. 34

Por: Javier Ramos - Docente Investigador

Fragmento de la novela Wanted ILLSI.....Pág. 36

Por: Mauricio Jaramillo Piñeres

VMI ANIMACIÓN Y POSPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Pág. 38

Procesos de creación documental mediante el uso de nuevas tecnologías y técnicas de animación experimental.....Pág. 42

Por: Docente Investigador: Alan Santamaria Mateus

Creación de ambientes de exposición en realidad virtual y aumentada como contribución al tratamiento de la ansiedad social.....Pág. 48

Por: Juan Sebastian Wilches Bernal

Instrucciones



Salir del modo pantalla completa



Moverse entre las páginas



Volver al modo pantalla completa



Para avanzar dentro de cada una de las secciones de la revista basta darle clic al título de cada uno. Al darle click podrás ir a la primera página de la sección.

En la parte inferior de todas las páginas encontrarás un botón que permite regresar a la página de contenidos.



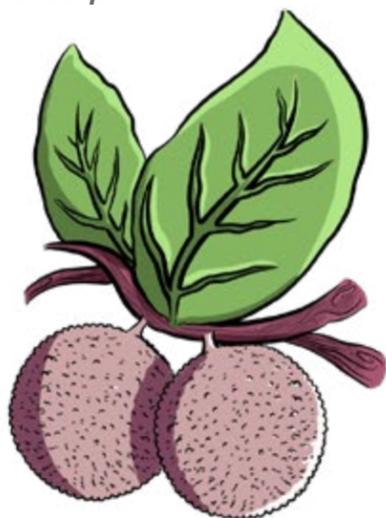
Gastronomía

Chocó, un destino de sabores

Por: Viviana Nariño Bernal

Cruz Mérida, Muñeca y Justi tal vez no se conocen entre sí, pero guardan historias de vida similares, pasiones y rasgos de personalidad afines. Su primera similitud es su piel, gracias a la natal Chocó; un departamento con una riqueza natural excepcional. De Coquí, El Valle y Panguí, estas tres cocineras tradicionales afrodescendientes, madres, maestras, líderes y empresarias, trabajan día a día por mostrar la riqueza culinaria de esta zona del país. Fueron alimentadas por una espesa selva tropical y un mar que de pacífico solo tiene el nombre. Los habitantes de estos territorios custodian productos inigualables: albahaca negra, oreganón, hierbabuena, poleo, entre otras, a las que denominan hierbas de azotea, plátanos de diferentes variedades, churulejas, albacoras, bacoas, guayabillas, naidí, árbol del pan, arrayán, cangrejos azules, hobos, son algunos de los manjares que por años han constituido la despensa gastronómica de estos corregimientos, con ellos se elaboran platos llenos de una sabrosura inigualable. Sus platos transmiten vida, salud, alimentan el cuerpo y exaltan los sentidos.

Árbol del pan.



El proyecto de investigación me permitió explorar territorios fascinantes y exóticos, en los cuales disfruté de encocados, sopas, arroces, fritos, dulces y guisados, un recorrido gastronómico por más de cinco territorios donde la premisa es la hospitalidad. Puedo decir que hacer parte de esta expedición cambia la manera de ver la vida.

En el Chocó se aprende a vivir con menos, su mayor valor es la posibilidad de elegir qué se quiere comer.

La sonrisa natural de sus habitantes es reflejo de la tranquilidad que se respira en sus costas. Al estar allí experimentas que el mundo es muy grande para habitar en un solo lugar y que la felicidad no está en tener de manera literal.

Allí, entre esa mezcla de selva y playa, de río y mar, de chirimía y canto, fogón y huer-ta. Con restricciones de luz, agua y señal satelital, se logra una conexión especial que permite encontrar el valor de lo esencial, la madre tierra, el agua, el fuego, esa esencia tan difícil de encontrar en las ciudades.

Escuchar a Justi, una bella mujer de 74 años, vital, activa, hablar de nuevos proyectos comunitarios, de liderazgo colectivo, resaltando las propiedades de la guayaba yogur, la guayabilla y la guayaba pera, los productos

de su natal Panguí es comprender que falta mucho camino por recorrer y que como gastrónomos estamos llamados a relacionarnos más con las comunidades. Contemplar a Justiniana cuando realiza la recolección manual de churulejas (molusco), una a una; valorar su experticia sobre el nivel del mar que le indica el momento preciso para adentrarse a los manglares, descalza, utilizando sus dedos de agarre en las superficies resbalosas y pregonando



cantos alegres, de esperanza y gratitud, es realmente inspirador para cualquier ser humano. Esa recolección y ese día tenían un significado especial: “elaborar una receta para compartirla con el mundo” a través de la próxima publicación académica, Saberes y senderos del Pacífico colombiano, un documento del SENA y AREANDINA que reúne cocina tradicional y contemporánea con productos nativos liofilizados ... “para que el mundo sepa a que sabe el Chocó”, como lo señala Justi. Tres piedras estratégicamente puestas, la misma leña que el mar trae a la orilla, secada por el sol, son el combustible perfecto para un atollado; en un caldero brillante (cualidad que vale la pena resaltar de las cocinas chochoanas) aceite con bija, hierbas de azotea, leche de coco, arroz, sal y el tesoro encontrado: las churulejas.

Cada receta guarda una historia, un recuerdo de la vida, un nombre, un ser humano que, generosamente, transfirió su saber culinario y cada vez que se replica el plato, esa persona ausente vuelve a estar vivo en nuestra mente y en el recuerdo de estas portadoras de tradición. Dar a conocer estos compendios de recetas es honrar su memoria. La gastronomía es un cúmulo de vida y la chochoana está llena de colores, sabores intensos, selva, música, contraste y mar.

El avistamiento de ballenas atrae millones de turistas cada año y el próximo reto es promover el turismo gastronómico, la ruta está diseñada, un destino que tiene mucho para mostrar y aportar.



Ilustraciones
Christian Ramirez

Directora del Programa Profesional en Gastronomía
Co investigadora de Saberes y senderos del Pacífico colombiano. (SENA-AREANDINA)
Investigadora de GastroLab.

El té de Bogotá

Por: Luis Marin

Un tesoro entre las nubes

El bosque altoandino es padre protector; sus lagunas, ríos y humedales, madres gestoras de la vida de todas las personas, animales y plantas que nos hallamos bajo su tutela. Para muchos, este ecosistema es poco sonante, una preocupación no tan exótica como las consideraciones ambientales del Amazonas brasileño. Es común manifestarse mediante un bien apuntalado tuit, o un hashtag que invita a rezar y no a actuar; sin embargo, cuando abrimos un grifo deberíamos pensar que esa agua es un regalo de *Guaia*, que vive en las montañas cada vez más deforestadas, aisladas y urbanizadas.

Cabe preguntarse ¿Pueden la gastronomía y la botánica amalgamarse para generar estrategias de conservación de especies endémicas de los ecosistemas? El ecosistema que se encuentra entre los 2800 y 3200msnm fue bastión de españoles, alemanes e ingleses en su implacable búsqueda de riqueza, avivada por leyendas, mitos y codicia; debido a su potencial estratégico militar como puesto de control del paso entre las cordilleras. Por esto, en las planicies, bajo estos bosques, se fundaron ciudades sobre los asentamientos de los muiscas, entre ellas la que ocupa ahora la sabana de Bacatá y que alberga un cuarto de la población del país. La forma en la que se desarrolló y expandió Bogotá, y con ella la frontera agrícola, tuvo una gran influencia en la disminución de este bioma de altiplano, la insularización y desaparición de muchas especies nativas; necesarias para la fijación del suelo y la recolección de agua para reservorios subterráneos que alimentan a los cuerpos hídricos de la sabana.

Cardozo *et al.* Hablan del riesgo de la pérdida de las plantas útiles nativas para el ecosistema y a su vez de un potencial económico sostenible:

La pérdida de estas especies causaría un deterioro gradual del ecosistema y, además, la desaparición de un recurso, que bien manejado podría ocupar un renglón en el ámbito económico del país, incrementando la competitividad a nivel externo al ofrecer nuevos productos a partir de especies autóctonas. (Cardozo *et al.*)



El té de Bogotá - Parque Natural Entre Nubes. - Foto por: Luis Marin

La realidad de esta situación se articula con la invisibilidad de cientos de especies útiles que pueden transformarse en alternativas económicas para los campesinos que subsisten de la agricultura y las actividades pecuarias. La protección verdadera de estos ecosistemas requiere de una mirada holística que vincule lo socioeconómico, lo cultural/político y lo medioambiental de una manera equilibrada, que permita que los habitantes de estas zonas se conviertan en guardianes del bosque altoandino. Por esta razón, conocer las especies

Ilustración
Christian Ramirez



El té de Bogotá - La drupa del té de Bogotá
Foto por: Luis Marin

Observaciones sobre la posibilidad de hallar entre nuestras plantas indígenas un equivalente del té de la China ó de América.²

El té, que llaman los Chinos y Japoneses *cha*, *teha* ó *tsia* es la hoja de un arbolito que abunda en las inmediaciones de Pekin, en Nankiao y en el Japon, verde, delgada, puntiaguda de un lado y redonda del otro. El del Japon se diferencia del de la China en que las hojas son mas pequeñas, y su olor y gusto mas agradable. El que nos traen los Olandeses é Ingleses viene en una forma artificial que le dan los Chinos poniendo las hojas al vapor del agua hirviendo para secarlas despues sobre planchetas ó chapas de cobre, á un grado de calor necesario para esta operacion que las dexa arrolladas.

Este método tiene el inconveniente de que el agua disuelve la parte extractiva que se descompone al tostar la hoja, y le queda un gusto aere, amargo y poco agradable que se reprueba á veces en el té.

En el comercio se conoce el té imperial, el negro y el menudo ó flor del té; pero estas son invenciones de los mercaderes para venderlo mejor. En la Martinica se cultivan dos especies de té: son arbustos que crecen en parages

- ² Por Delucel. Feniil. du cultiv. n. 49. an. 6.
- ² A la una la llaman *Cariopbilata* ó *Cuamba* y á la otra *Cespraria*. p 2

Extracto del Semanario de Agricultura y Arte - Dirigido a Párrocos. - 1804

útiles nativas desde la gastronomía se transforma en una necesidad para contribuir a las estrategias de protección del medio ambiente. Las acciones concretas, por pequeñas que parezcan, contribuyen a la preservación de los recursos ambientales.

Dentro de estas especies del bosque altoandino, una llama la atención debido a su interesante historia y su potencial gastronómico inexplorado: *Symplocos theiformis* L.F. Oken. Esta planta simplocácea crece en las laderas rocosas, puede prosperar en territorios más fértiles de una manera más productiva, y aunque, su nombre científico no diga mucho, su nombre común es una de las huellas representativas en la escritura de la historia natural colombiana: El té de Bogotá, esta planta, descubierta por José Celestino Mutis y caracterizada por el botánico Lorenz Oken, Carlos Linneo el Joven, o *Linneus Filius*, fue por primera vez discutida en una publicación destinada a los párrocos y agricultores de la Nueva Granada.

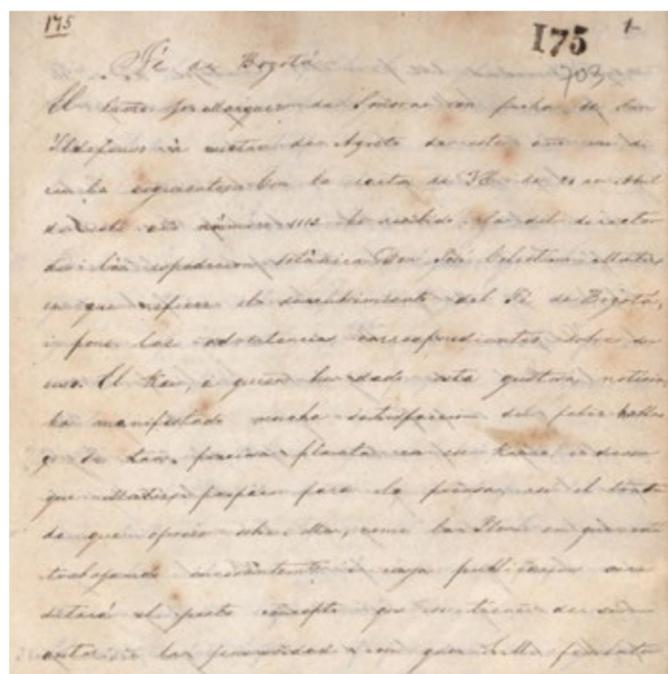
Mutis vio entonces, una posibilidad en esta planta, a través de la observación los usos tradicionales, pero también haciendo gala de su mordiente y curiosa personalidad: *El Symplocos Theiformis*, o té de Bogotá, tenía potencial de ser sustituto del costoso y difícil de transportar té de China. Una prometedora oportunidad contando el consumo asiduo que los europeos colonos de Norteamérica tenían de dicha planta.



Acceso a la zona del Parque Natural Entre Nubes donde se encuentra la planta. 3000 msnm. - Foto por: Luis Marin



Planta de té de Bogotá, primer contacto en el proyecto. Agosto 2018. Foto por: Luis Marin



Carta del Virrey Antonio Caballero y Góngora a - José Celestino Mutis, 4 de Agosto de 1786. - Biblioteca Nacional.

El Virrey Antonio Caballero y Góngora enviaría una misiva a Mutis solicitando la preparación de su tratado sobre el Té y La Flora. El té de Bogotá había despertado el interés de la Corona Española.

¿Qué pasó después?

Es difícil determinar la razón exacta por la que el té de Bogotá no tuvo éxito como un cultivo de explotación en las regiones altoandinas. Sin embargo, puede argüirse a la baja tasa de reproducción de la planta por esquejes, a sus ciclos de floración, el tiempo de madurez de la planta —las referencias de madurez en las bibliografías son escasas— o fenómenos económicos como las bonanzas efímeras de quina, tabaco y añil y otras características biológicas. Pero es de anotar que, en un pequeño momento histórico, el té de Bogotá estuvo en boca del mismo escritor y político cubano José Martí.

Notable es la desaparición, prácticamente, de la faz del conocimiento gastronómico de este, potencialmente, gran producto para los renglones económicos colombianos; independientemente de sus causas. Pero la realidad es que al día de hoy esta planta es escuamente conocida por botánicos, investigadores y aquellos que nunca perdieron su conexión con estos hermosos bosques de alta montaña. Es por esta razón que surgió en el 2018 un proyecto que busca explorar las dimensiones gastronómicas, engargoladas con las botánicas, para promover el uso, consumo y conocimiento del té de Bogotá en la mayor cantidad de escenarios posibles.

Este tesoro se encontró en un oasis verde en las afueras de Bogotá: El Parque Natural Entre Nubes, ubicado en la localidad de Usme, vecino de la Cuchilla de Juan Rey y el barrio Las Malvinas. Un atisbo del esplendor del bosque altoandino en una atribulada zona de la capital. La planta, de un verde amarillo

con hermosas flores rosadas, se yergue solitaria sobre una peña rocosa, desafiante del terreno, y en ausencia de otros individuos de su especie. La observación del terreno sugiere que la reproducción por semilla de esta simplocácea no es particularmente fácil, y las pruebas de laboratorio presentan el mismo indicio hasta ahora.

Aunque los retos y tiempos han sido amplios, no hay sensación como descubrir -o redescubrir- un tesoro. Uno de muchos que se encuentran en las montañas, que antes de hacerlas languidecer y expandirse en pastizales y monocultivos, puede ayudar a *Guaia* a fortalecerse y engalanarse con sus plantas endémicas. El rol de los gastrónomos y el llamado es claro: trabajar más allá de lo que está en sus fuegos, y contribuir a la transdisciplinariedad, la construcción de territorio sostenible y el desarrollo armónico de proyectos e iniciativas útiles, sensatas y productivas.

¡A tomar té de Bogotá!

La planta, aunque la literatura la indica como abundante, en nuestras experiencias de levantamiento de especímenes fue difícil de encontrar, debido a la complejidad de acceso de terrenos y a la poca diseminación de la planta; el té de Bogotá se encontró sin presencia de otros especímenes a su alrededor, y solo recientemente se pudo contactar una persona que afirma tener un bosque pequeño de esta exclusiva planta. Sin embargo, ha habido éxito en la consecución de ejemplares para realizar experimentos de reproducción, al igual que hojas para aplicar las distintas técnicas gastronómicas que puedan aumentar el potencial sensorial y culinario de esta planta, lo que le da una nueva dimensión de valor.

La semilla de la alegría de la copula carnal

Por: Rodolfo Tafur Zevallos

Una leyenda hindú nos cuenta que una mujer llamada Marudmati, muy devota de Shiva (Dios creador para los hindúes), pedía su bendición y que esta se materialice en un hijo. Sus rezos fueron escuchados por *Sri Parvati* (esposa de Shiva, energía Femenina) quien intercede para que se haga realidad esa bendición. Se le dio a elegir entre tener un hijo muy dotado, pero de corta vida en la tierra, o un hijo de poca inteligencia, pero de larga vida. Es así como nace Markandeya, varón muy inteligente y ejemplar pero destinado a morir a los 16 años de edad. Este pequeño prodigio creció como el mejor devoto de la pareja divina y hasta el día de su muerte anunciada seguía adorando a Shiva y Sri Parvati. Ambos dioses deciden que antes de su muerte, el joven creyente saboree el placer de la copula carnal. Es así que piden a *Avalokiteshvara* (la que escucha el llanto de los hombres), para que tenga relaciones sexuales con el destinado a morir, ella se presenta desnuda y bañada con semillas de *gingilly* (ajonjolí) y de la mano conduce al joven amante al lecho nupcial para que este tenga relaciones sexuales con la diosa de la alegría carnal.

En plena sesión amorosa se acerca *Yama* (Dios de la muerte y enemigo de *Shiva*), y arroja un lazo para llevarse al joven devoto, pero la atadura cae alrededor del *Lingan Shiva* (pene de Shiva) emergiendo el Dios creador y venciendo así a *Yama*, y desde ese día *Markandeya* sube al altar de *Shiva* como la "fuerza viril".

En referencia a esta leyenda mágica de los hindúes, las mujeres untan su

cuerpo con ajonjolí en la noche nupcial para que el acto sea supremo y pueda engendrar un hijo dotado de inteligencia. Los chinos ya usaban el sésamo hace 5000 años, y durante siglos han extraído su aceite, los egipcios molían las semillas para obtener una harina con la cual las mujeres se untaban el cuerpo para despertar el deseo sexual en los varones y las mujeres de la civilización más antigua del mundo, Babilonia, confiaban en una mezcla de semillas de sésamo y miel para aumentar el deseo sexual y la fertilidad. Los asirios contaban que sus dioses bebieron una copa de aguardiente de sésamo después de crear el mundo y por la influencia de esta bebida empezaron a tener relaciones sexuales para poblar la tierra. Finalmente las damas romanas de los primeros siglos lo utilizaban como emenagogo.

La semilla del ajonjolí o sésamo tiene un aroma y sabor de avellana, se emplean generalmente en panes y tortas. Para preparar el *halwa* (dulce en idioma árabe) el ajonjolí es esencial, así como para la pasta llamada *tahina*. Entre los chinos existe un confite dulce llamado *Nin Bi Tang* que es gomoso y cubierto con semillas de sésamo. En la cocina española del siglo XVI era de buena costumbre invitar a una doncella un pastel de chocolate con capas de ajonjolí para empezar la declaración de amor. Los romanos molían semillas de sésamo con comino para preparar un pan que lo definían como afrodisíaco.

Profesor de la Escuela Profesional de Turismo, Hotelería y Turismo
Materia de Investigación y Consulta: Leyendas de la India:
Ed Sopena - Mitos y Leyendas de la India. Barcelona. Ind Graf., Frre Olsina.



Ilustraciones
Christian Ramirez



Diseño de Modas

Ilustración
Christian Ramirez

Diseño de accesorios masculinos formales

Por: Cielo Andrea Lizarazo Linares

Introducción

Es momento de dejar de lado los prejuicios y paradigmas alrededor de la moda y el arreglo masculino; este mercado está buscando arriesgarse por medio de la innovación saliendo de los colores y estéticas clásicas.

El cambio de consumo de moda masculina en Colombia es cada vez más notorio, como lo menciona Clara Henríquez, directora de plataformas estratégicas de Inexmoda, los hombres ahora buscan nuevas estéticas para comunicar por medio de las prendas, yendo más allá de las clásicas y básicas como la camisa y el jean.

En Colombia el mercado de moda masculina está buscando nuevas propuestas que se relacionen con sus gustos, estilos de vida, una mayor diferenciación y oferta; ejemplo de ello es Arturo Calle quien comenzó con trajes formales para el trabajo e incluso el matrimonio, y hoy en día, entendiendo las necesidades del mercado; ha diversificado sus líneas para atender cada momento en la vida de su consumidor.

El auge de nuevas marcas independientes como Bermelio, Cubel, Whithman; diseñadores como Lina Cantillo, Juan Pablo Socarrás; algunas de accesorios como Argento & Bourbon, Corbata Stylo, entre otras; apuntan a diversificar el concepto de lo que se había establecido en el mercado local como moda masculina, muchas de ellas en el campo formal. El acceso a Internet a plataformas como

Pinterest han llevado al consumidor a estar enterado de las tendencias globales que aún deben ser adaptadas al contexto local, porque a pesar de que en el mundo las grandes casas de investigación de tendencias, marcas y diseñadores hablen de nuevas estéticas, de la ausencia de género en el color; Colombia sigue siendo un contexto con marcados prejuicios sexistas y tradicionalistas, lo que conduce a una lenta adopción de las tendencias y por consiguiente una desaceleración de la diversificación de la industria de moda local, presentando una oferta de diseño cada vez más limitada y uniforme coartando la creatividad del diseñador.

Método

En la asignatura de Diseño Avanzado II (enfocada a sastreía masculina) de Diseño de Modas de la Fundación del Área Andina, se identificaron estas oportunidades del mercado y relacionando el ejercicio que realizan los Clúster en Colombia específicamente en Bogotá bajo la Cámara de Comercio; se plantea un ejercicio de diseño de accesorios formales que incluyan un corbatín o corbata, una billetera y un pañuelo como complemento de un atuendo formal; pensando en el empaque de los mismos, para entregar un Kit para un perfil de consumidor específico definido por el estudiante.

Este ejercicio pretender llevar al estudiante a explorar otro tipo de productos que vinculen los clústers que pertenecen a su sector, para tener una oferta más completa y variada en el universo formal de la moda masculina.



Imágenes archivo del programa. Diseño de Accesorios femeninos. Areandina – Diseño de modas – Diseño IV – 2019-I

Procedimiento

Durante el proceso los estudiantes seleccionaron un perfil, que analizaron desde su estilo de vida. A partir de información valiosa de comportamiento del consumidor y de las tendencias PV 2020 de WGSN, definieron elementos diferenciadores en la colección de productos y la utilización de nuevos materiales y técnicas

Resultados

Dentro de los proyectos presentados, algunos utilizaron la impresión 3D como recurso para agregar valor a los productos terminados, la madera como nuevo material; tuvieron un acercamiento a los procesos productivos de la marroquinería y algunos de los materiales que en esta intervienen como el cuero.

En conclusión, dentro del ejercicio se pudo evidenciar la importancia de una correcta selección de procesos, materiales y la realización de prototipos previos al producto final; el papel fundamental del empaque como elemento portador del valor, el cómo este puede comunicar un status y calidad del producto que lleva en su interior.

Por otra parte, comprender el mercado masculino desde una mirada internacional y local, lleva al estudiante a realizar procesos críticos de reinterpretación y proposición frente a oportunidades y necesidades del mismo.

Por otra parte, comprender el mercado masculino desde una mirada internacional y local, lleva al estudiante a realizar procesos críticos de reinterpretación y proposición frente a oportunidades y necesidades del mismo.

Bibliografía

Lau, J. (2013). Diseño de accesorios. Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>

Ilustración
Christian Ramirez

El uso del textil de forma envolvente en el cuerpo y el paño como fibra principal de estudio

Por: Swen Ramírez Rasmussen

Introducción

El grupo de IV semestre desde la asignatura de Diseño III, que estudia de forma principal la sastrería femenina, inicia este recorrido por la historia del paño y las civilizaciones antiguas que lo utilizaron, encontrando de forma particular la civilización griega, que a su vez nos muestra la simplicidad y la belleza de sus indumentarias femeninas.



<https://co.pinterest.com/pin/344173596508780722/>

La herencia de la civilización antigua; Grecia, en el uso de la indumentaria en general, fue sencilla. Se parte de rectángulos de tela que se envolvían y drapeaban (realizar pliegues con el textil sobre el cuerpo a vestir) sobre el cuerpo, con un mínimo de costuras; como el Chitón, el Peplus y el Himation. De esta técnica se derivan formas de cubrir el cuerpo que luego los romanos antiguos copiaron y transformaron en los más emblemáticos estilos que han llegado a nuestros días como símbolo de poder, estatus y herencia política; La toga.

Y cómo analizar un textil envolvente sin costuras, sin antes conocer una de las fibras utilizadas desde la antigüedad: La lana; con la que se producía el paño construido con pelo de animales, principalmente de ovejas, y para las mujeres en su calidad más liviana y delicada.

Todo lo anterior se presenta como estudio para experimentar con formas contemporáneas de cubrir el cuerpo y utilizar pliegues y recogidos para ornamentar los atuendos, explorando de forma creativa y lúdica dentro de los procesos metodológicos de aprendizaje. <https://co.pinterest.com/pin/344173596508780722/>

Método

Taller de experimentación con patronaje mágico a partir del uso de paños sin costuras, de forma envolvente sobre cuerpos femeninos y la inspiración de los drapeados antiguos griegos.

Procedimiento

Se inició con la investigación del origen de las fibras naturales, enfocando este estudio en la lana y el paño. Lo anterior nos muestra a Grecia antigua en la forma como envolvían el cuerpo femenino; técnica de drapeado, con estos textiles y su herencia indiscutible a la humanidad hasta nuestros días.

El siguiente reto es la exploración de un patronaje mágico (técnica no convencional de construir patrones del cuerpo humano con la menor cantidad de cortes, logrando volúmenes, cortes y uniones del textil de forma ornamental inesperados) en complemento con la técnica del drapeado griego antiguo en la propuesta creativa de los estudiantes.

Los primeros ejercicios se realizaron a ¼ de escala, con uso de maniqués de madera y papel trazo. Esto permitió que los estudiantes entendieran el cuerpo humano desde otra mirada para ser vestido. Luego de varias sesiones de clase para perfeccionar el diseño final, pasamos cada propuesta a formato real de maniquí talla 8, presentando nuevos retos de solución al buscar el menor número de puntos de amarre de los paños sobre el cuerpo a vestir.

El diseño final se llevó a una ilustración con especificaciones técnicas y la cantidad de material a requerir para la entrega final del taller. Una de las exigencias dentro de las exploraciones en clase, era el uso de una fíbula (alfiler ornamentado utilizado en los trajes griegos para sujetar el textil drapeado) que se construiría en una sesión y posteriormente uniría y adornaría el traje final.

Aprobados los diseños se procedió a la búsqueda de los paños, cuya exigencia era un porcentaje entre un 60% a 100% de fibra natural. Esto presentó un reto en



Imágenes archivo del programa, taller de drapeado. Areandina - Diseño de modas - Diseño I - 2019-I

el presupuesto de cada estudiante y a la vez la combinación de estos textiles, ya que dentro de los parámetros de diseño debían combinar dos telas; una en tono lizo y otra con diseño visible; cuadros, líneas entre otros. Estas dos telas debían unirse para formar la tela general a drapear. La muestra final fue expuesta en las instalaciones de la universidad en la semana 9 del periodo académico 2019-I, sede A, con un total de 12 atuendos desarrollados por los estudiantes, bajo la dirección de la clase de diseño y su conocimiento previo en patronaje y confección.

Resultados:

Los atuendos presentados fortalecieron los siguientes aspectos:

- Investigación como proceso clave para la adquisición de saberes y el fortalecimiento en la construcción de un pensamiento creativo con criterio.
- Conocimiento del uso de la fibra de la lana y las indumentarias femeninas de la civilización antigua; Grecia.
- Exploración del patronaje mágico y sus aportes al conocimiento previo técnico adquirido en semestres previos.
- Talleres con enfoque lúdico en las metodologías utilizadas dentro de la asignatura de; Diseño III.
- Trabajo en grupo e individual, en pro de las propuestas creativas desarrolladas en los talleres previos a la entrega final.

Bibliografía:

- Cosgrave, B. (2005). *Historia de la moda: desde Egipto hasta nuestros días*. Gustavo Gill.
- Brown, S. (2012). *Fashion: the definitive history of costume and style*. New York: DK.
- Racinet, A., Ribeiro, A., & Franco, M. (1992). *Historia del vestido*. Libsa.
- Bolton, A., Galliano, J., Geczy, A., Hearn, M. K., King, H., Koda, H., ... & Wai, W. K. (2015). *China: through the looking glass*. Metropolitan Museum of Art.



Imágenes archivo del programa, taller de drapeado. Areandina - Diseño de modas - Diseño III - 2019-I



Imágenes archivo del programa, taller de drapeado. Areandina - Diseño de modas - Diseño III - 2019-I



Imágenes archivo del programa, taller de drapeado. Areandina - Diseño de modas - Diseño III - 2019-I

Diseño de catálogo textil y aplicación sobre salidas de baño para el mercado femenino

Por: Cielo Andrea Lizarazo Linares

Introducción

El diseño de estampados textiles en la industria de la moda puede abarcar diferentes aplicaciones, no solo en vestuario comercial, también institucional, en mobiliario e interiorismo, lo que amplía el espectro de posibilidades laborales de un estudiante egresado de la Fundación Universitaria del Área Andina que decida recorrer este camino.

En la actualidad con las nuevas tecnologías y la era digital es posible lograr generar factores diferenciadores e innovadores para competir en la industria textil, para lo cual son necesarios profesionales creativos con el conocimiento de estas y con grandes habilidades de ilustración y composición gráfica para atender las necesidades del mercado.

Desde la antigüedad el ser humano ha utilizado entre otros, el color y el diseño para distinguirse, aplicándolo sobre sus prendas en muchas ocasiones como símbolo de status y jerarquía dentro de la sociedad a la cual pertenecía. La estampación textil es la técnica que ha permitido agregar color textura y variedad a los textiles, combina diferentes áreas desde las más creativas como el arte hasta las más racionales como las ingenierías que logran que toda la imaginación del creativo pueda ser aplicada en un producto final. En la actualidad el estampado textil es de gran importancia para otros sectores como la tapicería, ropa de cama, ropa de baño, tapetes, papel tapiz entre otros, en respuesta a las necesidades y tendencias de consumo.



Imágenes archivo del programa. Diseño textil. Areandina - Diseño de modas - Diseño V - 2019-I

En muchas ocasiones, los compradores finales no reconocen el valor que tiene el ejercicio del diseño de estampados; detrás de este, existe un proceso creativo que muchas veces es ignorado, por lo cual no se valora; etapas de conceptualización, de investigación de consumidores, tendencias, la elaboración de la ilustración análoga o digital, el alistamiento de artes para componer el rapport o repeticiones por mencionar algunos, no son comprendidos en el afán de la compra actual y de la producción a escala. En Colombia este

arte aún no es muy valorado como en otros países, donde incluso hay ferias donde se compran ilustraciones o estampados especialmente exclusivos.

Con la aparición de bancos de imágenes, en especial los vectores descargables gratuitos, muchas empresas optan por utilizar este recurso en sus prendas lo que lleva en muchas ocasiones que sus estampados también los tenga su competencia, lo cual no aporta un valor diferencial para el cliente a la hora de la compra. Es por esto que el proceso del diseño de estampado contemplando habilidades de ilustración, composición y gráfica, permite generar elementos de identidad, originalidad y exclusividad, según el requerimiento del cliente, permitiendo que las empresas puedan competir con variables diferentes al precio.



Imágenes archivo del programa. Diseño textil. Areandina - Diseño de modas - Diseño V - 2019-I

Método

En la asignatura de Diseño Avanzado II para el mercado de vestidos de baño, ropa interior y deportiva, el diseño de estampados es uno de los principales componentes para lograr prendas únicas, diferenciales e innovadoras. Por esta razón, el estudiante debe conocer y diferenciar entre la variedad de bases textiles y las técnicas de estampación que existen, para hacer la aplicación correcta en cada una de las líneas de ropa mencionadas anteriormente, paralelo a esta identificación conocer los principios básicos para diseñar estampados de manera análoga, digital y mixta, con distintas técnicas y generar el rapport como base para cualquier producción de estampación textil.

Procedimiento

En el proceso el estudiante desarrolló habilidades creativas y técnicas, conociendo algunos procesos necesarios para la producción de un catálogo textil profesional y comercial conformado por la selección de 10 bases textiles diferentes para los productos antes mencionados, basados en una tendencia gráfica planteada por WGSN para la temporada PV 2020.

Cada uno utilizó diferentes técnicas de estampación y de estilo gráfico, algunos utilizaron la naturaleza como inspiración, la abstracción, el arte utilizando un pintor o época, la geometría, las escenas completas, el paisajismo, elementos figurativos en distintas técnicas análogas que luego fueron digitalizadas o totalmente digitales. Al momento de impresión, la técnica más popular fue la sublimación debido a las cantidades de textil que se intervendrían, a estas también les hicieron algunos terminados tales como detalles con transfer textil, bordado industrial,

pedrería y recamados.

Resultado

Luego de tener el catálogo textil se seleccionó una de las propuestas y fue aplicada sobre diferentes tipologías de salidas de baño, tales como Kimonos, pareos, pañoletas y algunos accesorios para la cabeza como turbantes.

Bibliografía

Lau, J. (2013). *Diseño de accesorios*. Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>

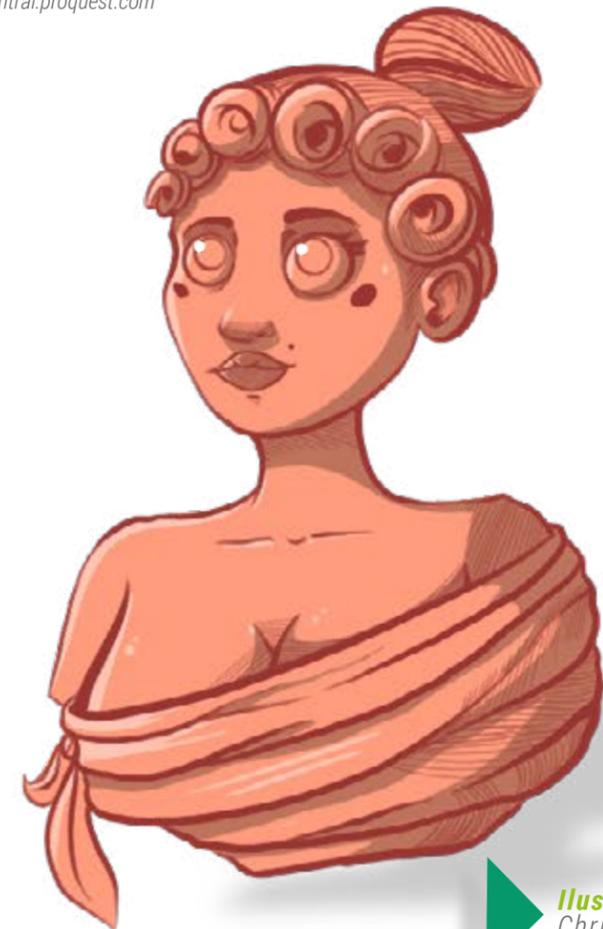


Ilustración
Christian Ramirez



Diseño de modas - 2019 -
Foto por: Andrés Astudillo



Diseño de modas - 2019 -
Foto por: Andrés Astudillo

Nuevas propuestas en el Bogotá Fashion Week 2018: *snakers* y su colección Jaipá

Por: Andrés Astudillo

La feria de moda más importante en Bogotá congregó a un sin número de espectadores del sector modo: diseñadores, estudiantes, prensa, marcas emergentes y público en general. El evento contó con diferentes escenarios, entre ellos el market place: un lugar en el que prendas de vestir, cuero, calzado y bisutería fueron el centro de atención para los visitantes. Una estrategia por parte de la cámara de comercio de Bogotá que pretende impulsar el talento local y nacional ofreciéndoles un proceso de acompañamiento, fortalecimiento empresarial y curaduría internacional.

Snakers, una marca que hizo parte de la cuota local como ejemplo de emprendimiento, creatividad e innovación. El equipo creativo lo conforma una pareja de jóvenes emprendedores: Cielo Lizarazo, actualmente docente en la Fundación Universitaria del Área Andina y Crystian Hoyos, con un recorrido en el medio muy interesante.

Este par de jóvenes creadores han trabajado con diferentes marcas como:

Santorini y Fiorenzi. Se integran a este proceso sus capacidades investigativas y académicas - docencia formando una fórmula inigualable. Sus procesos multidisciplinarios permitieron encontrar oportunidades en el sector de calzado tipo sneakers y crear marca propia.

La propuesta comercial con características Premium ofrece productos de cuero, icono y tendencias: "luxury sneakers for multicultural nomads". Sus piezas están cargadas de historia y misticismo, "la idea es darles vida a historias de nuestra cultura por medio de la marca" agrega su diseñadora.

Temas triviales, místicos y contemporáneos hacen parte del ADN que promete sorprender con cada pieza de sus colecciones. Para esta ocasión presentaron su colección otoño / invierno 2018: JAIPÁ, inspirado en la pintura corporal de los Emberá y en el ritual: Jaibaná. Donde el chamán o Jaibaná invoca seres de la naturaleza que pueden ser buenos o malos.

Espíritus como el Jaguar, boa mítica, culebra y pinturas de protección hacen parte de la inspiración en las piezas de esta colección. Snakers fue uno de los protagonistas en el performance de marroquinería de la feria, que culminó entre aplausos y ovaciones por parte de los espectadores celebrando el talento y potencial de la marca.

En consenso con los diferentes expositores del market place, se concluye el agradecimiento con los gestores de la feria dada la posibilidad ofrecida a los diseñadores de vender diseños y productos de calidad exclusivos, así como también generar una plataforma que consolide: networking, alianzas y contactos entre la comunidad de diseñadores emergentes.

Ilustración
Christian Ramirez



ΔΙΣΔΕΪΝ ΔΙΣΔΑΪΝ



Ilustración
Christian Ramirez

El diseño y su responsabilidad social

Por: Pinzón Granados, Rudy Paola.

Discriminación racial contra la mujer afrocolombiana

En Colombia, un poco más del 10% de los habitantes es ocupado por la población negra, quienes durante largos períodos históricos, han luchado contra la violencia y la discriminación como medida social. La especificidad recae sobre las mujeres, teniendo en cuenta que la violencia de género puede aplicar de muchas formas y a cualquier mujer. Es urgente replantear posturas con referencia a la mujer negra, a su papel histórico y su recriminación en la actualidad. El diseño pasa a ser la herramienta mediante la cual se puede transformar ese tipo de realidades, o que por el contrario, pueda agudizar su degradación. En el presente trabajo se analiza una publicación de la revista Hola 2011 en la que los anteriores elementos son visibles. Al final se hace una lectura crítica desde Barthes y se plantean algunos elementos para la reflexión. El diseño y su responsabilidad social en el contexto racismo contra la mujer afrocolombiana.

Justificación

Hace 150 años, los negros y las negras en Colombia eran vendidos como animales. Así lo evidencian algunos recortes de periódico de la época que se analizarán más adelante en este trabajo. Es difícil entenderlo, pero una parte de la sociedad tenía el legítimo derecho de negociar con seres humanos. A quienes dicho sea de paso, en muchas ocasiones no consideraban como seres humanos. Esta terrible situación podríamos decir que es "cuestión" del pasado, pero todavía en nuestros días quedan rezagos del racismo.



Foto de revista Hola 2011

La igualdad de derechos entre hombres y mujeres es uno de los principales logros de la sociedad colombiana en el siglo XX. Fue el 1 de diciembre de 1957 cuando las mujeres ejercieron por vez primera el derecho al sufragio. Si bien, esta fecha es importante, todavía la equidad entre hombres y mujeres está lejos de realizarse.

Los modos tradicionales de pensar la sociedad llevaban a considerar como "normales" una gran cantidad de roles sociales que la mujer debía cumplir por su triple papel de madre-ama de casa-esposa. Parecía que solo en estas labores la mujer podría realizarse. Pero los tiempos fueron cambiando, cada vez hay más mujeres estudiando, siendo autónomas económicamente. Pero esta cierta equidad todavía no ha calado en todos los sectores sociales.

Es por ello que en este trabajo se analiza la situación de la mujer afrocolombiana y en concreto cómo el diseño ha servido de vehículo para prolongar estereotipos como el de la mujer negra: pobre, sirvienta (esta palabra tiene una fuerte connotación esclavista), sin estudio, etc. Hacia 2011 la revista HOLA publicó una imagen en la que salían algunas "prestantes señoras del Valle del Cauca en una Mansión. La foto estaba adornada con dos mujeres afrocolombianas que cumplían un papel casi decorativo en la imagen.

Se podría objetar que los autores de dicha publicación actuaron de forma involuntaria. Pero no. Es principalmente esta naturalización de los roles de las mujeres los que en el fondo serán objeto del análisis en este proyecto. Lo anterior no significa que este escrito constituya un juicio de valor hacia la imagen, sus responsables y su contexto. sino por el contrario busca ser un espacio de crítica académica a la forma y manera como desde el diseño se corre el riesgo de perpetuar actos de racismo.

Los insumos teóricos para la reflexión partirán de los aportes de Roland Barthes y su retórica de la imagen.

Pregunta de investigación

¿Cuál es el análisis de la retórica visual que se genera a partir de la imagen publicada en el artículo de la revista Hola 2011 con relación al racismo hacia la mujer negra en Colombia?

Hipótesis

El diseño en Colombia no es plenamente consciente de su rol social, en cuanto a la ruptura con modos de pensar y actuar que prolongan el racismo en las distintas capas de la sociedad. Para lo cual se requiere un proceso de crítica sustentada en el que desde la ética se haga una evaluación que proyecte líneas de acción...

Objetivo General

Analizar la retórica visual de la imagen en la publicación del artículo de la revista Hola 2011 con relación al racismo hacia la mujer negra en Colombia.

Objetivos Específicos

- Conocer los elementos históricos que han propiciado el racismo en la publicidad Colombiana.
- Describir los principales elementos de la Retórica de la Imagen propuestos por Roland Barthes con relación al artículo publicitario de la revista Hola 2011.
- Especificar las consecuencias que pueden generarse a partir del uso de la imagen con fines publicitarios.

Marco Temático

Rivero Luis (2012), en su artículo: La Retórica en el diseño gráfico, parte de unas entrevistas realizadas a distintos diseñadores, a partir de las cuales analiza los distintos niveles de retórica que se dan en el proceso de creación. teniendo en cuenta que la retórica permite la composición y da pie al análisis objetivo que se pretende. A partir de la utilización de cada uno de estos componentes, la temática planteada, la discriminación racial y el diseño gráfico como ejes integrados a partir de la proyección social, se sumerge dentro de las teorías conceptuales, es así como la aplicación puede situarse en un contexto un poco más específico.

Partiendo desde la concepción del racismo, pueden encontrarse algunos apartados que citan países con nombres propios en los que la discriminación es una término muy mencionado y utilizado, es común inclusive que las conductas que atentan contra la integridad del ser humano, por condición racial, social o económica, sean justificadas. En el libro Racismo y discurso en América Latina, Adrianus, Van Dijk (2007), se cita el contexto histórico del periodo de la colonización, la expropiación de los terrenos y la cosificación de la persona negra en la economía, luego se hace una comparación de lo sucedido en el pasado con lo que actualmente pasa, entonces América Latina se sitúa como la antesala de la mayoría de acontecimientos de maltrato y prejuicio social.

Las problemáticas generadas a partir de la segregación, reviven discursos a diario sobre lo que perjudica a la sociedad, el malestar violento y alternativo que siempre persigue a la humanidad, cuando Ali Mohamed, logra conquistar las pantallas por su impecable desempeño en el boxeo, aprovecha la atención que gran parte del mundo le presta, para emplear

las metáforas, las ironías y las comparaciones en su discurso, todo intencionalmente acomodado, el objetivo, el mundo debe saber que los negros también son poblada y que su raza no puede ser excluida de las demás. En el apartado "Ali: How 'The Greatest' fought war and racism" January 19, 2016, Muhammad, rescata lo siguiente: "Boxing changed American history. The sport of boxing had more to do with the advancement of the civil rights movement than any other sport. From Jack Johnson to Joe Lewis to Muhammad Ali", argumento que valida todas las posturas no dichas de las personas negras, considera importante que desde el descubrimiento del heroísmo deportivo de un negro a los demás se les permita ser. Alzar las voces y permitirse opinar, que alguien les represente y diga todo lo que por años han silenciado.

Cuando Foucault (2002), Vigilar y castigar, habla registró distintos conceptos a partir de lo que él consideraba disciplina y poder, destacó estas dos fuerzas como entes fundamentales e influenciadores dentro de la historia. Ahora, adecuando todo a un contexto un poco más arraigado a la temática abordada se analiza el castigo, el abuso y la corrección forzada por medio de torturas y prácticas escandalosas a las que eran sometidos los negros, épocas de tráfico de personas e intercambios humanos por la sed de poseer. las limitaciones bajo la vigilancia y en su defecto el castigo, no permitía el desarrollo de la persona, este método riguroso siempre estuvo dependiendo de la aprobación o la desaprobación de un rango alto, un dominante de la acción, en este caso todos y cada uno de los victimarios de la población negra.

Marco Teórico

La retórica de la imagen es un breve escrito de Roland Barthes, quien se preocupó por delimitar los principales aspectos de la imagen publicitaria. El ámbito de la publicidad posee altos niveles de intencionalidad. Al respecto el mismo Barthes (1964) dice:

Porque en publicidad la significación de la imagen es sin duda intencional: lo que configura a priori los significados del mensaje publicitario son ciertos atributos del producto, y estos significados deben ser transmitidos con la mayor claridad posible; si la imagen contiene signos, estamos pues seguros que en publicidad esos signos están llenos, formados con vistas a la mejor lectura posible: la imagen publicitaria es franca, o, al menos, enfática.

Con respecto a la intencionalidad, en el presente trabajo es de suma importancia ya que los elementos gráficos en ocasiones pueden estar encaminados hacia la violencia o la agresividad. La intención en principio no se puede valorar éticamente, pero su aplicabilidad es la que termina haciendo una opción moral. Por otra parte está quien realiza la lectura de la publicidad. Esta contraparte es un protagonista activo pero que parte de los presupuestos que brinda la imagen publicitaria.

Barthes identifica tres tipos de mensaje en la imagen publicitaria. En primer lugar está el lingüístico que hace referencia a los textos y leyendas que se encuentran en la imagen. En un segundo momento está el denotado, o sea la imagen como tal, se podría decir que a aparecen en un nivel de

compresión lineal. En cuanto al connotado se debe tener en cuenta los niveles de significación que la imagen comunica. Los valores críticos o proyectivos que a partir de ésta se ponen en juego.

Es importante acentuar que para Barthes estos tres niveles se han de entender en conjunto, pues la imagen, como es el caso de la que se analiza en este trabajo, posee una fuerte carga histórica, emocional y de violencia de género.

Análisis

La siguiente imagen data de la época de la esclavitud, en concreto siglo XVII y XVIII. Podría considerarse como una imagen previa, tanto a nivel de historicidad del racismo, como en el ámbito de la temática del diseño. El punto de unión con la imagen de la revista

Hola 2011, está en su crudeza al momento de hablar de los esclavos. En este texto, incluso se les dibuja y se les describe al mismo nivel de los animales. En la imagen de la revista Hola 2011, No hay una descripción de las dos mujeres afrocolombianas, pero en la imagen hay una fuerte agresividad hacia ellas.

Mensaje lingüístico: la imagen tiene una fuerte carga textual. Si bien no fueron construidos como un texto "racista", se pueden hacer conexiones que lo muestran como tal. En la foto hay seis mujeres, pero el texto hace solo mención de las cuatro que están sentadas. Las dos mujeres de pie en el fondo no son más que un elemento decorativo. Mensaje denotado: es muy evidente la construcción de la imagen en por lo menos tres planos: en primer lugar el de las cuatro mujeres, en segundo, las dos mujeres de pie, y en tercer lugar la

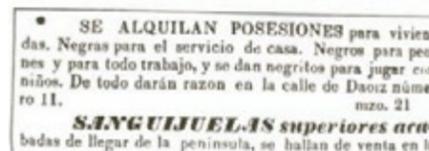


Foto de revista Hola 2011

ciudad al fondo. Las seis mujeres son representación de esta ciudad que las estratifica. también es evidente que la postura de las mujeres en la parte de adelante denota poder y autoridad. Sus manos, prácticamente se ocupan en nada. Mientras que las mujeres de atrás no tienen otra opción que cumplir con su rol de sirvientas.

Por lo general se entiende que un trabajador cumple una función, una labor. Pero en este caso las dos mujeres afrocolombianas posan como un elemento decorativo, rígido y terciario. Es quizá esto lo que en primer lugar salta a los ojos. Es en ese aspecto donde se podría hablar del morbo en la construcción de la imagen. A este respecto hay que entender que la imagen no es natural, que está construida sobre un escenario pensado a propósito. Lenguaje connotado: la expresión "las mujeres más poderosas..." lanza automáticamente un juicio de valor sobre las

mujeres que están de pie. Las muestra como sumisas e importantes en función de sus "patronas". Otro elemento que no se puede dejar pasar por alto es la cuestión de género. Las mujeres poderosas que están sentadas, ejercen cierta violencia sobre sus sirvientas. Esta agresión no es pasiva, sino activa constante. Las mujeres afrocolombianas de pie al fondo de la imagen, en algún momento recibieron la indicación de no mirar hacia el frente. Se les señaló que debían mirarse la una a la otra. Esta es una de las cuestiones más fuertes de la foto, pues las hace perder su libertad de dirigir la mirada. En cierta forma la imagen las acalla, las violenta y les prohíbe expresarse.

Finalmente hay que decir: la imagen pareciera estar construida con la total intencionalidad de construir un acto de racismo. Pero no. Y es eso tal vez lo que la convierte en una texto sumamente violento. Este es el punto central, el elemento del racismo como herramienta de creación y a la vez como sustentación de la discriminación. Pareciera entonces que los diseñadores o el fotógrafo fueron víctimas de la circunstancia.

Conclusión

El diseño como herramienta de construcción no está desligado de los factores sociales. La creación publicitaria en el mundo de hoy debe ser consciente de su capacidad de generar procesos de exclusión o inclusión. En el caso analizado, se evidenció desde la retórica de

la imagen la suma de múltiples factores de exclusión que terminaron creando un texto sumamente agresivo. Al respecto es importante recordar que con frecuencia se realizan procesos de censura a ciertas publicaciones, las cuales salen prontamente a pedir disculpas por los daños causados. La pregunta es: ¿si no se hubiera generado un proceso de crítica se habrían dejado ciertas publicidades como inofensivas? Por ello es importante que desde el diseño se generen procesos de autocritica con los cuales se optimiza una publicidad respetuosa con la dignidad de todas las personas

Bibliografía.

Barthes Roland (1964) Retórica de la Imagen. Disponible en: <https://semioticads.files.wordpress.com/2016/09/barthes-roland-retorica-de-la-imagen-lo-obvio-y-lo-obtuso.pdf>

Revista Semana (2012), La foto de la discordia. Disponible en: <http://www.semana.com/nacion/articulo/la-foto-discordia/250614-3>

Rivera Díaz, L. (2008). La retórica en el diseño gráfico. Investigación y Ciencia, 16 (41), 33-37.

Adrianus Van Dijk. Racismo y discurso en América Latina. Editorial: Gedisa, (2007).

Foucault Michel. Vigilar y castigar. (2002), Vigilar y castigar. Disponible en: <https://www.ivanillich.org.mx/Foucault-Castigar.pdf>



Diseño gráfico - 2019 - Javier Ramos - Docente Investigador

Entre el estilos y los ideales: la presencia de la Bauhaus en la enseñanza de diseño

Por: Javier Ramos - Docente Investigador

Introducción

Bauhaus se ha convertido, para el diseño mundial, en un vocablo bisílabo imprescindible cuando se trata de innovación, calidad y buen diseño. Sin embargo, hoy en día sus métodos y hasta la estética utilizada para el desarrollo de propuestas bajo su modelo no han presentado una renovación entusiasta o una apropiación más adecuada a las realidades e imaginarios de otros contextos, como los latinoamericanos (Escobar, 2016).

Si bien es cierto que en los años 60's, principalmente, profesores alemanes que llegaron a varias de las nacientes academias de diseño en Latinoamérica hicieron gigantescos aportes al desarrollo de los programas y carreras de diseño, hoy en día debemos detenernos y cuestionar si lo que estamos enseñando a

nuestros estudiantes son los ideales de la Escuela Bauhaus, o si nos limitamos simplemente un estilo y metodologías de aprendizaje que pertenece y se sostiene alrededor de unos parámetros estéticos que corresponden a realidades y tiempo diferentes al actual. (Manzini & Coad, 2015) ¿Estamos utilizando la pedagogía dirigida al color, la forma, la usabilidad, el ciclo productivo, entre otras; como robustos escudos ante nuestra falta de propuestas más vernáculas y apropiadas a nuestros contextos? (Mitcham, 1995) ¿están los docentes de diseño en Latinoamérica escabulléndose del reto final de apropiarse de los ideales de la Bauhaus sin que sea necesaria una replica de su estética, métodos y valores históricos? (Manzini & Coad, 2015)

Valores a ser re-valorados

Colombia, México, Brasil, Argentina, Venezuela, entre otros países latinoamericanos, recibieron en la década de 1960 y 1970 a varias delegaciones de profesores alemanes y pupilos nacidos en nuestras tierras encontraron en nuestras nacientes escuelas de diseño sitios propicios para la enseñanza con grandes proyecciones debido al hambre de modernidad que en ellos existía, y utilizando la premisa de que el arte y el diseño, como la filosofía, son un acto radical de creación y transformación.

Así como Le Corbusier difundió sus teorías modernistas en India, África y Latinoamérica (O'Byrne, 2010), varios profesores herederos de las teorías de Walter Gropius en la Bauhaus se dieron a la mar (aún se venía a Latinoamérica desde Europa en barco) para ser atentamente escuchados y comenzar a plantar las necesarias semillas pedagógicas para la arquitectura, el diseño y las artes en cada uno de estos países.

El mismo Le Corbusier fue uno de los que llegó a plantear, no solo cambios pedagógicos, sino drásticas transformaciones en la arquitectura bogotana, proponiendo demoler partes deterioradas de la ciudad, como su centro histórico e introducir de manera radical estéticas más modernas muy emparentadas con el movimiento Bauhaus utilizando, de manera mas inteligente, los ríos y recursos hidrográficos con los que cuenta esta ciudad. (O'Byrne, 2010) Así, en los años 80's los herederos, ya latinoamericanos, siguieron atesorando las enseñanzas de la Bauhaus y se asentaron, casi sin excepción, como profesores titulares dueños de cátedras que, en algunos casos, llevan aún sus nombres, haciendo muy difícil continuar con un proceso de renovación continua pedagógica y natural que habría supues-

to la llegada de estas ideas en la década de 1960. Esta falta de renovación pedagógica, producto de un proceso poco dinámico y continuista en los años 80's y 90's, tendría como resultado la sobre exposición y sobre valoración de los valores de la Bauhaus frente a procesos de diseño propuestos a finales del siglo XX. Por este motivo, no es extraño, que profesionales en diseño distanciados por dos, tres, o cuatro décadas en su paso por los recintos universitarios hubieran pasado, salvo algunas excepciones, por el mismo sistema de enseñanza propuesto en los años 1960, a pesar de estar al filo del siglo XXI. Cruzarse por una feria de diseño, de cualquier tipo, desde México hasta Argentina, es una contante retrospectiva, no de los valores de la Bauhaus, sino de su estética sin más, que para estas latitudes sigue siendo algo exotista. Formas limpias, colores juiciosamente escogidos por sus suaves gamas y contrastes, materiales austeros y mecanizados simples siguen siendo, aún hoy, un sinónimo de buen diseño en tierras donde la cultura autóctona y los parámetros de diseño parecen haberse distanciado ante la imposibilidad de permear a la Bauhaus con el colorido, el caos, la comprensión histórica y la cultura material presente en nuestros países.

EL RETO

Es necesario plantearnos la necesidad de reactivar los valores de la Bauhaus: innovación, riesgo y correspondencia con el contexto social y económico por encima de lo que flota ante nuestros sentidos (ya sea visual o auditivo) y que pertenece al mundo de las formas, colores y procesos que, aunque hermosos a nuestros ojos y oídos bien entrenados



Diseño gráfico - 2019 - Javier Ramos - Docente Investigador



Diseño gráfico - 2019 - Javier Ramos - Docente Investigador

REFERENCIAS

por el legado de la Bauhaus, pueden haber estancado el desarrollo natural de nuestra propia identidad de diseño, su apropiación y deseada renovación. Requerimos pues, de una identidad (Battisti, 1980) que se apropie los valores de la Bauhaus, pero que utilice soluciones objetuales más acordes a nuestros contextos y que permitan que nuestra valentía como diseñadores latinoamericanos salga a flote ante nuevos retos que nos rodean de manera más imperativa, como la sostenibilidad, la resiliencia o la llegada de la inteligencia artificial. (Manzini & Jégou, Sustainable everyday-scenarios, visions, possible worlds, 2003).

Manzini, E., & Jégou, F. (2003). *Sustainable everyday-scenarios, visions, possible worlds. Design Philosophy Papers*, Pag 4.
 Mitcham, C. (1995). *Ethics into Design. Discovering design: Explorations in design studies. Chicago, EEUU: The University of Chicago Press.*
 Battisti, E. (1980). *Arquitectura ideología y ciecia. Teoría y práctica en la disciplina del proyecto. Madrid, España: H. Blume.*
 Manzini, E., & Coad, R. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation. Cambridge, EEUU: MIT Press.*
 Escobar, A. (2016). *Autonomía y Diseño: La realización de lo comunal. Popayán, Colombia: Editorial Universidad del Cauca.*
 O'Byrne, M. C. (2010). *Le Corbusier en Bogotá, 1947-1951. Bogotá, Colombia: Universidad de los Andes.*



FRAGMENTO DE LA NOVELA WANTED ILLS

Por: Mauricio Jaramillo Piñeres

Junio 2019 - Mauricio Jaramillo Piñeres
Novela Wanted ILLS

Fragmento de la novela *Wanted Ills*

El siguiente es un fragmento de mi novela *Gráfica Wanted Ills* (Males buscados) donde a través de un mundo futurista enmarcado en la ciencia ficción, narro las problemáticas del racismo y la migración forzada, de los seres humanos asentados en Marte tratando de devolverse hacia la tierra. En la novela completa establezco problemáticas modernas dentro de un contexto de ficción, que señalan el derrumbe de la condición del hombre, la cual ha llegado al punto de deshumanización casi total. Se describe cómo factores económicos y sociales no se solucionan con el florecimiento y auge de una tecnología capaz de reemplazar casi todas las partes del cuerpo y prolongar la vida, estableciendo la pregunta de qué significa realmente el ser humano.

Este fragmento presenta una situación donde los personajes se ven enfrentados a ese desinterés por la vida, y cómo el mismo mal que vemos en nuestro tiempo, se puede percibir en un mundo 400 años en el futuro.

Fragmento de la novela *Wanted Ills*

“La tarde cayó sobre Marte, las dunas de arena azul se veían a lo lejos en el horizonte, y las luces y los grandes edificios de la ciudad de Cydonia quedaban atrás. Samara apretaba la cintura de Keyra desde el asiento trasero de la moto tan fuerte como podía; los indicadores led de navegación, se reflejaban en el casco de Keyra, mientras aceleraba la moto a toda velocidad por el desierto de Acidalia. Volaban varios metros por encima del suelo, los propulsores eran viejos pero Charlie los había arreglado bien y funcionaban como nuevos; ya no había tráfico urbano, solo se veían algunos aerodelizadores de carga pesada que transitaban lentamente; parecían estacionados en el aire, cuando Keyra los sobrepasaba en la moto. Samara miraba bajo sus pies, se veía la superficie del suelo escarpada y rocosa, de un color vainilla.

-¿Ya vamos a llegar?

-El tablero de la moto señaló el lugar del encuentro a 284 Kilómetros. Estaremos allí en 30 minutos Sam, voy a bajar un poco, hay que cruzar el lago. Tharsis se divisaba a escasos metros. Era una laguna color índigo que atravesaba las montañas y marcaba el límite del distrito de la capital, justo donde comenzaban los terrenos baldíos (Brune Sector).

El lago se creó durante el primer proceso de terraformación de Marte, y tenía ya más de 200 años desde la primera migración; fue el primer yacimiento de agua creado por el hombre en Cydonia, y marcó el inicio del aire marciano, donde los primeros colonos respiraron con libertad, sin ayuda de máscaras de oxígeno.

La moto descendió y rápidamente entró en Tharsis; los dos propulsores levantaban remolinos de gotas que chispeaban hacia los lados. Keyra empezó a zigzaguear, para molestar a Samara.

La moto casi tocaba el agua, el tablero marcaba las 3:25pm. La llanura estaba en completa soledad, y más allá del lago se arrojaba la sombra gigante de una colina de arena; así continuaron en línea recta hasta cruzar la rivera.

-Cuando ya estaban más cerca al punto de encuentro, se veía una forma artificial en la cumbre del cerro, era de metal, con un color marino brillante bajo la tarde anaranjada. Sam se sobresaltó y dijo. ¡Es el Golyat!, y reposo su rostro en el hombro de Keyra. Nunca había llegado hasta aquí, siempre he estado del otro lado de Tharsis.

Los restos antiguos de la gigante nave, que alguna vez trajo a la humanidad hasta marte, yacían ahora enterrados en la arena, y se alzaban tapando el horizonte, como un monumento a los grandes viajes interplanetarios de antaño.

Los propulsores de la moto silbaron al atravesar por completo el lago y se levantó un chorro de agua que cayó sobre la orilla de la playa rojiza.

Keyra bajo la velocidad, la moto descendió hasta que tocaron suavemente el suelo. El motor de fusión de Helio 3 seguía rugiendo.

-Es aquí. Dijo Keyra mirando o el parpadeo del punto de encuentro, en el tablero de mando; sacó los pies por fuera de la moto y se quitó el casco.

-¿Aquí?... en medio de la nada. Dijo Samara, aun aferrada con fuerza a la cintura de Keyra.

La soledad del lugar y la sombra de la arcaica estación espacial, hundida en medio de la planicie, hacían que el ambiente se sintiera inquietante.

3:47 pm, marcaba el tablero titilante; Una estela de humo se levantó desde un costado de las ruinas del Golyat, y aceleró a toda velocidad hacia ellas.

-Allí vienen. Dijo Keyra ilusionada.

Un aerodeslizador completamente oxidado llegó sacudiéndose hasta donde ellas estaban. Salieron de él 3 Cyborgs, con diversos implantes y partes biónicas instaladas, reemplazando piernas, brazos, y trozos de la cabeza. Tenían tantos ensamblajes cibernéticos, que no se podía diferenciar si realmente poseían algo de humanidad o eran solo droides; sus torsos y rostros eran las únicas partes con piel; eran pálidos, arrugados como ancianos, y con las venas brotadas, parecían cadáveres ambulantes, de mirada sombría y mordaz. Los sujetos miraron con atención a Samara y a Keyra. El más alto, de unos dos metros, tenía injertos de titanio y microprocesadores a un lado del cráneo, hombros anchos y musculosos, y un brazo con tenazas hidráulicas.

-Eres muy hermosa, debería llevarte conmigo. Dijo incómodamente acercando su rostro.

-Samara estaba paralizada, era difícil mirar de frente a esas criaturas. Keyra se bajó de la moto de manera desafiante. Tengo una cita con Trickster, ¿ustedes tienen algo que ver con él?

-Los otros dos cyborg se miraron desconcertados entre sí. Uno era delgado y de cresta punk roja, sostenía un enorme rifle antiaéreo de plasma, que apenas podía sostener; el otro era el más bajo, casi un enano, pero su cuerpo era el más corpulento. Tenían una sonrisa abrumadora y sarcástica todo el tiempo. ¿Eres amiga de Trickster? Preguntó el gigante.

-Sí... Titubeó Keyra tratando de ocultar el miedo. Vinimos a traerle algo.

-Los tres hombres soltaron carcajadas. Samara y Keyra se asustaron aún más. De que te ríes. Gritó Keyra.

-Tú no puedes ser amiga de Trickster linda. Dijo el de la cresta roja.

-Y Por qué no. Subió aún más la voz Keyra.

-Porque Trickster no tiene amigos. Respondió el corpulento. Y todos volvieron a reírse al unísono.

-Sam apoyó las manos en el sillín de la moto, se sentía diminuta al frente del monstruoso cyborg.

-¿Qué quieren entonces? Les gritó Keyra.

El cyborg se dio la vuelta rápidamente y tomó a Keyra por el cuello, levantándola del suelo con su tenaza hidráulica. Samara se paró en el sillín de la moto y de un salto, se lanzó sobre el brazo mecánico del gigante, y quedó colgada de él sin ejercer ninguna fuerza.

-Suéltala maldito, está embarazada. Gritó Samara.

En ese instante soltó a Keyra, y ambas chicas cayeron pesadamente al suelo. Keyra tosía y apenas podía respirar. Samara lo miró con furia.

-Eres valiente para ser tan insignificante, aunque a ti también te podría llevar a la guarida. Dijo mirándole las piernas a Samara de arriba abajo.

-Eres asqueroso.
-Quiero todos los créditos que lleven, traspásalos de inmediato, no quiero perder más tiempo. Dijo ferozmente como queriendo volver a atacar a Keyra.

-Solo tengo en mi cuenta 3,500 créditos. No se los lleve por favor, los necesito para viajar a la tierra. Dijo Keyra adolorida y sollozando.

-La tierra ya no quiere más inmigrantes de Marte. Deben estar hartos con gente como nosotros, Dijo sonriendo. Los otros dos cyborg que estaban sentados en el aerodeslizador chatarra, trajeron una máquina de transacción falsa de red-compra dactilar. Pon la mano allí linda, o prefieres que te la corte.

-El enano tomó a Keyra por la muñeca y la obligó a hacer el pago dactilar, poniéndole toda la palma de su mano, en la pantalla de la máquina. Muy bien, ahora pon tu ojo allí querida, ya casi terminamos. El escuálido de cresta roja, la tomó del cabello y empujó su rostro sobre el sensor de reconocimiento de retina.

-Compra aprobada por 3.500 créditos. Dijo la voz digital de la máquina.

-Gracias por comprar con nosotros linda. Dijo apresurado el alto, y montándose de nuevo en el aerodeslizador con los otros dos, se elevaron hasta perderse de vista en el aire.”

Animación y posproducción audiovisual

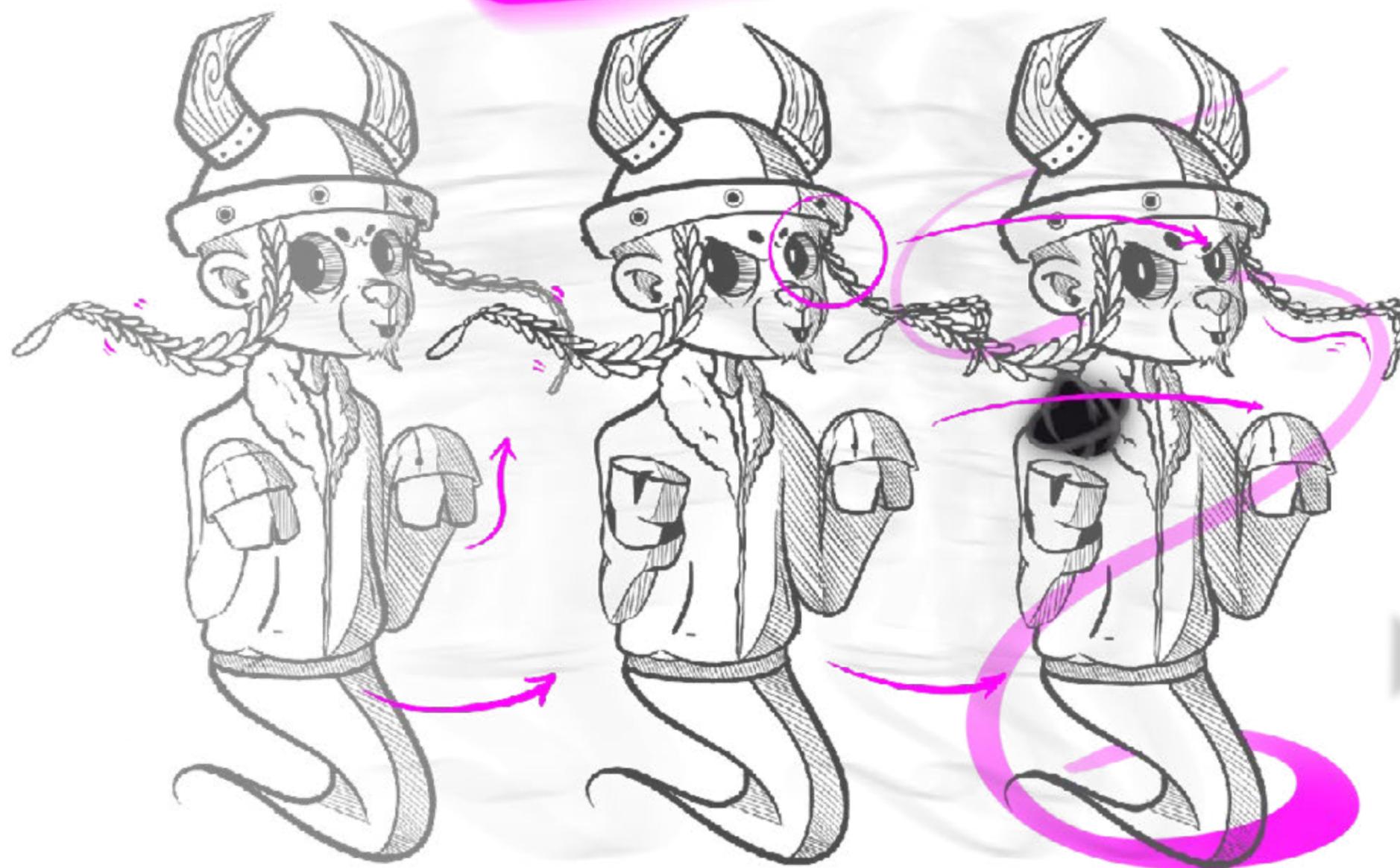


Ilustración
Christian Ramirez

Procesos de creación documental mediante el uso de nuevas tecnologías y técnicas de animación experimental

Por: Docente Investigador: Alan Santamaria Mateus

Abstract

22 abril 2019. El proyecto de investigación "Procesos de creación documental mediante el uso de nuevas tecnologías y técnicas de animación experimental", tiene por objetivo indagar en el estudio de la animación como campo experimental que permite la búsqueda de nuevas posibilidades estéticas, en relación con la generación de imágenes. Una aproximación que inicialmente, se hará desde el aspecto meramente formal de la animación, para luego reflexionar sobre el uso de nuevas tecnologías de procesamiento-generación de imágenes en la industria audiovisual, en un intento por formular una crítica constructiva sobre la necesidad que asiste a los animadores, realizadores audiovisuales, artistas y productores de imágenes, en relación con la adopción des-anestesiada de los medios que emplean para el desarrollo de sus procesos creativos.

Author Keywords

Programación, animación experimental, posproducción, código abierto, procesamiento de imágenes, programación orientada a objetos.

ACM Classification Keywords

D.1.5 Object – oriented programming

I.4 Image processing and computer vision

J.5 Arts and humanities.

Introducción

En la actualidad, la existencia de nuevas y sofisticadas tecnologías de procesamiento de imágenes dinamizan las posibilidades de creación audiovisual para diferentes propósitos: comerciales, industriales, artísticos, etc. En este proyecto de investigación, nos ocuparemos específicamente de abordar la animación como campo de indagación experimental que ha permitido explorar y formular procesos y procedimientos de creación de imágenes que decantan en la aparición de nuevas formas estéticas que en general, son adoptadas posteriormente por la industria. Prácticas que serán analizadas de una perspectiva más amplia para permitir una reflexión que pueda evidenciar la necesidad que asiste a los animadores, realizadores audiovisuales, artistas y productores de imágenes, en relación con la adopción des-anestesiada de los medios que emplean para el desarrollo de sus procesos creativos.

Justificación

Vivimos en una sociedad del código abierto donde cada día se generan importantes avances en técnicas de programación que permiten no sólo la captura sino la creación y asimilación de imágenes. En este contexto, la tecnología ofrece innumerables posibilidades para vincular procesos digitales de tratamiento de imágenes con técnicas de animación experimentales, lo cual se constituye en punto de partida para explorar y apropiarse nuevos dispositivos tecnológicos (realidad virtual, programación orientada a objetos, sensores de movimiento, hardware de código abierto – Arduino-, visualizing data, instalaciones interactivas y diseño generativo) que podrán ser incorporados en ejercicios de animación que den cuenta de procesos de investigación – creación.

Planteamiento del problema

Abordar la animación como campo de investigación es algo que sólo recientemente se ha establecido, gracias al surgimiento de nuevas tecnologías y dispositivos de tratamiento de imágenes que a su vez, han posibilitado la aparición de diferentes metodologías y procesos de investigación – creación. En este sentido, vale la pena preguntarse: *¿Cómo generar procesos de investigación creación desde la animación experimental, que permitan hacer uso de nuevas tecnologías de captura y procesamiento de imágenes?*

Objetivos específicos

Identificar mediante una revisión teórico - conceptual exhaustiva, las diferentes técnicas y procedimientos de animación experimental que han existido hasta la contemporaneidad. Diseñar una serie de talleres de co-creación fundamentados en la revisión teórico-conceptual previa en técnicas de animación experimental, haciendo uso de nuevos dispositivos tecnológicos que permitan establecer procesos de apropiación – re significación de archivos documentales. Fomentar la apropiación social del conocimiento relacionado con archivos documentales de carácter patrimonial, mediante la socialización de los ejercicios de animación creados a partir de los talleres de co-creación.

Enfoque metodológico

Investigación cualitativa con creación participativa. Este proyecto de investigación- creación se fundamenta en la importancia de reflexionar -a partir de una revisión teórico -conceptual exhaustiva-, sobre las potencialidades que ofrecen diferentes técnicas y procesos de animación experimental y su integración con nuevas tecnologías de procesamiento de imágenes para el desarrollo de talleres de co-creación en torno a la imagen.

Fase 1: Documentación teórico conceptual, en relación con el desarrollo histórico de técnicas de animación experimental y el estudio del funcionamiento de nuevos dispositivos de procesamiento de imágenes.

Fase 2: diseño talleres de co-creación. "Los talleres de creación son espacios que contribuyen al desarrollo de iniciativas creativas que potencian las aptitudes de los creadores y les permiten encontrar caminos experimentales" (Colciencias, 2018).

Fase 3: Circulación y divulgación de los ejercicios de animación experimental elaborados en el marco de los talleres de co-creación propuestos en la fase 2.

Desarrollo metodológico

Fase 1: Revisión teórico-conceptual.



Opus II.
Walter Ruttmann (1921).
Fotograma tomado de: <https://fourthree.boilerroom.tv/film/walter-ruttman-lichtspiel-opus-i-1921>

Inicios de la animación experimental

1920 puede fijarse como la fecha en la que surgieron intentos por establecer una búsqueda de nuevas expresiones creativas en el campo de la pintura, una aproximación puramente formal que indagaba sobre la posibilidad de representar el movimiento en la imagen. En ese contexto, Walter Ruttmann fue uno de los pioneros en abordar esta exploración pictórica del movimiento, a partir de una interpretación del mismo en relación con el uso de imágenes y sonido, un planteamiento estético que luego sería conocido como Cine Absoluto y que hoy es considerado como una etapa germinal en el campo de la animación experimental.

El universo digital de las imágenes

Mucho tiempo pasó desde los años 20 y la introducción de aparatos mecánicos de captura de imágenes, hasta la década de los 80 cuando ya empezaba a consolidarse en el lenguaje de filósofos, artistas y diversos pensadores un nuevo campo de estudio tan emocionante como imprevisto: la electrónica. A propósito, pocos pensadores como el checo-brasileño Vilem Flusser han problematizado con tanta lucidez la potencialidad de los medios digitales en la construcción de imágenes y las características de esta nueva *sociedad puramente informacional* (una en la que se ordena a las personas en torno a las pantallas y más específicamente en torno a las imágenes) [1] así como sus implicaciones en nuevas formas de cognición, organización social y relaciones de poder. Luego, si la sociedad actual se estructura en torno a la imagen vale la pena preguntarse: ¿Qué son las imágenes y como se producen actualmente?.

Antes de intentar responder, es importante remarcar el contexto específico de esta sociedad informacional en la que indagamos por las imágenes, esto es, la era digital. En el libro *Tecnopoéticas argentinas* [2] *Claudia Kozak define lo digital como Claudia Kozak define lo digital como "una subespecie del mundo electrónico: tecnologías capaces no solo de transmitir señales eléctricas como la radio o la televisión, sino de codificarlas y procesarlas. Internet, desde luego, terminaría de sentar las bases sobre una nueva concepción de lo digital: una concepción*



Captura de pantalla tomada de *The Verge* (2018) que explica cómo la inteligencia artificial puede generar imágenes de personas que no existen en realidad.
<https://www.theverge.com/2018/12/17/18144356/ai-image-generation-fake-faces-people-nvidia-generative-adversarial-networks-gans>
inmaterial, hecha de pura información, maleable a voluntad por los usuarios, transmisible al instante por las redes cada vez más extendidas alrededor del mundo".

Ahora bien, respecto a qué es una imagen y cómo se produce, es Flusser quien hace referencia a dos tipos: la imagen técnica y la imagen sintetizada. Ambas se abordarán a continuación, tratando de resaltar sus diferencias para efectos conceptuales; sin embargo, ello no implica desconocer que actualmente el universo de las imágenes y sus mecanismos de producción no son evidentes; por el contrario, existe una hibridación en sus procedimientos de captura y producción, que hacen difícil para un observador diferenciar o reconocer a cuál categoría de las dos anteriores pertenece una imagen cualquiera circulando en internet.

Volviendo a las dos definiciones planteadas anteriormente, la imagen técnica es aquella que circula en medios digitales, siendo su mecanismo de producción un dispositivo que captura la realidad como es el caso de la fotografía, lo cual no implica que esa imagen que se origina en un hecho real no pueda luego ser modificada o editada por medios digitales.



Fotograma de la pieza *Zero one* del artista Raven Kwok. Tomado de <https://vimeo.com/278407486>

En el caso de la imagen sintetizada (Imagen 3), su mecanismo de producción no surge de ningún acontecimiento capturado directamente de la realidad sino que se origina en líneas de código y programas de computación. De manera que, esta diferencia que existe en los mecanismos de producción de la imagen y su posibilidad de hibridación es capital porque implica un cambio de paradigma en la forma en que se conciben las imágenes, así, esta nueva dinámica de la sociedad informacional hace necesario que se deje de asumir a la imagen como registro y hecho documental para concebirla como pura potencialidad [3].

Las posibilidades de lo digital

Continuando con el análisis de las implicaciones que conlleva la forma de generar imágenes en el espacio digital, Alejandro Schianchi hace un interesante aporte sobre las limitaciones que acompaña la producción de imágenes en relación con los mecanismos utilizados para su creación: [4] *"la cultura tecnográfica de producción de imágenes presenta siempre una paradoja: mientras inauguran nuevas posibilidades estéticas, se ven limitadas por las posibilidades técnicas que ofrece el aparato, coartando la imaginación y la realización de otras imágenes posibles, así, existe un programa del aparato que anticipa su uso y construye un campo limitado de posibilidades"*.

No obstante, la anterior paradoja parece aplicar al universo de las imágenes técnicas en el sentido estricto en que fueron definidas anteriormente, pues al parecer la sustancia de las imágenes sintéticas es diferente, en palabras de Flusser: *"las imágenes sintéticas vuelven concreto lo enteramente abstracto, por tanto tenemos la sensación de que trascendemos el universo de los sentidos con todas sus ideas y conceptos, y que emerge un universo nuevo"*.

En este escenario, tal vez ninguna práctica que haya tenido a la imagen como elemento fundamental, ha hecho tan suya la premisa de que la creación de imágenes es un campo de potencialidad pura donde emergen universos nuevos como la animación en general, y en particular la que tiene un carácter predominantemente experimental; pero antes de abordar la animación experimental su evolución, es importante continuar con la definición de los conceptos centrales del presente trabajo: lo digital como contexto -habiendo definido en el apartado anterior su naturaleza-, y lo experimental como sustancia.

Retomando el libro *Tecnopoéticas argentinas*, se define textualmente lo experimental como sigue: *"Si como sostiene Adorno, lo experimental es propio de todo arte en que lo nuevo es vinculante, resulta apropiado establecer hasta dónde lo nuevo en el arte es parte de una dinámica de reformulaciones al interior del propio campo artístico o permite, borrar la idea misma de arte"*.

Esta definición que parece cifrada, será develada en el mismo libro más adelante: "...muchos artistas establecen miradas críticas respecto a las condiciones de posibilidad de sus prácticas o respecto a la manipulación de sus propios instrumentos. El poder de anticipar nuevas condiciones culturales es la variable que condiciona las prácticas del arte llamado experimental. Es su fundamento".

Entonces, parece oportuno retomar la preocupación de Schianchi sobre las limitaciones en términos de posibilidades estéticas que contienen los mecanismos de producción de imágenes; pero esta vez desde la perspectiva de la animación experimental, en relación con el lenguaje de programación que proyecta imágenes en dispositivos digitales.

Dos principios de la programación son fundamentales para empezar a entender la dinámica de estas imágenes creadas en entornos puramente digitales:

Reactividad en programación, es el principio que permite al animador plantear un escenario virtual parametrizado en el cual se generan objetos que, ante la introducción de variables relacionadas con el entorno reaccionan de forma predeterminada.

Modularidad en programación hace referencia a la posibilidad de construir módulos maleables que pueden ser replicados aplicando pequeñas variaciones de carácter independiente, generando una especie de reproductibilidad en los objetos.

Lo indeterminado como forma de creación

Las imágenes sintéticas son superficies (terminales) sobre las que aparecen situaciones informativas creadas por el diálogo entre memorias artificiales (computadoras, por ejemplo) y memorias humanas provistas de instrumentos inteligentes [2].

Flusser en el libro *El Universo de las imágenes técnicas* (1985), se refiere a las terminales como los dispositivos o interfaces que permiten comunicar las imágenes.

La anterior definición, tan reveladora sobre la manera en que se producen las imágenes actualmente, plantea una interesante dialéctica inteligencia artificial (computadora) – intencionalidad creativa (artista visual): un terreno de indagación fértil para artistas experimentales que han entendido que esta característica de aleatoriedad que provee el aparato, es el resquicio sobre el cual trabajar nuevas aproximaciones estéticas en la configuración de imágenes. Una búsqueda creativa que ya había sido expresada en las segundas vanguardias de los años sesenta, cuando diversos artistas y colectivos pretendían una obra de libre de toda determinación autoral donde la improvisación y el azar tomaran el rol protagónico, hoy se puede hablar al respecto, de una fusión entre arte, ciencia y tecnología.

Entre los espacios creativos que propician estas mediaciones tecnológicas, el glitch-art apropia la premisa de que un defecto



Fotograma tomado de la pieza *Primitives I* del artista Alan Warburton <https://vimeo.com/194249222>

en el funcionamiento de los aparatos que producen imágenes y sonidos puede producir alteraciones visuales y sonoras interesantes, un camino de mutaciones donde el resultado siempre es indeterminado.

Así, las búsquedas estéticas que inicialmente fueron objeto interés para animadores y artistas audiovisuales, empiezan a decantar y a ser apropiados por la industria audiovisual en espacios tan diversos como la publicidad, los videojuegos, la televisión, la videografía y el cine con propósitos muy diversos.

Simulación y artificio

En una sociedad informacional, es una tontería distinguir entre imágenes malas o buenas, lo que importa es distinguir entre imágenes poco informativas e imágenes muy informativas: estética pura [1]. De acuerdo con Vilém Flusser, una imagen informativa surge de lo imprevisto y, al contrario, una imagen altamente probable es redundante. En este sentido, existen dos intenciones que acompañan al gesto de producir imágenes a escala industrial actualmente: la simulación y el artificio.



Artista *weirdcore* y el uso de la estética *glitch-art* en el comercial de Adidas *Never Follow*. Fotograma tomado del sitio web <http://weirdcore.tv/2016/05/20/pogbaadas-never-follow/>

técnicas de animación procedural para la construcción de productos de entretenimiento que apelan a la espectacularidad para generar experiencias audiovisuales en las cuales, el uso del artificio o la construcción sintética de las imágenes, busca ocultarse en favor de una experiencia audiovisual rica en efectos, estilismos y que proyecta en el receptor infinitas posibilidades imaginativas en torno a los procedimientos de construcción de imágenes.

Conclusiones preliminares fase I

La historia es un proceso acumulativo, en la era informacional la imagen probable no es informativa, es redundante; por el contrario, lo verdaderamente informativo es lo improbable que surge de lo indeterminado.

Siguiendo lo anterior, la generación y reproducción de imágenes digitales esta llegando a un punto donde puede ser fácil para artistas visuales, realizadores, animadores o todo aquel que tenga como fin la creación de imágenes, caer en una especie de estética inducida por tanto, los animadores o creadores de imágenes necesitan ser conscientes de la manera en que se construyen las imágenes en la era digital y la forma en que la elección de determinadas mediaciones tecnológicas contiene una carga estética y política.

En consecuencia, el descifrar o hacer evidente la lógica de los programas que generan las imágenes en la actualidad,



Fotograma del videojuego *Hellblade* desarrollado por Ninja Theory. Tomada de <https://www.gamebyte.com/hellblade-senuas-sacrifice-a-retrospective/>

así como la intención manifiesta en el gesto de su creación, va a permitir una verdadera revolución social, en palabras de Flusser: “La revolución cultural actual, la que acabará con las formas sagradas es la revolución técnica, no la de la política” de manera que si nos abocamos, en tanto creadores de imágenes, a transformar un problema técnico en una cuestión política, vamos a lograr que las imágenes sigan más a los diálogos que a los discursos pues los nuevos revolucionarios son imaginadores: aquellos que producen y manipulan las imágenes en función de la reformulación de la sociedad.

REFERENCIAS



Fotograma del video del artista Kanye West y el uso espectacular de la animación y los efectos visuales en la construcción de un producto audiovisual. <https://www.youtube.com/watch?v=L53gjP-TtGE>

- Flusser, Vilém. 2015. *El universo de las imágenes técnicas*. Buenos aires. Caja Negra Editora
- Kozak, Claudia. 2012. *Tecnopoéticas argentinas – archivo blando de arte y tecnología*. Buenos aires. Caja negra editora.
- Machado, Arlindo. 2015. *Pre-cine y post-cine en diálogo con los nuevos medios digitales*. Buenos aires. La marca editora.
- Schianchi, Alejandro. 2014. *El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética*. Buenos aires. El aleph.
- Gontijo, Juliana. (2014) *Distopías tecnológicas*. Río de Janeiro. Ministerio de cultura de Brasil.
- Kwastek, Katja. 2013. *Aesthetics of interaction in digital art*. Cambridge. The MIT Press.
- Manovich, Lev. 2018. *AI Aesthetics*. California. Strelka press.
- La Ferla, Jorge. 2007. *El medio es el diseño audiovisual*. Manizales, Centro Editorial Universidad de Caldas.
- Machado, Arlindo. 2009. *El sujeto y la pantalla*. Barcelona, Gedisa
- Burroughs, William. 2009. *La revolución electrónica*. Buenos aires. Caja negra editora
- Hannula, Mika. 2010. *Artistic research methodology*. Universidad de Turku, Finlandia

Creación de ambientes de exposición en realidad virtual y aumentada como contribución al tratamiento de la ansiedad social

Por: Juan Sebastian Wilches Bernal

Resumen

La ansiedad social se manifiesta en diferentes aspectos y momentos de la vida, algunos individuos logran superar dichas adversidades, pero en otros casos, el nivel de estrés experimentado frente a ciertas situaciones sociales, logra ser demasiado alto, lo cual puede generar múltiples problemáticas en el individuo. Uno de los tratamientos que ha ganado interés es la exposición en Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA), encaminados de exposición controlados, logrando que los usuarios puedan asimilar sus temores con procesos de exploración mediante el uso de visores estereoscópicos.

La presente investigación tuvo como objetivo crear ambientes de exposición en RV y RA, que puedan contribuir al tratamiento para personas con dificultades de interacción social.

Como resultado se generó un prototipo de aplicativo móvil que contiene dos ambientes de exposición, una presentación en público en RV y una entrevista de trabajo en RA, haciendo uso de entornos filmados en 360 grados y elementos tridimensionales. La investigación y el prototipo desarrollado, pueden contribuir a la generación de un aplicativo móvil que sirva como tratamiento para las personas con ansiedad social.

Introducción

Un gran porcentaje de la población ha experimentado en algún momento de su vida dificultades para interactuar socialmente. Esta problemática puede ser transitoria, o puede llevar a generar un trastorno de ansiedad social, también conocido como fobia social, la cual se caracteriza por el miedo marcado y persistente a situaciones en las cuales la persona está

expuesta a personas desconocidas o al posible escrutinio por parte de otros (American Psychiatric Association, 1994; Furmark, 2002; Stein & Stein, 2008). Esto puede aquejar de manera leve o grave en diversos grupos sociales, llegando a ser una simple condición de personalidad o un grave padecimiento en el individuo (Stein, Torgrud & Walker, 2000).

El hablar en público, presentar una entrevista de trabajo o el conocer gente nueva, son ejemplos de situaciones en donde se experimenta ansiedad social (Bunnell, Joseph & Beidel, 2013). En algunos casos, los niveles de ansiedad producidos por la exposición a dichas situaciones sociales, generan un comportamiento de aislamiento en muchos individuos, (Salazar, Caballo, Arias & Eq. de Investigación CISO-A Colombia, 2016).

Diferentes tipos de tratamientos farmacológicos y psicológicos se han usado para tratar la fobia social (Clark et al., 2003). Entre estos, la exposición in vivo o in vitro, siendo la exposición in vivo superior a la imaginación, pero consume tiempo, es costosa y algunos elementos situacionales pueden ser difíciles de controlar.

Uno de los tratamientos que ha ganado interés y que ha demostrado eficacia para tratar los trastornos de ansiedad, es la exposición en Realidad Virtual (RV), en donde la exposición gradual a un estímulo negativo, se usa para reducir la ansiedad (Bush, 2008; Gebara et al., 2016; Kim et al. 2017). Este tipo de exposición es menos intimidante y menos costosa que el tratamiento tradicional in vivo, alcanzando el mismo nivel de éxito, además de proveer un entorno protegido para el paciente y en donde la persona puede volver a experimentar muchas veces la situación a la cual le teme (Bush, 2008; Botella et al., 2004).

Por otro lado existe la Realidad Aumentada (RA), la cual permite al usuario ver el mundo real con objetos virtuales superpuestos con el mundo real (Kipper & Rampolla, 2013). Con el fin de aportar a esta área de desarrollo tecnológico y en busca de ayudar a que las personas con dificultades de interacción social puedan tener un tratamiento alternativo, se planteó creación de dos ambientes de exposición, por un lado, una presentación en público en RV y una entrevista de trabajo en RA.

Metodología

Para desarrollar la investigación, se plantearon las siguientes etapas: 1) Preproducción, 2) Producción audiovisual, 3) Gene-



Aplicación compilada del aplicativo PsicoVirtual
Juan Sebastian Wilches Bernal

ración de la aplicación, y 4) Evaluación de la experiencia frente al aplicativo. A continuación se describe cada una de estas etapas.

1 Preproducción

Se generó la arquitectura de la información especificando el contenido y la funcionalidad del aplicativo, al cual se le denominó PsicoVirtual.



Filmación sala Chroma, filmación 360°, modelado, rigging y animación
Juan Sebastian Wilches Bernal

2 Producción audiovisual

Se generaron las filmaciones en una sala Chroma con una cámara Canon EOS Rebel T31, creando un plano medio de una modelo que simulaba el proceso de la entrevistadora. Posteriormente, se procedió a modelar, texturizar, construcción de rigging y animar el personaje 3d con el uso del software Autodesk Maya.



Aplicación compilada del aplicativo PsicoVirtual y público
Juan Sebastian Wilches Bernal

3 Generación de la aplicación

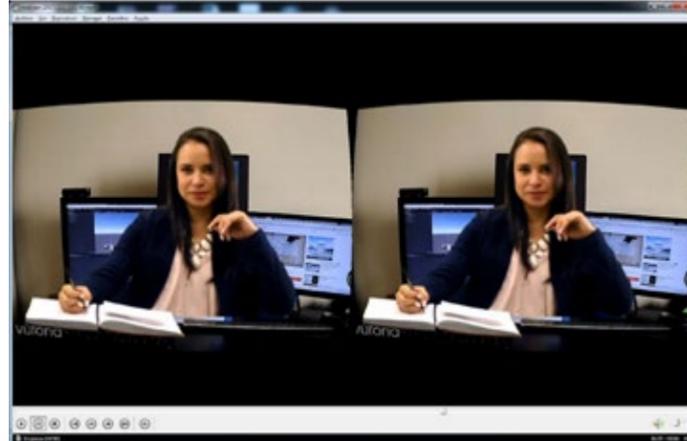
Para generar el aplicativo, se implementaron los elementos en el motor de videojuegos Unity en donde se usaron dos paquetes de desarrollador adicionales en Realidad Aumentada y Realidad Virtual.

4 Evaluación de la experiencia frente al aplicativo

Para la evaluación, se pidió la colaboración de 12 estudiantes de la Fundación Universitaria del Área Andina. Antes de la utilización del aplicativo por parte de los usuarios, se mencionaba a los participantes el objetivo de la investigación, los dos ambientes de exposición a los cuales se iban a exponer y las consideraciones éticas relacionadas con su participación.

Resultados

Como resultado se logró consolidar una aplicación técnicamente funcional que ofrece dos ambientes de exposición, una entrevista laboral en RA y una exposición ante un público en RV. El aplicativo requiere el uso de gafas estereoscópicas y un control Bluetooth.



Imágenes de la entrevistadora
Juan Sebastian Wilches Bernal

Con respecto a la entrevista en RA, el aplicativo funciona como una inducción a dicha experiencia, la entrevistadora virtual realiza cinco preguntas al usuario y se deja un tiempo promedio en los intermedios para que cada uno pueda responder. La simulación se hace utilizando un marcador para posición en RA y un plano medio de la actriz (Posteriormente se muestra una filmación subjetiva en 360 grados, que permite al usuario observar el entorno al mover la cabeza, el público se muestra un poco desconectado y distraído y al expositor se le dan 120 segundos para hablar acerca de un tema en específico.



Usuarios que experimentaron con aplicativo
Juan Sebastian Wilches Bernal

Conclusiones

Es importante especificar que el proyecto logra mostrar procesos de construcción de ambientes virtuales, pero requiere una siguiente fase interdisciplinaria para lograr crear terapias diseñadas desde el campo de la psicología, de esta manera generar pruebas clínicas específicas que permitan un mejor estudio y una posterior implementación real de este tipo de métodos virtuales.

El sistema de exposición virtual podría ofrecer un posible camino para la creación de una terapia experimental que cree un paso intermedio entre los métodos in vitro e in vivo, y para generar esto, es necesario hacer dicho proceso con un equipo interdisciplinario en el área de psicología.

Referencias bibliográficas

American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (4ª ed.)*. Washington D.C.: American Psychiatric Association.

Barsom, E. Z., Graafland, M. & Schijven, M. P. (2016). Systematic review on the effectiveness of augmented reality applications in medical training. *Surgical Endoscopy*, 30(10): 4174–4183. doi: 10.1007/s00464-016-4800-6

Baus, O. & Bouchard, S. (2014). Moving from virtual reality exposure-based therapy to augmented reality exposure-based therapy: a review. *Frontiers in Human Neuroscience*, 8: 1-15. doi: 10.3389/fnhum.2014.00112

Botella, C., Quero, S., Baños, R. M., Perpiñá, C., García Palacios, A. & Riva, G. (2004). Virtual reality and psychotherapy. *Studies in Health Technology and Informatics*, 99: 37-54. doi: 10.3233/978-1-60750-943-1-37

Brahnam, S. & Jain, L. C. (2011). Virtual Reality in Psychotherapy, Rehabilitation, and Neurological Assessment. En: Brahnam, S. & Jain, L. C. (Eds.), *Advanced Computational Intelligence Paradigms in Healthcare 6* (pp.1). doi: 10.1007/978-3-642-17824-5

Bunnell, B. E., Joseph, D. L. & Beidel, D. C. (2013). Measurement invariance of the Social Phobia and Anxiety Inventory. *Journal of Anxiety Disorders*, 27(1), 84-91. doi:10.1016/j.janxdis.2012.09.001

Bush, J. (2008). Viability of virtual reality exposure therapy as a treatment alternative. *Computers in Human Behavior*, 24(3), 1032-1040. doi:10.1016/j.chb.2007.03.006

Clark, D. M., Ehlers, A., McManus, F., Hackmann, A., Fennell, M., Campbell, H.,... Louis, B. (2003). Cognitive Therapy Versus Fluoxetine in Generalized Social Phobia: A Randomized Placebo-Controlled Trial. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 71(6), 1058–1067. doi: 10.1037/0022-006X.71.6.1058

De Buck, S., Maes, F., Ector, J., Bogaert, J., Dymarkowski, S., Heidebuchel, H. & Suetens, P. (2005). An augmented reality system for patient-specific guidance of cardiac catheter ablation procedures. *IEEE Transactions On Medical Imaging*, 24(11): 1512-1524. doi: 10.1109/TMI.2005.857661

Feeney, J. R., McCarthy, J. M. & Goffin, R. (2015). Applicant Anxiety: Examining the sex-linked anxiety coping theory in job interview contexts. *International Journal of Selection and Assessment*, 23(3), 295-305. doi: 10.1111/ijasa.12115

Feiler, A. R. & Powell, D. M. (2016). Behavioral Expression of Job Interview Anxiety. *Journal of Business and Psychology*, 31: 155-171. doi:10.1007/s10869-015-9403-z

Furmark, T. (2002). Social phobia: overview of community surveys. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 105: 84–93. doi:10.1034/j.1600-0447.2002.1r103.x

Gebara, C. M., de Barros-Neto, T. P., Gertsenchtein, L. & Lotufo-Neto, F. (2016). Virtual reality exposure using three-dimensional images for the treatment of social phobia. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, 38(1), 24-29. doi: 10.1590/1516-4446-2014-1560

Kim, H. E., Hong, Y.-J., Kim, M.-K., Jung, Y. H., Kyeong, S. & Kim, J.-J. (2017). Effectiveness of self-training using the mobile-based virtual reality program in patients with social anxiety disorder. *Computers in Human Behavior*, 73, 614-619. doi:10.1016/j.chb.2017.04.017

Kipper, G. & Rampolla, J. (2013). *Augmented Reality – An emerging Technologies Guide to AR*. Recuperado el 1 de diciembre de 2017 de <https://books.google.com.co/books?id=OyGiW2OYI8AC&printsec=frontcover&dq=Augmented+Rea->

[lity&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjU6uPHsufXAhUF4CYKHRxSDDIQ6AEIJDA#v=onepage&q=Augmented%20Reality&f=false](https://books.google.com.co/books?id=OyGiW2OYI8AC&printsec=frontcover&dq=Augmented+Reality&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjU6uPHsufXAhUF4CYKHRxSDDIQ6AEIJDA#v=onepage&q=Augmented%20Reality&f=false)
Krevelen, D.W.F. & Poelman, R. (2010). A Survey of Augmented Reality Technologies, Applications and Limitations. *The International Journal of Virtual Reality*, 9(2), 1-20. Recuperado el 1 de diciembre de 2017 de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.454.8190&rep=rep1&type=pdf>

Kwon, J. H., Powell, J. & Chalmers, A. (2013). How level of realism influences anxiety in virtual reality environments for a job interview. *International Journal of Human-Computer Studies*, 71(10), 978-987. doi:10.1016/j.ijhcs.2013.07.003
McCarthy, J. & Goffin, R. (2004). Measuring Job Interview Anxiety: Beyond Weak Knees and Sweaty Palms. *Personnel Psychology*, 57(3), 607–637. doi: 10.1111/j.1744-6570.2004.00002.x

Salazar, I. C., Caballo, V. E., Arias, B. & Equipo de Investigación CISO-A Colombia (2016). Validez de constructo y fiabilidad del «Cuestionario de ansiedad social para adultos» (CASO) en Colombia. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 48: 98-107. doi: 10.1016/j.rlp.2015.07.001

Stein, M. B & Stein, D. J. (2008). Social anxiety disorder. *Lancet*, 371(9618), 1115-1125. doi: 10.1016/S0140-6736(08)60488-2

Stein, M. B., Torgrud, L. J. & Walker, J. R. (2000). Social phobia symptoms, subtypes, and severity: findings from a community survey. *Archives of General Psychiatry*. 57(11), 1046-1052. doi:10.1001/archpsyc.57.11.1046

Stein, M. B., Walker, J. R. & Forde, D. R. (1996). Public-speaking fears in a community sample. Prevalence, impact on functioning, and diagnostic classification. *Archives of General Psychiatry*, 53(2):169-174. doi: doi:10.1001/archpsyc.1996.01830020087010

Vericat, D. (2015). Llegada del tren a la estación de La Ciotat. *Cinema Esencial Directores de cine y sus películas esenciales*. Recuperado el 12 de diciembre de 2017 de <http://cinemaesencial.com/peliculas/llegada-del-tren-la-estaci%C3%B3n-de-la-ciotat>

Wrzesien, M., Botella, C., Bretón-López, J., González, E., Burkhardt, J.-M., Alcañiz, M. & Pérez-Ara, M. A. (2015). Treating small animal phobias using a projective-augmented reality system: A single-case study. *Computers in Human Behavior*, 49: 343-353. doi: 10.1016/j.chb.2015.01.065

TU PUEDES SER EL PRÓXIMO CREATIVO

EN EXPONER TU TRABAJO

Participa en nuestra proxima edición.

!Atento a nuestra convocatoria!



Ilustración
Christian Ramirez

VMIDEA