

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

VMIDEA

Volumen 01 Número 08 | enero - junio 2020

Publicación semestral

ISSN: 2463-1302

Revista digital



Pablo Oliveros Marmolejo †
Gustavo Eastman Vélez
Miembros Fundadores

Ilustraciones

Diego Molano Vega
Presidente del Consejo Superior y Asamblea General

José Leonardo Valencia Molano
Rector Nacional Representante Legal

Martha Patricia Castellanos Saavedra
Vicerrectora Nacional Académica

Erika Milena Ramírez Sánchez
Vicerrectora Nacional Administrativa y Financiera

María Angélica Pacheco Chica
Secretaría 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/>

VMIDEA

Volumen 01 | número 08
enero – junio 2020
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
Christian David Ramirez Sanchez

Ilustración de portada
Christian David Ramirez Sanchez

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.

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

Estimados lectores, esta publicación No. 8 de Vmidea condensa el quehacer de la Facultad de Diseño, comunicación y bellas artes y da cuenta de las praxis de cada uno de los programas académicos que la conforman, a través de cada uno de los artículos encontraremos elementos que nos permiten contribuir al pacto por la protección y promoción de nuestra cultura y desarrollo de la economía naranja, consignado en el Plan Nacional de Desarrollo.

En esta oportunidad contamos con el artículo del investigador gastronómico del Perú, Rodolfo Tafur. Quien a través de su escrito nos hace un paralelo entre la Bullabesa y la Parihuela, dos preparaciones tradicionales de Francia y Perú, respectivamente y que nos invita a valorar y ressignificar nuestros sabores locales.

Igualmente, Diego Alvarado, estudiante del Programa Profesional en Gastronomía y Culinaria nos presenta una síntesis de su investigación *Recetas Para La Paz* estudio adelantado en el territorio de los Misak, cuya participación en los encuentros regionales de RedColsi le otorgo la posibilidad de ser expuesta en los Nacionales, obteniendo un puntaje elevado.

Olga Lucia Zipa, Lida Eugenia Lora y Sophie López, enriquecen este número con la presentación de sus trabajos en diseño experimental donde nuevamente se coloca sobre la mesa la importancia del territorio, la identidad y la sostenibilidad en la moda.

Desde Diseño Gráfico y Animación y Posproducción audiovisual, sus artículos nos ilustran como las industrias culturales, las creaciones funcionales, los medios digitales y los softwares de contenido nos ayudan a complementar la paleta hacia el empoderamiento de la cultura y la materialización de ideas creativas y fortalecer los saberes ancestrales.

Los invito a escudriñar esta edición y a promover desde sus actividades cotidianas las artes visuales y escénicas, a fomentar el turismo nacional a través de sus cocinas, artesanías, parques naturales, festivales y carnavales, entre otras disciplinas que nos



Viviana Nariño Bernal

Directora Programa Profesional en Gastronomía y Culinaria.

CONTACTA CON VMIDEA

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

ayuden a consolidar esta economía naranja que como bien lo dijo Amartya Sen, premio nobel en Economía, "Tener un alto PIB per cápita pero poca música, arte, literatura, etc., no equivaldría a un gran éxito en el desarrollo. De una forma u otra, la cultura envuelve nuestras vidas, nuestros deseos, nuestras frustraciones, nuestras ambiciones y las libertades que buscamos. La libertad y la oportunidad para las actividades culturales se encuentran entre las libertades básicas cuya mejora puede considerarse constitutiva del desarrollo".

V+

V+

V+ Innovación

BIENVENIDOS

Pag 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

Pag 6

Ilustraciones
Christian Ramirez

ED.08



VM GASTRONOMÍA

Pag 8

Bullabesa o Parihuela ... ¿Qué prefieres?Pag. 11

Recetas para la pazPag. 13



VM DISEÑO DE MODAS

Pag 14

Diseño de Calzado ExperimentalPag. 17

Saca tu fibra por el planeta. Taller textil día del EcofestPag. 21

Diseño Experimental de Tocados para Alta ModaPag. 25

ARAZÁPag. 29



VM DISEÑO GRÁFICO

Pag 30

DECONSTRUCCIONES DEL BRONXPag. 35

Dinamismo del festival "Hip Hop Al Parque" según su flyerPag. 37

Detrás de la mirada / La expresión de los ojos en un retrato.....Pag. 43



VM ANIMACIÓN Y POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Pag 38

Creación de un juego de mesa interactivo con realidad virtual para personas con problemas de interacción social.....Pag.48

Otras verdades del quehacer audiovisualPag.55

INSTRUCCIONES



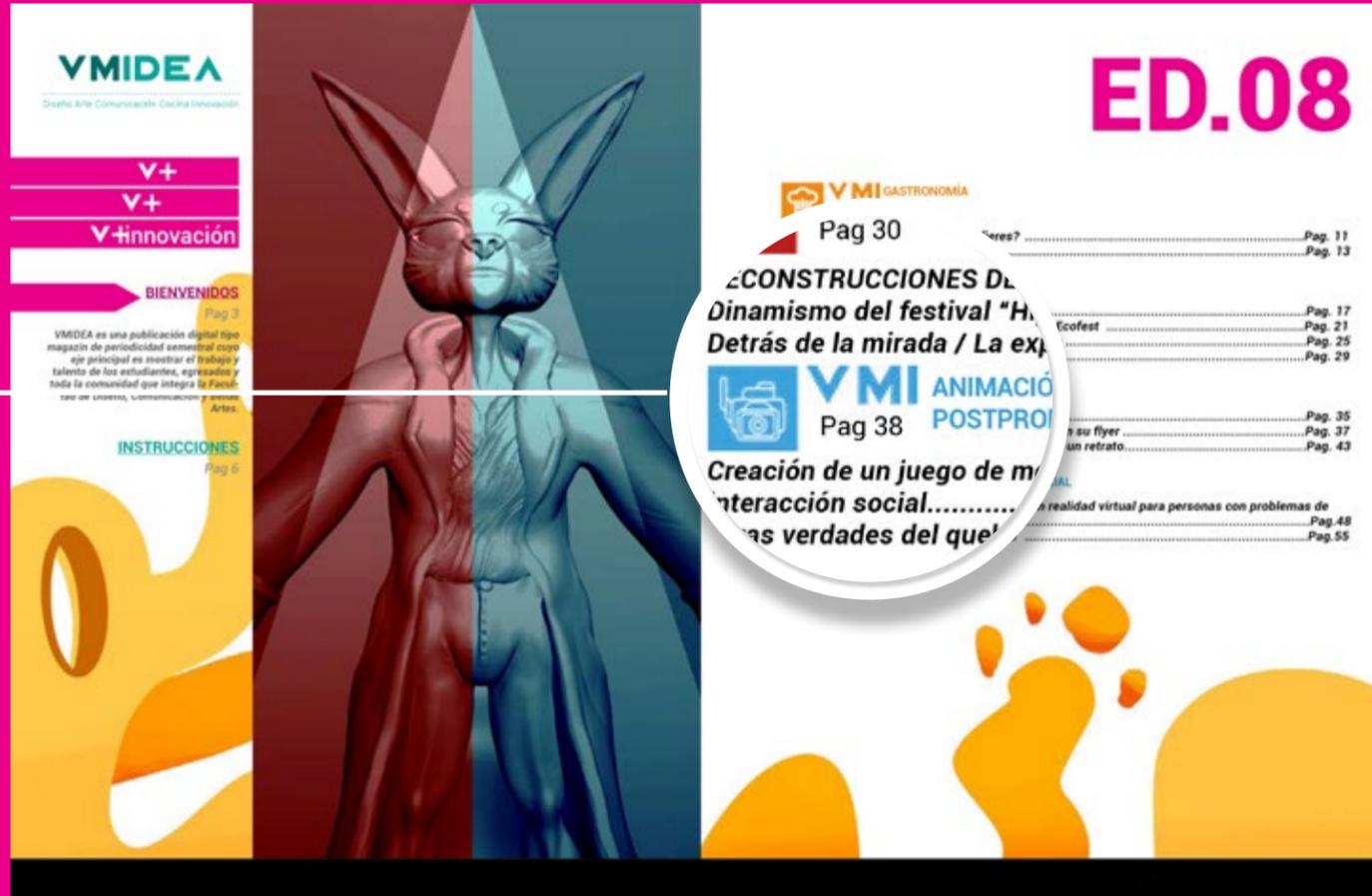
Salir del modo
pantalla completa



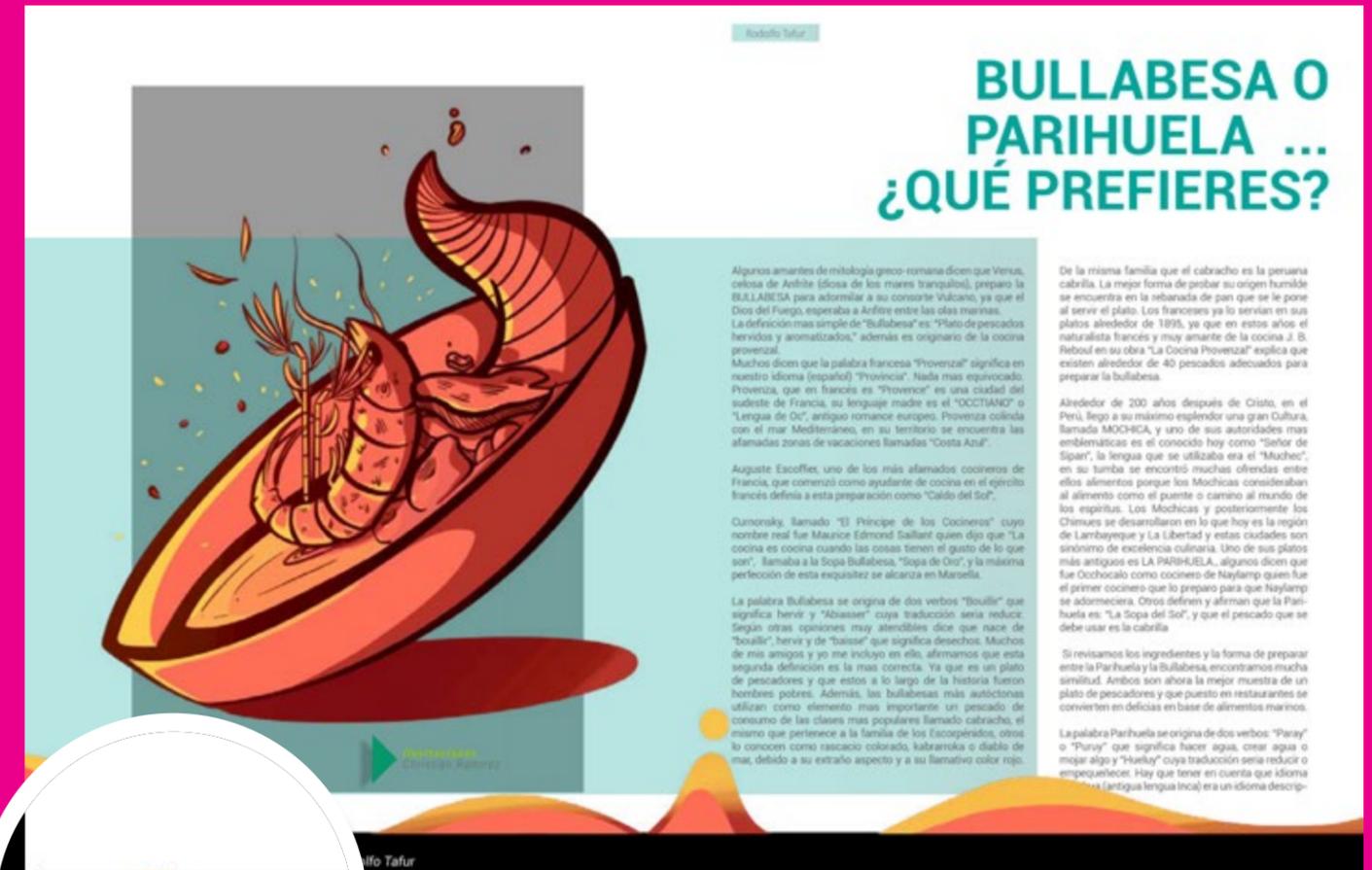
Moverse entre las páginas



Volver al modo
pantalla completa



Para avanzar dentro de cada una de las secciones de la revista basta darle click 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

BULLABESA O PARIHUELA ... ¿QUÉ PREFIERES?



Ilustraciones
Christian Ramirez

Algunos amantes de mitología greco-romana dicen que Venus, celosa de Anfrite (diosa de los mares tranquilos), preparo la BULLABESA para adormilar a su consorte Vulcano, ya que el Dios del Fuego, esperaba a Anfrite entre las olas marinas. La definición mas simple de "Bullabesa" es: "Plato de pescados hervidos y aromatizados," además es originario de la cocina provenzal.

Muchos dicen que la palabra francesa "Provenzal" significa en nuestro idioma (español) "Provincia". Nada mas equivocado. Provenza, que en francés es "Provence" es una ciudad del sudeste de Francia, su lenguaje madre es el "OCCTIANO" o "Lengua de Oc", antiguo romance europeo. Provenza colinda con el mar Mediterráneo, en su territorio se encuentra las afamadas zonas de vacaciones llamadas "Costa Azul".

Auguste Escoffier, uno de los más afamados cocineros de Francia, que comenzó como ayudante de cocina en el ejército francés definía a esta preparación como "Caldo del Sol",

Curnonsky, llamado "El Príncipe de los Cocineros" cuyo nombre real fue Maurice Edmond Saillant quien dijo que "La cocina es cocina cuando las cosas tienen el gusto de lo que son", llamaba a la Sopa Bullabesa, "Sopa de Oro", y la máxima perfección de esta exquisitez se alcanza en Marsella.

La palabra Bullabesa se origina de dos verbos "Bouillir" que significa hervir y "Abiasser" cuya traducción sería reducir. Según otras opiniones muy atendibles dice que nace de "bouillir", hervir y de "baisse" que significa desechos. Muchos de mis amigos y yo me incluyo en ello, afirmamos que esta segunda definición es la mas correcta. Ya que es un plato de pescadores y que estos a lo largo de la historia fueron hombres pobres. Además, las bullabesas más autóctonas utilizan como elemento mas importante un pescado de consumo de las clases mas populares llamado cabracho, el mismo que pertenece a la familia de los Escorpénidos, otros lo conocen como rascacio colorado, kabrarroka o diablo de mar, debido a su extraño aspecto y a su llamativo color rojo.

De la misma familia que el cabracho es la peruana cabrilla. La mejor forma de probar su origen humilde se encuentra en la rebanada de pan que se le pone al servir el plato. Los franceses ya lo servían en sus platos alrededor de 1895, ya que en estos años el naturalista francés y muy amante de la cocina J. B. Reboul en su obra "La Cocina Provenzal" explica que existen alrededor de 40 pescados adecuados para preparar la bullabesa.

Alrededor de 200 años después de Cristo, en el Perú, llego a su máximo esplendor una gran Cultura, llamada MOCHICA, y uno de sus autoridades mas emblemáticas es el conocido hoy como "Señor de Sipan", la lengua que se utilizaba era el "Muchec", en su tumba se encontró muchas ofrendas entre ellos alimentos porque los Mochicas consideraban al alimento como el puente o camino al mundo de los espíritus. Los Mochicas y posteriormente los Chimues se desarrollaron en lo que hoy es la región de Lambayeque y La Libertad y estas ciudades son sinónimo de excelencia culinaria. Uno de sus platos más antiguos es LA PARIHUELA., algunos dicen que fue Occhocalo como cocinero de Naylamp quien fue el primer cocinero que lo preparo para que Naylamp se adormeciera. Otros definen y afirman que la Parihuela es: "La Sopa del Sol", y que el pescado que se debe usar es la cabrilla

Si revisamos los ingredientes y la forma de preparar entre la Parihuela y la Bullabesa, encontramos mucha similitud. Ambos son ahora la mejor muestra de un plato de pescadores y que puesto en restaurantes se convierten en delicias en base de alimentos marinos.

La palabra Parihuela se origina de dos verbos: "Paray" o "Puruy" que significa hacer agua, crear agua o mojar algo y "Hueluy" cuya traducción sería reducir o empequeñecer. Hay que tener en cuenta que idioma Aymara (antigua lengua Inca) era un idioma descrip-

RECETAS PARA LA PAZ

tivo, y la Parihuela como preparación prehispánica es una sopa que a base de pescados y mariscos que, llevados a una cocción larga, los pescados y mariscos (ingredientes principales) casi desaparecen convirtiéndose en pequeños trozos, los mismos que dan un aroma y sabor inigualable a este platito. Otro de sus ingredientes principales es la Chicha de Jora, el mismo que le aporta un suave sabor del fermento del maíz en su estado de "jora".

Tanto la Parihuela como la Bullabesa tienen como guarnición el pan de cada día y mucho mejor si es tostado con mantequilla y ajos. La similitud también se da en la forma de servir, en dos platos: El caldo caliente de la Parihuela en una taza y en un plato hondo se pone filetes de pescado, langostinos, conchas de abanico y camarones, los mismos que están salpicados de ají y perejil. Igual sucede con la Bullabesa

Aunque en el Perú, el consumo de la Parihuela es un "levanta muertos", cierto es que tomando un solo plato el comensal entra a un irrenunciable sopor y deseo de dormir.

Si bien los franceses están orgullosos de su Bullabesa, el peruano lo es de su Parihuela.

Rodolfo "Locrito" TAFUR

Una problema histórico que ha tenido el territorio Colombiano ha sido el conflicto armado patrocinado por diferentes grupos al margen de la ley y las fuerzas armadas de la nación, estos grupos armados ocupan de forma ilegal zonas agrícolas y corredores utilizados para el cultivo y distribución de drogas y armas. En medio de este conflicto se encuentra el pueblo étnico Guambiano también conocido como pueblo Misak, ubicado en la región de Silvia, Cauca, lugar donde se encuentran sus territorios ancestrales. El pueblo Guambiano es el grupo étnico con más influencia y peso dentro de la región, habitandola desde aproximadamente el siglo XIV y su cultura ha sido golpeada, desplazada y olvidada desde la llegada de los Españoles que llegaron con la intención de conquistar y adueñarse de las tierras de las Américas. Este acto tuvo gran impacto en la cultura del pueblo dado que el territorio es el elemento más importante y sensible, es el lugar donde se articulan los procesos propios de organización, sistemas agrícolas, arte y biodiversidad, en el momento en que fueron desplazados de sus tierras perdieron sus cultivos y fuente de alimentos, sus tradiciones y su historia. Como lo narra Lorenzo Muelas Hurtado, Taita de la comunidad y constituyente de la república, en su libro La fuerza de la gente se puede inferir el daño e impacto que tuvieron estas acciones

"Hoy en día la comida puede ganarse fácilmente, pero ese momento fue tan difícil, tan duro, que no era sino recordar y recordar y llorar...de verdad que ha sabido ser lo peor cuando arrebataban las tierras."

El pueblo Misak tiene los cimientos de su alimentación en la agricultura, han cosechado maíz, papas nativas, ollucos, cubios, hibus...entre muchos otros alimentos pero en los últimos 50 años los grupos ilegales han atacado deliberadamente a esta comunidad y en muchas ocasiones los habitantes de esta comunidad se ven obligados a colaborar con dichos grupos o correr el riesgo de desplazarse a otro territorio pues la zona donde habitan siembran, cosechan y se alimentan es uno de los corredores propicios para el tráfico de drogas, la necesidad de tierra para cultivos y control territorial

La cultura gastronómica dentro de una población es de gran importancia pues es un proceso que genera lazos de amistad, socialización entre los sujetos implicados en el ejercicio de conservar y difundir el conocimiento de sus productos y su alimentación por medio de la tradición oral, y aparte ayuda al análisis de los cambios que representa la alimentación en la salud. Es por eso que el análisis del cambio alimenticio dentro de la comunidad Misak



es un proyecto importante, pues problemáticas como las antes nombradas y otras naturales como el cambio climático pueden afectar drásticamente la tradición culinaria ancestral de una de las distintas comunidades indígenas que aún habitan el territorio colombiano y de las cuales no se tiene mucha información, por esto es que otro objetivo de la investigación es mantener un registro cultural sobre nuestras propias técnicas culinarias y así no dejar perder la tradición indígena colombiana.



DISEÑO de MODAS

Ilustraciones
Christian Ramirez

DISEÑO DE CALZADO EXPERIMENTAL



Ilustraciones
Christian Ramirez

Es muy significativo narrar la experiencia alrededor del PPA (Proyecto Pedagógico de Aula) en la asignatura de Diseño I que estudia el diseño de indumentaria y calzado femenino experimental, aportando a la línea de investigación de facultad: "Patrimonio y cultura".

¿Pero qué es experimental? en el caso de Diseño de Indumentaria y accesorios hace referencia a la capacidad para interpretar sobre el cuerpo, con unos materiales específicos, los conceptos propios de un tema de investigación o inspiración.

No se trata de un simple traslado o copia literal, obedece a la acción de hacer analogías a partir de los contornos y ritmos sobre el cuerpo, el reto consiste en hacerlo de forma coherente y armónica desde una visión muy particular apoyados en lo investigado.

Esto se logra en la medida en que se cambia el prejuicio que se tiene sobre la investigación, que va más allá de lo informativo, para convertirse en una experiencia emocionante y principalmente útil. La investigación ayuda a estimular la mente, canalizar y centrar la imaginación en un concepto que más adelante se va a convertir en un objeto de diseño portable, deseable para un contexto y usuario determinado.

Como menciona Andrea Saltzman en su libro el "Cuerpo Diseñado" es fundamental la relación del cuerpo, el textil-material y el contexto para el proceso proyectual en moda. "Al pasar del plano a la redimensión, el vestido y el calzado generan un espacio contenedor que le permite resignificarse con el mundo circundante". (Saltzman, 2007).

Es el caso de la historia del calzado que ha caminado de la mano con la historia de humanidad y su influencia se ha documentado por diferentes disciplinas. Por ejemplo, en la Prehistoria, y gracias a su capacidad para construir herramientas, el hombre logró optimizar los productos de la caza y proteger sus pies contra la dureza del medio, adaptarlo a sus necesidades de confort y modificar su calidad de vida.

Igualmente descubrir cómo los zapatos del pasado a menudo eran tan originales como lo son muchos de los diseños actuales. Un ejemplo de esto serían los chapines del siglo XVI un tipo de calzado con una altura exagerada (a veces alcanzaba los 50 cm.) ayudaban a evitar la suciedad al caminar por las calles sin pavimentar de la época, pero también permitía a las mujeres mantenerse erguidas. Algunas tendencias recientes

han recuperado la idea de los chapines, utilizando tacones y plataformas que de nuevo alcanzan alturas de vértigo. (Choklat, 2012).

Desde sus orígenes los artesanos y los diseñadores de calzado han logrado expresar el gusto estético de cada época, ser protagonistas de los contextos históricos, apropiarse los avances de la industria, la ciencia y la tecnología y una alta consideración social como dinamizadores de la economía.

Método:

Taller de calzado experimental a partir de conocer el proceso de elaboración del calzado, desde su diseño y concepto, hasta el prototipo final; para ser expuesto en la sustentación del proyecto integrado de segundo semestre.

Procedimiento:

En la asignatura Diseño I se abordan los aspectos fundamentales del diseño bidimensional y tridimensional para transformarlos en indumentaria y calzado. El proceso creativo exige apoyarse en un ejercicio bien documentado y exhaustivo (inspiración, documentación, conceptualización, ideación, bocetación, selección de materiales, prototipo).

La comprensión y el desarrollo de las habilidades del lenguaje visual a través del dibujo, son algo que el diseñador también debe canalizar desde la Bitácora no como una simple recopilación sino como un espacio personal que va a permitir explorar las formas, estructuras, texturas, colores que pueden obtenerse de la investigación al igual que proponer conceptos, crear atmósferas y realizar el ejercicio de iteración cuando sea necesario.

Específicamente el calzado está forma por tres elementos principales: el corte, la suela y el tacón. El cuero o la tela se superponen y se cosen sobre la suela y el tacón para crear una forma moldeada que se adapte al pie, la funcionalidad es un requisito primordial del calzado experimental y debe ser coherente con la colección final. (Lau, 2013).

Apoyados en un estudio anatómico del pie, se busca favorecer el proceso de diseño y desarrollar diferentes propuestas de calzado que con el tiempo se van depurando hasta lograr la síntesis de los conceptos, valorando los aspectos funcionales y expresivos, con el balance de lo que se puede confeccionar desde la técnica de la marroquinería y que puede generar una promesa de valor diferente en el mercado.

Resultados:

El diseño y la fabricación del calzado son la representación de un determinado estilo que se apoya en las dinámicas culturales, políticas, sociales y económicas de una época, en los avances tecnológicos y técnicos en materiales y confección, además de las variadas connotaciones relacionadas con el estatus y la moda.

Son múltiples los modos de concebir el diseño de calzado experimental y la estrategia para proyectarlo está en la investigación, en conocer los alcances desde la técnica para proponer los cambios en el tratamiento de la superficie (material), sin olvidar las resoluciones constructivas y espaciales.

Los estudiantes de segundo semestre realizaron este taller experimental con base en la temática: "Capital animal, Colombia primer país en aves y anfibios"; bajo la dirección de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes, desde donde se quiere rendir un homenaje a la biodiversidad colombiana desde el diseño y el arte con el apoyo y talento de sus diseñadores en formación.

Y la reflexión final está en creer en la capacidad transformadora del diseño, no sólo para proyectar vestuario y calzado con versatilidad y estilo, sino para que sean coherentes con las dinámicas sociales y culturales a nivel mundial.

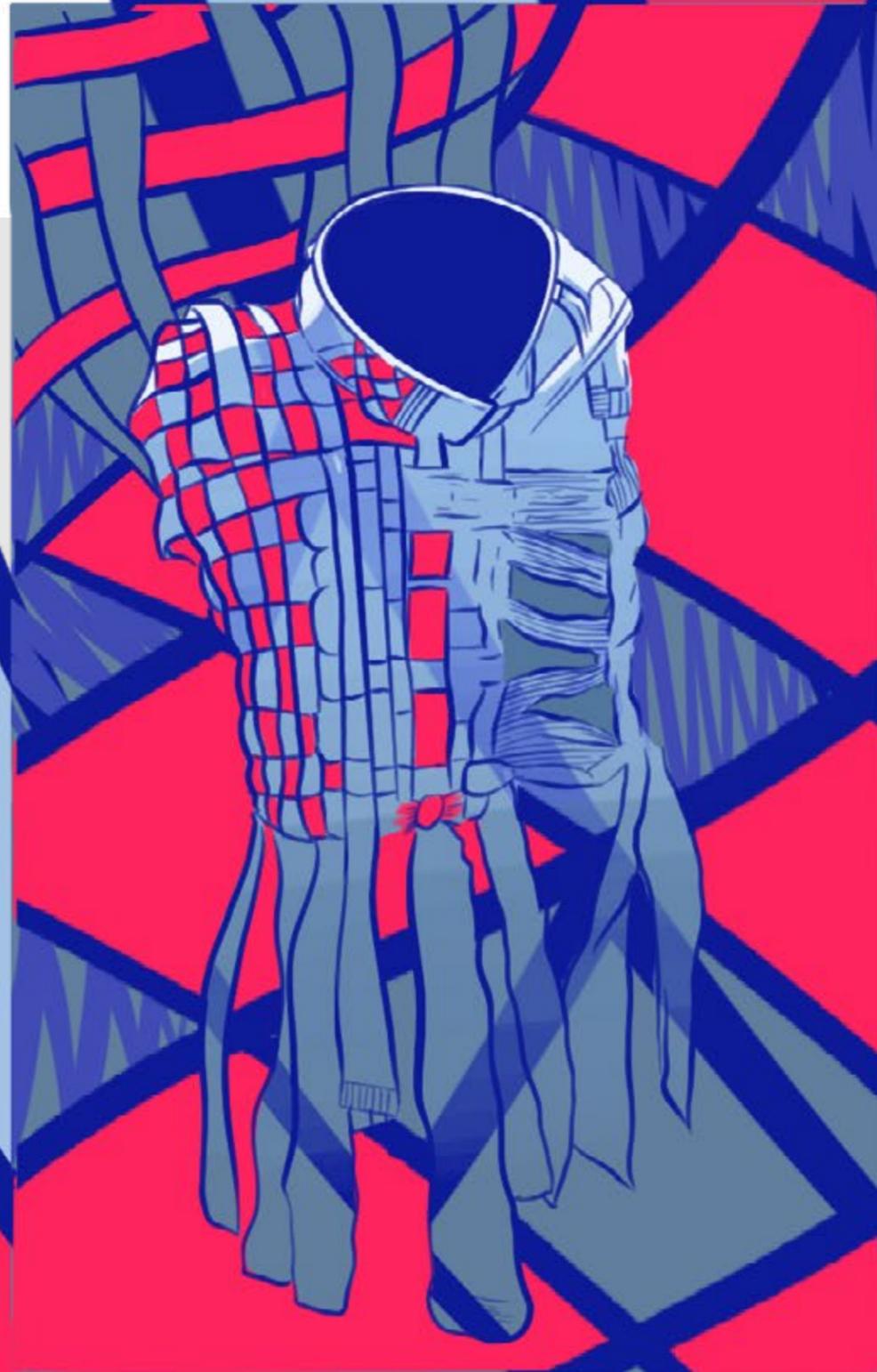


Imágenes archivo del programa, taller de calzado experimental.
Areandina Diseño de modas –
Diseño I – 2018-3

Bibliografía

- Choklat, A. (2012). *Diseño de calzado*. Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>
- Barretto, S. (2016). *Diseño de calzado urbano*. Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>
- Lau, J. (2013). *Diseño de accesorios*. Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>
- Saltzman, A. (2004). *El cuerpo Diseñado*. (Paidós, Ed). Buenos Aires, Argentina.

SACA TU FIBRA POR EL PLANETA. TALLER TEXTIL DÍA DEL ECOFEST



Ilustraciones
Christian Ramirez

El problema de la contaminación al medio ambiente a partir de los textiles –y más precisamente a partir de los procesos de producción del jean- tiene alcance mundial; por ejemplo, hay países como Estados Unidos altamente contaminantes en donde al año se botan 13.000.000 de tejidos a vertederos; ó ciudades de la misma naturaleza como Hong Kong donde a diario se tiran 253 toneladas de productos textiles. Sin embargo, también existen conglomerados, como el Reino Unido, donde hay políticas de reciclaje fuertes y donde, al día de hoy, el 95% de los textiles se pueden reciclar (Salcedo 2014).

En este orden de ideas, el jean, por ser uno de los materiales contaminantes del mundo (Safatle, 2007) por las mezclas de fibra con que se produce y por los productos químicos que se utilizan en sus procesos de acabados, genera un gran impacto en el medio ambiente, de manera particular en el aire y en los vertederos de agua (Viñolas, 2005). Como Diseñadores de Moda, merece toda nuestra atención, y por eso es en este que se deben concentrar esfuerzos para su reutilización (Brown, 2013).

Así, se calcula que en la producción del tejido de algodón se utilizan 8 mil litros de agua y se calcula que este proceso es responsable del 10 por ciento de los pesticidas y cerca del 25 por ciento de insecticidas utilizados en todo el mundo al año (Safatle, 2007).

La conservación del medio ambiente y la preservación de los recursos naturales constituyen la principal preocupación de la humanidad; por esta razón, el programa de Diseño de Modas de la Fundación Universitaria del Área Andina debe incluir estrategias pedagógicas en sus asignaturas para que los términos diseño eco-sostenible, reutilización y optimización de materiales, entre otros, constituyan su esencia y su eje transversal generando conciencia ecológica en los estudiantes a fin de alcanzar el equilibrio entre el uso de los textiles de manera particular el jean, la moda y el medio ambiente sano.

Se considera que una buena estrategia pedagógica para lograr tal objetivo es la de hacer uso de un taller experimental,

porque generan una metodología con la que el docente puede impactar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, orientando al alumno a desarrollar estrategias de autoaprendizaje, en donde se incentiva el trabajo colaborativo, la innovación y se promueve el desarrollo del pensamiento.

Método:

El tipo de estudio es un diseño-experimental, a partir de implementar un taller textil como instrumento.

Procedimiento

Se planteó realizar un taller de creatividad sobre reutilización de jean, para favorecer el aprendizaje de moda sustentable, los participantes son 30 alumnos de tercer semestre de Diseño de Modas.

Para realizar este ejercicio, se determinó que trabajaríamos con jean en desuso como único material textil en el taller; por esta razón para conseguir la cantidad necesaria, se convocó un mes antes, por redes sociales a toda la comunidad de la Universidad, para que a través de donaciones se recogiera el material.

El taller se realizó el día 21 de marzo de 2019 en el marco de Areandina Ecofest en la plazoleta principal de la sede A de la Universidad. Como primer paso los estudiantes bocetaron los diseños, y empeza-

ron a planear cómo utilizarían mejor el jean, para que el residuo fuera mínimo. A continuación, empezaron a de- construir las prendas y a trabajar sobre maniquí de confección las nuevas propuestas.

Los estudiantes utilizaron diferentes técnicas; algunos cortaron el jean en desuso en tiras de diferentes calibres y utilizaron la técnica artesanal de tejido plano manual para generar nuevas prendas; otros cosieron con hilo y aguja las piezas necesarias y algunos entretejieron el jean.

Resultados:

El taller de creatividad en el que se trabajó la reutilización del jean, dejó nuevo conocimiento en los estudiantes con respecto al aprendizaje de moda sustentable y los procesos de aprovechamiento de materiales y recursos inexplorados. Por lo anterior, se trató de un experimento enfocado directamente en ser una estrategia pedagógica para lograr objetivos benéficos para los estudiantes como lo son:

Que los estudiantes son partícipes de su propio proceso de aprendizaje;

Se promueve el desarrollo de habilidades del pensamiento;

Se incentiva la autonomía y la creatividad;

Se aporta a reducir el impacto social al generar conciencia ecológica en los futuros diseñadores de modas, quienes serán los encargados de usar procesos no contaminantes.

Asimismo, del trabajo colaborativo en el taller se produjeron 14 chaquetas elaboradas reciclando jean en desuso, demostrando la utilidad obtenible a partir del cambio de enfoque en la metodología.

Adicionalmente, durante el taller se grabó un video de todo el paso a paso del proceso, el cual será difundido en las diferentes sedes de la universidad, además en sus redes sociales, para su visibilización y replica en cualquier contexto.



Bibliografía:

Salcedo, H. (2014). *Moda ética para un futuro sostenible*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili.

Safatle, P. (2007). *Denim peligroso: cómo los jeans contaminan el medio ambiente*. Buenos Aires, Argentina. Infobae. Disponible online

Brown, S. (2013). *Refashioned moda vanguardista con materiales reutilizados*. Barcelona, España. Editorial Blume.

Viñolas, J (2025). *Diseño Ecológico*. Barcelona, España. Editorial Blume.

Imágenes archivo del programa, taller Ecofest. Areandina Diseño de modas – Diseño II – 2019-1

DISEÑO EXPERIMENTAL DE TOCADOS PARA ALTA MODA

La necesidad de adornar el cuerpo es tan antigua como la humanidad. Es a través del adorno que el ser humano ha generado identidad desde su corporeidad y como una extensión de sí mismo. Lo hizo a partir de generar analogías con la naturaleza como espejo de los poderes y belleza de aquello que podía contemplar y consideraba mágico.

Esta característica evolucionó y desde siempre la imagen que un individuo ofrece a sus semejantes es fundamental para establecer quién es en la sociedad. "De hecho, muchas de las piezas de altísima calidad que se desarrollaron en la Edad Media estaban pensadas para exhibirse aplicadas sobre el cuerpo, y la misma idea del lujo, tenía en la elegancia en el vestir su máxima expresión". (Marsilla, 2015).

Y es que la Moda es un fenómeno cultural sujeto al cambio y a la innovación, diferentes estudios han podido establecer una cronología de la aparición y desaparición de cada componente de la indumentaria, que no sólo evidencia la evolución de las modas del pasado sino su repercusión en la moda actual.

Es el caso del diseño de accesorios, se crean como extensiones del cuerpo capaces de proteger, ocultar o hacer distinción. Esta poderosa prolongación de la silueta humana se presenta bajo mil formas diversas, entre las cuales destacan cuatro categorías: los bolsos, el calzado, la joyería y la sombrerería. (Lau, 2013).

A través de la historia del traje se le han dado diferentes denominaciones a la acción de cubrir la cabeza: Sombrero, turbante, boina y tocado por mencionar algunos, sin duda todos testigos de la evolución política y socio cultural de la humanidad.

En el caso de la Alta Moda se considera al tocado como parte fundamental de la individualidad, la estética y estatus del evento social al que se asiste. Al respecto se pueden encontrar referentes tan importantes de la moda como el evento "Royal Ascot" que se desarrolla en Gran Bretaña en el Condado de Berkshire, donde como es tradición se asiste a las carreras de caballos con un código de vestuario muy particular.

Los sombreros, tocados y pamelas realmente compiten por el más creativo, es un despliegue de diseño, color y texturas, sin importar barreras de edad y de forma original.

Método:

Taller de Tocados con enfoque experimental a partir de conocer la historia del accesorio tocado, el diseño de autor y elaboración del prototipo final; para ser expuesto el martes 9 de Abril en la semana de la Cultura y los Negocios Areandina.

Procedimiento:

El diseño de accesorios debe mantener el equilibrio entre la funcionalidad, los códigos estéticos y el usuario. Progresivamente, el accesorio se ha convertido en un artículo básico que se articula a las tendencias de la Moda que siempre va a encontrarse expuesto.

 **Ilustraciones**
Christian Ramirez

En el marco del PPA proyecto pedagógico de aula de VII semestre, los estudiantes realizaron propuestas de tocados con unos requerimientos de diseño muy puntuales. En primer lugar, debía estar inspirado en su trascender y en sus propios códigos como diseñador, realizando una lectura del entorno: conectar saberes, arte, cultura y sociedad.

En segundo lugar, las propuestas debían hacer un ejercicio de sobredimensión es decir contrastar las estructuras y para esto era válido utilizar materiales textiles y detalles arriesgados.

Todos los tocados estudiaron como referencia los modelos básicos, el sombrero, la gorra, boinas de los años 50' acordes con el desarrollo de la colección gala- novias; así, incluso los tocados más transformados desde la función práctica, se ajustaban correctamente a la cabeza.

Resultados:

A través de la moda se comunica una identidad que va más allá de la materialidad y la apariencia porque crea un reconocimiento simbólico a través del cuerpo. De otra parte, la moda puede reinventar el pasado, fusionando o reinterpretando estilos, pero siempre busca la innovación.

El resultado obtenido es interesante en la medida en que es difícil definir los propios códigos de diseñador y exponer qué se defiende y qué nos mueve desde el diseño. Es así que surgieron temas como: la Residencia con olor a café, el abrazo mágico, Psicodelia Mística, fuego y renacer, Bota Nanyanúa, Moon Lover, Cultura Bohemia y Preciosa Mía.

Este ejercicio se presentó en el marco de la semana de los negocios en Areandina y se realizaron con el PPA de arquitectura del vestuario un corset que permitió evidenciar el compromiso de nuestros



Imágenes archivo del programa. Diseño Tocados Experimental y Corséts. Areandina – Diseño de modas – Diseño V –Arquitectura del Vestido VI 2019-I

Bibliografía

- Lau, J. (2013). *Diseño de accesorios*. Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>
- Marsilla, J. V. G. (2015). *El lujo cambiante. El vestido y la difusión de las modas en la Corona de Aragón (siglos XIII-XV)*. *Anales de Historia Del Arte*, 0(0). https://doi.org/10.5209/rev_anha.2014.48276

ARAZÁ

BY: SOPHIE LÓPEZ



Sophie López es diseñadora, egresada del programa de diseño de modas de la seccional Pereira y desde el año 2010 que obtuvo su título profesional se ha desempeñado en diferentes áreas del diseño como lo es la producción de eventos de moda, ha trabajado en el sector retail como Visual Merchandiser en dos importantes empresas del país, liderando y manejando más de 50 tiendas a nivel nacional.

A inicios del año 2014 luego de retirarse de estos espacios laborales, inicia su emprendimiento y empieza a trabajar con su marca de moda llamada ARAZÁ BY SOPHIE LOPEZ, creada en el año 2010, como Diplomado de Grado. ARAZÁ es una marca de moda Étnica Colombiana, la cual su ADN es 100% país, diseñando y elaborando sus propias bases textiles llevándolas a la confección.

Para la creación de sus propuestas de moda siempre está apoyada de manos artesanas y talento creativo que aporta el valor agregado de sus propuestas, diseños coloridos eclécticos llenos de mensaje e historia ancestral.

En el transcurso de estos 5 años ha participado en diferentes espacios y ferias de moda a nivel nacional e internacional, en ciudades como Pereira, Cali, Barranquilla, Tadóchoco, Ibagué y Nueva York, ha dictado conferencias de moda y bienestar, al igual que ha liderado eventos con emprendedores y diseñadores que tienen empresa local.

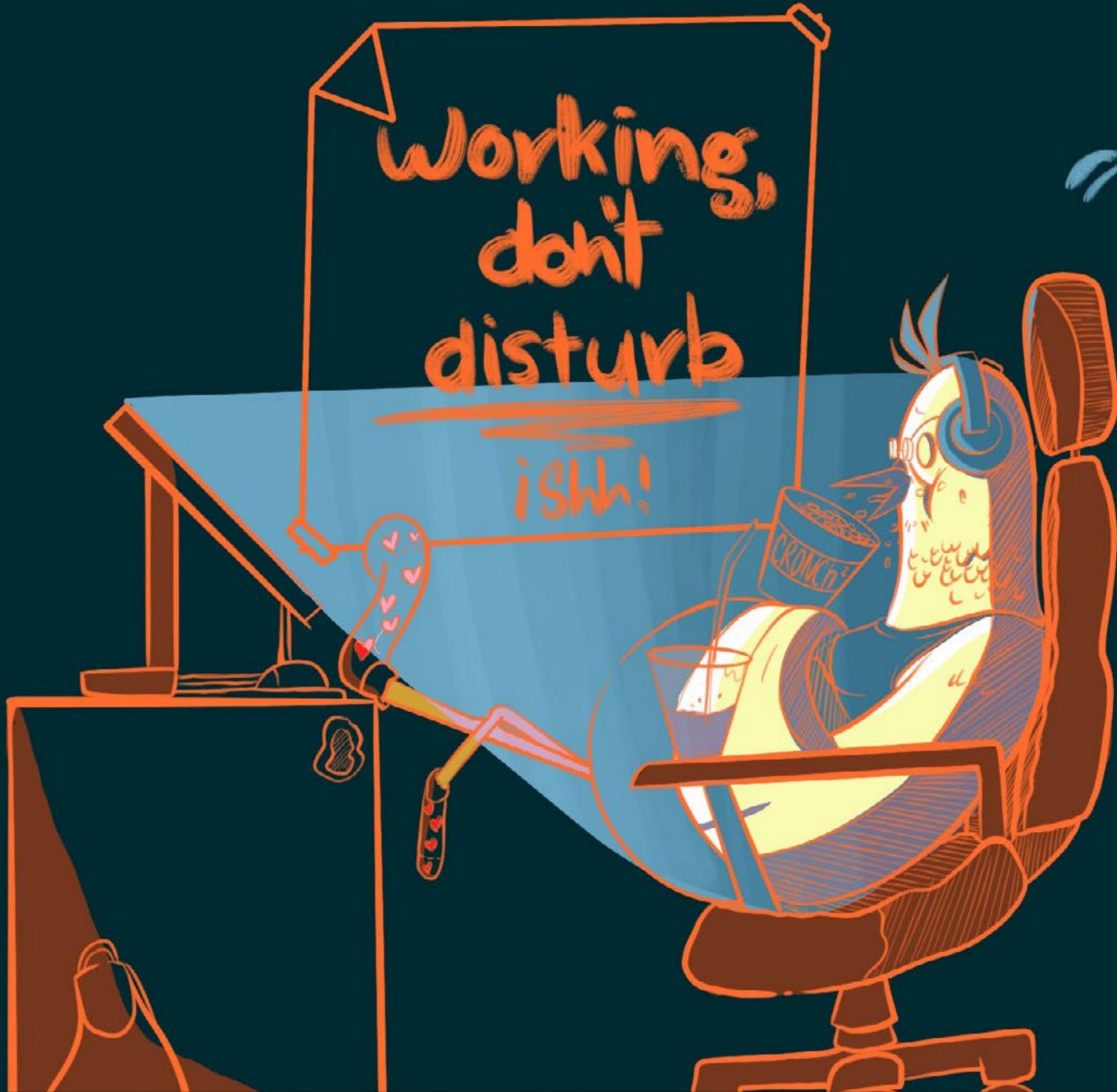
A principios del año 2019, se entera de una convocatoria abierta realizada por la Consejería Presidencial para las juventudes

de COLOMBIA JOVEN, teniendo como madrina a la Primera Dama de la Nación, una oportunidad para que los jóvenes emprendedores del país, mostraran todo su talento en las nuevas economías creativas, el evento llamado FESTIVAL CREATIVO 2019, realizado en la ciudad de Bogotá, tuvo lugar los días 22, 23, y 24 de agosto en diferentes escenarios de la ciudad.

La pasarela donde participo la diseñadora tuvo lugar en la plaza de armas de la casa de Nariño, donde fue escogida dentro de un grupo de 10 diseñadores de todo el país, mostrando cada uno tres propuestas de moda inspiradas en la colombianidad y la sostenibilidad de la industria de la moda.

Le acompañaron más de 300 invitados entre ellos, a la cabeza la primera dama de la nación, María Juliana Ruiz y personalidades del medio nacional e internacional.





"Diseño"
Gráfico

Ilustraciones
Christian Ramirez



Fotografías por: Ortiz Díaz Andrea y Alexander Urrego

DECONSTRUCCIONES DEL BRONX



Fotografías por: Ortiz Diaz Andrea y Alexander Urrego

La propuesta DECONSTRUCCIONES DEL BRONX realiza un juego visual donde a través del ensamblaje fotográfico se deconstruye el espacio y la arquitectura del Bronx. Entendemos la deconstrucción tal y como fue referenciada por los arquitectos modernos de los años 80s; quienes prescindiendo de las leyes clásicas evidenciaron las contradicciones del espacio: el soporte y la carga, la proporción y la regularidad. No es el sentido de disolver o de destruir, sino el de analizar las estructuras.

DECONSTRUCCIONES DEL BRONX evidencia un tiempo de transición entre el antiguo Bronx al nuevo Bronx. Así, el ensamblaje trabaja como un tejido a partir de retazos los cuales evidencian un tiempo por la diferencia de luminancias, personajes transitando y la naturaleza misma de la captura fotográfica por fragmento, por otro lado se genera una ruptura a través de las diversas perspectivas, puntos de fuga e iteración del espacio.

La deconstrucción de la arquitectura representativa del Bronx se dio a nivel metafórico; debido a la historia de este espacio y su papel dentro del orden social Bogotano donde resaltan las ambigüedades, las fallas, las debilidades y las contradicciones de este lugar, de esa misma manera se realizó una propuesta estética visual que adoptó esas mismas características. Estas imágenes evocan como las fallas al reorganizarse crean una pieza visualmente atractiva donde a través de sus capas da cuenta del tiempo y permite ver la tradición y el cambio de esta zona de la ciudad, que le apunta a un lugar de alta influencia en el conocimiento creativo en Bogotá.

DINAMISMO DEL FESTIVAL “HIP HOP AL PARQUE” SEGÚN SU FLYER

El presente artículo quiere dar una opinión crítica desde un análisis del diseño del flyer del festival “Hip Hop Al parque 2017” comparándolo con la política del evento determinando la causa del comportamiento del público asistente.

Tema

Analizar la retórica gráfica del poster del festival hip hop al parque 2017 con su relación identitaria entre el público y el evento

Justificación

Tras los hechos sucedidos en el festival Hiphop Al Parque 2017 observamos con claridad que existen varias falencias de las cuales hacen parte las normas del festival y los malos comportamientos de los jóvenes asistentes, abarcando la problemática desde el punto del diseño del flyer oficial se empieza a generar un análisis de la trascendencia que tiene cada uno de los elementos plasmados en este y si corresponde o no a las dinámicas que existen en sus participantes y a la política que rige el festival como tal. Comparando y determinando la relación de estos.

Pregunta de investigación:

¿De qué manera el flyer del Festival hip hop al parque 2017 conserva una relación identitaria entre el público y el evento?.

Hipótesis

Los elementos gráficos que contiene el flyer identifican cada uno de los elementos del hip hop dando una afinidad con los sujetos y lo que propiamente se ve en este evento y de lo que se trata como tal.

Objetivo General

Determinar las dinámicas que establecen el fenómeno de identidad entre el público y el evento de hip hop al parque a través de su poster.

Marco Temático

Según (Ideartes, 2017); la política organizacional de festivales al parque, se rige bajo su misión que es generar condiciones para el desarrollo del campo del arte en el ejercicio efectivo de los derechos culturales de los habitantes del Distrito Capital a través del fortalecimiento de las dimensiones de investigación, formación, creación, circulación y apropiación.

Así mismo afirma que Gerencia de Música es la unidad de gestión del Idartes encargada de los aspectos misionales, organizativos y administrativos para el desarrollo de planes, programas y proyectos encaminados al fortalecimiento de la formación, investigación, creación, circulación y apropiación de la música en Bogotá. La gerencia busca responder a las necesidades, transformaciones y desarrollos del sector musical y al mismo tiempo, brindar a la ciudadanía en general una oferta artística próxima, de calidad y pertinente. Juliana Restrepo directora de Idartes aclara que el proyecto Festivales al Parque, articula diferentes modelos de gestión, formas de interlocución con los sectores, apoya la proyección de las propuestas profesionales de la práctica musical, ofrece a la ciudadanía espectáculos de alta calidad e involucra todas las dimensiones del campo musical.

Señala también lo que realmente trata todo es de inclusión, de tolerancia, de paz y de sana convivencia, destacando que “este año Hip Hop al Parque ha sido muy positivo, con 28 mil personas en su primer día y 46 mil al final de la tarde del segundo día, para un total 74 mil personas.

Por otro lado (Eliana Osorio, 2017) describe la nueva imagen del festival Hip Hop al Parque, esta representa los cuatro elementos artísticos que componen este movimiento, el MC, el DJ, los B-Boys y B-Girls y el graffiti en una comunión que deja claro que ... ¡el hip hop es vida! Una lata de pintura en aerosol



Flyer Oficial del Festival Hip Hop Al Parque 2017

Marco Teórico

En cuanto al fundamento del poster Krippendorff, (2016, Pg 3) dice que estas “colecciones” o bricolajes tienen un orden propio,

sus piezas se organizan en secuencias históricas, por elementos comunes, por orígenes (es decir, por diseñadores, productores o culturas), por sus sistemas de trabajo, etc., que afectan todas ellas en distinta medida a los seres humanos y que siempre se construyen y consensúan.

Así mismo afirma que un discurso se mantiene vivo en la comunidad que forman quienes lo practican, en cuyos debates: La materia textual es continuamente re leída, re escrita, reproducida, rebuscada, rearticulada, elaborada o rechazada. Una comunidad (regenera continuamente su materia textual y adquiere el carácter de una diversidad dinámicamente conectada.

2. la materia textual no sólo sigue siendo significativa o comprensible para los miembros de una comunidad discursiva, sino que, debido a su necesaria participación corporal en otros discursos, es válida igualmente por permanecer en contacto con otras vidas discursivas (en gran medida en segundo plano y generalmente desatendida) que también tienen estos miembros: emociones; corporales, sensoriales, historias vivas (memorias) y comunicación con practicantes de otros discursos.

3. Los miembros de una comunidad discursiva ponen a prueba continuamente el compromiso de cada uno con ella, aprenden de los éxitos y los fracasos de los demás y se motivan para participar.

La comunidad del diseño está formada por una red de diferentes participantes entre los cuales, al menos cinco, son reconocibles. Están los diseñadores o actores esenciales (que inventan ideas para intervenir en las interfaces humanas con los artefactos), los intérpretes (que, ante todo, hablan o escriben sobre diseño y proporcionan información académica sobre logros, gentes, ideas, historias y tendencias). Las organizaciones no sólo progresan en un discurso en particular, sino que también sobreviven en esas mismas ideas, viven sus propias ideologías y, a su vez dan forma al discurso que practican.

Ya hablando más sobre la palabra cultura como tal; Foucault (2013) describe la cultura como “una organización jerárquica de valores, accesibles a todo el mundo, pero al mismo tiempo es un mecanismo de selección y exclusión”

Por otro lado define las “técnicas del yo” o “artes de la existencia” como “las prácticas reflexivas y voluntarias por las que los hombres no sólo se fijan reglas de conducta, sino que buscan transformarse a sí mismos, cambiarse a sí mismos en su ser singular y hacer de su vida una obra que lleva a ciertos valores estéticos y responder a ciertos criterios estilísticos”.

En cuanto al discurso que va dirigido hacia ese sujeto Foucault entiende que la materialidad del discurso obedece a un a priori histórico que le ha dado vida. El sujeto hablante es excluido de la transformación del discurso, ya no es quien constituye la realidad y la dota de sentido. Ahora esta tarea ha quedado en manos de las prácticas discursivas, que crean los objetos y los sujetos, y otorgan sentido al mundo a partir del entrecruzamiento, de la oposición, del vacío en el que se articulan los discursos. Por tanto, el mundo y los objetos no existen en el enfoque de las palabras y las cosas y, menos aún, el sujeto como garante de conocimiento. En la idea de Discurso partió de la noción de que el lenguaje opera a un nivel mayor. A diferencia de Saussure, Foucault comprendió el discurso, no al lenguaje, como un sistema de representación. Ve al discurso como un grupo de declaraciones que ofrece el lenguaje necesario para hablar de un objeto y poder representar el conocimiento sobre dicho objeto. Dicho discurso produce sujetos, siendo éstos las diferentes figuras que se discuten dentro de un discurso.

Foucault afirmó que “nada con significado existe fuera del discurso.” Refiriéndose a que es el discurso y nada más el que dota no sólo de significado, sino de existencia a las cosas, moldeando nuestra forma de ver y comprender el mundo. El discurso define y produce objetos, gobierna la forma de hablar y razonar sobre un tema.

Desde este punto de vista podemos comprender hacia dónde va el discurso del poster de este festival, dirigido a una población y cultura en específico dando un enfoque a los cuatro elementos que componen esta cultura, haciendo afinidad con cada uno de los sujetos respecto llevando al espectador a razonar sobre cada uno de estos elementos y a con cual se siente más identificado, en este póster también se puede analizar que enfoca una parte de su ilustración y el discurso que conlleva esta una grabadora de los años 80's y 90's pero ¿porqué de estos años en particular?.

se situaron como la base del movimiento hip hop y las raíces que recuerdan el momento en que la fuerza de la danza y la música se unieron para abrirle camino al break dance.

Por último, unas ramas y unas hojas que entrelazan todos estos componentes, dilucidan la fuerza de la vida que dan forma y sentido a este movimiento tan reconocido en el mundo. El hip hop, en su evolución, alude a la reconciliación, a la unión, a la convivencia. Puede ser contestatario, sí, pero es una reflexión frente a las maneras de ser, de vivir, de sentir, de compartir, por eso... ¡el hip hop es vida!

Juan David Moreno, (2017) hace una descripción de lo que fue el evento de Hip Hop Al Parque, sus características y dinámicas de las cuales se va a enfatizar este artículo; “hombres y mujeres con ropas abultadas, gorras multicolores y cortes de cabello no convencionales. De entrada, su apariencia puede despertar suspicacias.” Pero que a pesar de lo que la gente piense asegura que el movimiento va mucho más allá del estigma.

Midras Queen, (2016) Desde hace más de 20 años la han visto en la tarima y hoy transmite sus conocimientos desde la Familia Ayara, una organización dedicada a generar espacios de diálogo y reflexión sobre los temas que tocan a los jóvenes. Ella considera que este es el único género que ofrece diversas opciones para alejar a los jóvenes de las drogas y la delincuencia.

En el hip hop se destaca una época en específico más que otras y esta época es la más característica de la cultura ya que Decimos entonces, que la “Edad de Oro” del Hip Hop o simplemente “época dorada”.

Según NIETO, Miguel. (2012) es un período de la historia de este movimiento fijado entre mediados de la década de los 80 y comienzo de los 90, coincidiendo con la explosión definitiva de la cultura hip hop y la música rap que en la época se caracterizó por su calidad, una gran diversidad de estilos, la innovación y la influencia que generó tanto en el público como en otros artistas.

Aún seguía siendo una música experimental, con mucha libertad para innovar creando nuevos ritmos que no se habían escuchado hasta la época, un factor esencial para su desarrollo fue la invención y el perfeccionamiento del sampleo en una música que como en la actualidad tenía una fuerte influencia de la comunidad afroamericana.

cargada de espíritu, fuerza y esencia del hip hop presenta al festival Hip Hop al Parque 2017. En su interior se develan elementos propios del movimiento que representan sus cuatro componentes: el MC, el Dj, los B-boys/girls y el graffiti.

El fundamento de esto surge teniendo en cuenta la historia de esta cultura del hip hop, en sus inicios, negros y latinos del Bronx, Queens y Brooklyn decidieron cambiar el tempo y la extravagancia de la era disco, por una nueva manera de cantar, mezclar la música y bailar el beat que traía eso que ahora llamamos hip hop. Sectores de New York se llenaron de colores y mensajes atípicos que contaban la alegría de esa nueva fiesta que se estaba viviendo. De esa misma manera, se abre esta lata de aerosol para mostrar la esencia del movimiento que cambió la historia de la música y las formas de decir a gritos lo que no se podía en los medios tradicionales.

Toda la capacidad creativa del hip hop está contenida en esta imagen: un micrófono como manifestación del poder dado por la oportunidad de decir, inteligentemente, lo que se quiere; unos parlantes como canal de apoyo para que todos escuchen eso que se denuncia.

También encontramos otros elementos determinantes de su apogeo, artefactos que no solo afianzaron el seguimiento y apropiación del movimiento, sino también su manera de permearse en la ciudad, de ser más urbano y divulgar su filosofía: unos casetes, una grabadora y un tornamesa como símbolo superlativo del rap. Todo esto complementado con elementos que construyen la estética del hopper, como ciertos tipos de tenis, que marcaron época y

este elemento del hip hop precisamente, haciendo un breve conteo se visualizaron en cuanto a mc, hubieron mas de 20 artistas, los dj's que presentaron su show fueron más de 7, en cuanto a el Break Dance se visualizaron diversas batallas y presentaciones de más de 10 agrupaciones, pero que paso con el graffiti por el contrario solo fueron ubicados dos lienzos uno a cada costado del festival, pero porque, porque siendo el principal elemento en el flyer sucedió esto, qué pasa con ese promesa de festival que lanzan y la que es realmente. Esto es algo complejo ya que los que dirigen los presupuestos anuales de estos festivales son sujetos del gobierno, pero los administradores son los sujetos de Idartes y como si ellos son los que realizan el evento su flyer correspondiente que hace más alusión al graffiti, porque le quitan importancia y deciden dirigir la mayoría de presupuesto a otros elementos sin tener en cuenta que todos los elementos tienen la misma importancia.

Según Krippendorff la materia textual es continuamente re leída, re escrita, reproducida, rebuscada, rearticulada, elaborada o rechazada. Una comunidad (regenera continuamente su materia textual y adquiere el carácter de una diversidad dinámicamente conectada. Pero porque si pasa esto y se puede decir que se hace para tener cada vez una mejor propuesta de lo que se quiere representar haciendo comparación con años anteriores, para nadie es un secreto que lo que hace que el flyer sea algo llamativo para los que hacemos parte de esta cultura es básicamente que se represente adecuadamente y de una forma innovadora y versátil lo que es nuestra cultura y lo que buscamos en la sociedad y en cada uno de estos elementos en los que nos empapamos día a día como lo dice Eliana Osorio anteriormente ¡El Hip Hop Es Vida! y si claramente lo es porque lo que para unos puede ser una música llena de solo ruido y estruendo feos, o contaminación visual con rayones y manchas, para nosotros en verdad es una forma más versátil de ser escuchados, una forma de revolución, una forma más pasiva y menos escandalosa de decir que también somos seres humanos, que también merecemos ser escuchados y merecemos respeto y derechos.

Ya anteriormente se nombraron algunas dinámicas del festival que enfatizan propiamente con los asistentes, pero las que se visualizan claramente en el poster van encaminadas a un antepasado específicamente de la década de 80's y 90's, pero por qué hacía esta época propiamente, la razón es ya que esta época fue denominada la época del oro en la cultura hip hop, como ya se ha mencionado antes coincidiendo con la explosión definitiva de la cultura hip hop y la música rap que en la época se caracterizó por su calidad, una gran diversidad de

estilos, la innovación y la influencia que generó tanto en el público como en otros artistas.

Esta época se caracteriza por sus representantes que se han convertido en leyenda como 2Pac, o Notorious Big entre otros que dieron puerta a que esta cultura saliera a flote y se diera a conocer mucho más a nivel mundial.

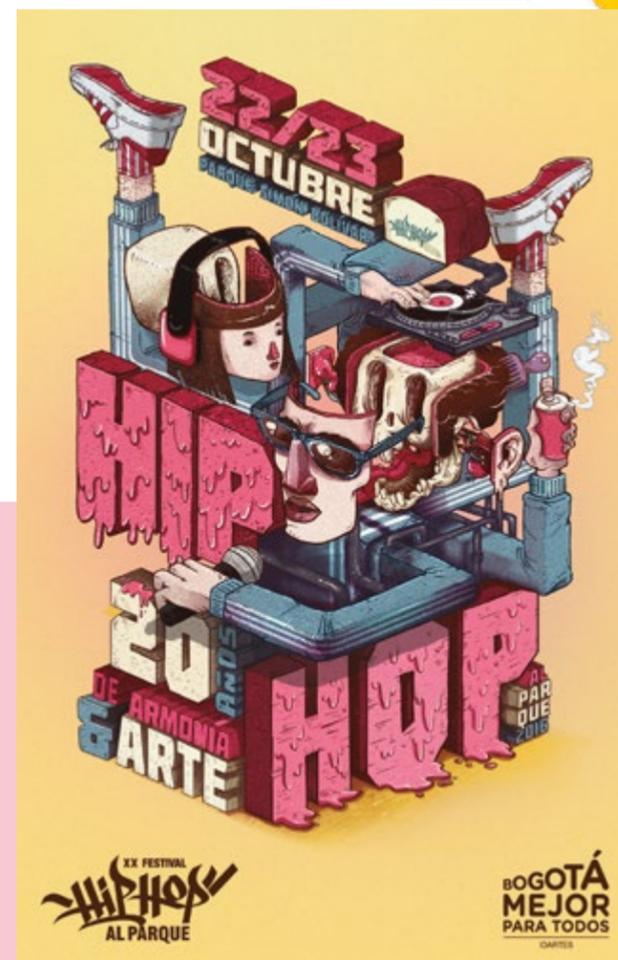
Las personas que hacen parte a esta cultura se identifican con el flyer por cada de una sus elementos que lo componen, se observa en el algunas figuras que marcaron tendencia en la moda de esta cultura ya que en su momento se usaron por aquellos que ponen en práctica sus diversos estilos de representaciones.

Se observa detalladamente el flyer y en él encontramos varios estilos de zapatillas, una tornamesa, gorras de visera plana, una grabadora vieja masomenos de los años 90's en algún momento en su proceso y fortalecimiento fueron elementos simbólicos para cada uno de sus pertenecientes.

Los tiempos han cambiado y con esto también el pensamiento de realmente ser un hip hopper, tras la evolución de su música y la industrialización surgieron bastantes estereotipos que pusieron la cultura en un sin fin de críticas, tras de el nacimiento de esta en los barrios bajos del bronx se expande y con ella algunas costumbres de los más llamados guetos. hoy en día se observa que la música toma fuerza en los barrios más afectados por la pobreza debido a su contenido musical siendo un mensaje crudo sin miedo de decir la verdad de tal manera que aquel público específico se siente identificado siendo allí donde se genera la gran mayor parte de violencia sin decir que es causa de la música de esta cultura. La sociedad empieza a fijarse en esto ya que han sido afectados por algunos de estos jóvenes debido a esto empiezan a nacer los estereotipos sin fijarse que tras de todo esto existen hip hoppers que realmente trabajan a pro de la cultura haciendo de esto una salida más de las drogas, calles, violencia a estos que en algún futuro será la promesa de la evolución de esta.

Conclusiones

Foucault comprendió el discurso, no al lenguaje, como un sistema de representación. Ve al discurso como un grupo de declaraciones que ofrece el lenguaje necesario para hablar de un objeto y poder representar el conocimiento sobre dicho objeto, según esto se puede analizar que el flyer cumple con su discurso objetivo a la perfección ya que describe



Flyer Oficial del Festival Hip Hop Al Parque 2016

con cada uno de sus objetos componentes la cultura del hip hop y sus elementos que se desprenden de este, abarca a toda la población la componen cumpliendo con su fin, y respondiendo claramente a nuestra pregunta problema.

Bibliografía

- Marco Temático
 Ideartes (Junio, 2016), Misión | Idartes, recopilado de <http://www.idartes.gov.co/transparencia/estructura-organica/mision>
 OSORIO, Eliana (2017, Septiembre, 13), Hip Hop al Parque 2017 presenta su imagen oficial, Idartes, recopilado de <http://www.idartes.gov.co/noticia/hip-hop-al-parque-2017-presenta-su-imagen-oficial>
 MORENO, J, David (2017, Octubre, 21), Hip hop, mas alla de un estigma, El Espectador, recopilado de <https://www.elespectador.com/noticias/bogota/hip-hop-mas-alla-de-un-estigma-articulo-719141>
 NIETO, Miguel, (2012, Noviembre, 12) La edad de oro del hip hop, Cultura Hip Hop, recopilado de <https://qulturahiphop.wordpress.com/2017/04/18/la-edad-de-oro-del-hip-hop-golden-age-of-hip-hop/>
 Marco Teórico
 KRIPPENDORF, Klaus, (2016, Abril, 15), REDISEÑAR EL DISEÑO UNA INVITACIÓN A UN FUTURO RESPONSABLE, Rediseñar el diseño.
 MIRAMOS, Marco, A, (2013, Junio) Michel Foucault y Paul Ricoeur: dos enfoques del discurso, recopilado de http://web.uaemex.mx/plin/colmena/Colmena_78/Aguijon/8_Michel_Foucault_Paul_Ricoeur.pdf

Como lo ha dicho con anterioridad

Análisis

En cuanto a la similitud o concordancia que tienen el objeto que este caso es el Flyer y el discurso de la política organizacional del festival se puede decir que no es que se vea muy reflejado en los componentes gráficos de este ya que lo que se quiere lograr según la directora de Idartes ya visto anteriormente es la inclusión, de tolerancia, de paz y de sana convivencia, pero esto no se ve reflejado en este, según Eliana Osorio las horas, lianas y ramas son la representación de esto pero no es que se enfaticen mucho en este mensaje lo cual para mi punto de vista debería ser al contrario teniendo en cuenta todos los problemas que a lo largo de su existencia ha traído este festival, y por los cuales han pensado en no volverlo a realizar, el mensaje principal es dirigido a la cultura como tal, sus componentes, y de ahí podemos analizar que uno de las dinámicas que existen en el festival visualizadas en el flyer son las ramas que descienden de esta cultura y sus respectivos objetos representantes de cada uno que también representan a los sujetos que siguen este elemento del hip hop, que lo vive día a día y por esto se va a sentir atraído hacia el discurso que tiene este cartel.

Los componentes gráficos de este flyer nos cuentan evidentemente que en el festival va a estar representado el graffiti principalmente ya que es el objeto más grande y el que más llama la atención, pero extrañamente o no concordante con este es un poco extraño o quizá la palabra sea extraño que en este festival de este año existió menor presupuesto para

Erika Viviana López Vargas

DETRÁS DE LA MIRADA / LA EXPRESIÓN DE LOS OJOS EN UN RETRATO.

“Puedo obsesionarme con cualquier cosa si lo miro el tiempo suficiente. Esa es la maldición de ser un fotógrafo” - Irving Penn

Desde que era pequeña los ojos han sido una de las características más llamativas e importantes para mí, generándome curiosidad y me permitía cuestionar y preguntarme sobre los posibles misterios que poseían. Poco a poco mientras iba creciendo, tuve varios proyectos en los que existió la oportunidad de crear propuestas gráficas en las que pude implicar los ojos y cuando llegó el momento de elegir un concepto e iniciar todo el proceso para el proyecto final de la primera materia correspondiente a fotografía, fue inevitable no dirigirla hacia este tema. Al tener de manera clara a lo que quería enfocarme en los retratos, inicié en primer lugar una búsqueda sobre fotógrafos que trabajaran con el estilo hacia el que me quería enfocar y en segundo lugar teóricos que pudieran aportar al proyecto.

Dentro de los referentes de fotógrafos encontré a: María Zarate, una fotógrafa colombiana con una estética bastante particular que siempre busca resaltar los

ojos y las tonalidades cálidas dentro de la misma fotografía en el trabajo de post-producción. Babak Fatholahi es un fotógrafo persa que trabaja retratos desde diferentes estilos, aunque dentro de sus trabajos más destacados se encuentran los artísticos y para la industria de la moda, incluyendo elementos como la naturaleza, jugar con la luz y diferentes objetos del entorno. Por último, Natasha Vysotskaya, una fotógrafa rusa que trabaja con catálogos de productos y revistas de moda, implementando pigmentos sobre la piel, inclusión de elementos orgánicos y gran porcentaje de sus trabajos se realizan en estudio.

En cuanto a los referentes teóricos quise enfocarme en Irving Penn y Richard Avedon. Mientras investigaba sobre la trayectoria de Avedon encontré un artículo sobre un trabajo de Marcy James de la Escuela de fotografía Rocky Mountain, él tomó uno de los proyectos reconocidos titulado “In The American West”. Avedon buscaba personas sorprendentes o desgarradoras y que al mismo tiempo mostraran una belleza completamente diferente. James sacó una lista de aspectos importantes vistos desde el poder que tiene la simplicidad que mostraba cada una de las series y proyectos de este importante fotógrafo:

No es necesario poseer un estudio porque se puede trabajar en el exterior. Avedon buscaba que la luz fuera invisible y optó por trabajar la sombra abierta.

Simplificar, al tener un fondo blanco se elimina cualquier distracción de tal manera que todas las expresiones y rasgos del modelo se lleven toda la atención.

Prepararse para dedicar e invertir mucho tiempo, emprendiendo un proyecto con el fin de crear un cuerpo de trabajo definitivo.

No limitarse.

El retrato es un compromiso entre las personas que están frente al lente y la persona que está detrás. Se debe saber quiénes son, interpretar y poseer esa identidad.

Fotografías por: Erika Viviana López Vargas

Penn es uno de los personajes más reconocidos gracias a toda su trayectoria con los retratos y en especial su proyecto con celebridades para la revista Vogue durante la segunda mitad del siglo XX. Eric Kim es un fotógrafo que realiza una reflexión sobre cómo la trayectoria y los trabajos de Penn pueden ayudar sobre fotografía. En primer lugar, destaca la inspiración de la pintura y como al fusionarlo con los trabajos fotográficos el autor logrará crear un trabajo genuino.

El segundo elemento corresponde a la estimulación del espectador, se debe crear una historia abierta que permita una interacción más personal. En tercer lugar, el elemento especial es el manejo de las reacciones permitiendo una interacción con los modelos con enunciados o acciones que tuvieran reacciones. El cuarto elemento es el alejar a los modelos de sus contextos, empleando fondos grises, negros o blancos, permitiendo que el foco visual estuviera dirigido en el modelo.

Alimentarse del arte ocupa la quinta idea, buscar aquello que inspire y genere una emoción. La sexta idea se refiere a no ser especialista, experimentar en todos los campos que ofrece la fotografía, probar otras formas. Uno de los aspectos más significativos de Penn era hacer que sus modelos repitieran el mismo gesto por un periodo de tiempo para que al momento de que se cansaran de posar, poder tomar fotos en serio, capturando "la verdad" de sus rostros. El octavo elemento que resalta es la cámara, la calidad y la capacidad de poder capturar el momento para hacerlo eterno y lo último es encontrar la belleza en cualquier cosa, después de observar algo por un tiempo más interesante y hermoso lo encontrarás.

Finalmente, con todas las referencias el concepto del proyecto se enfocó en los retratos fotográficos desde las expresiones de los modelos, teniendo como elemento central los ojos, relacionando la frase/dicho común: "los ojos son el espejo del alma" y que todos los seres humanos tenemos diferentes maneras al comunicarnos por medio de una mirada. Se realizaron dos sesiones en diferentes espacios manteniendo una interacción con elementos de la naturaleza, la luz, fotografía en blanco y negro, espejos, elementos orgánicos, el mismo entorno y el uso de pigmentos sobre la piel con tonalidades que resaltarán de forma armónica.



Fotografías por: Erika Viviana López Vargas



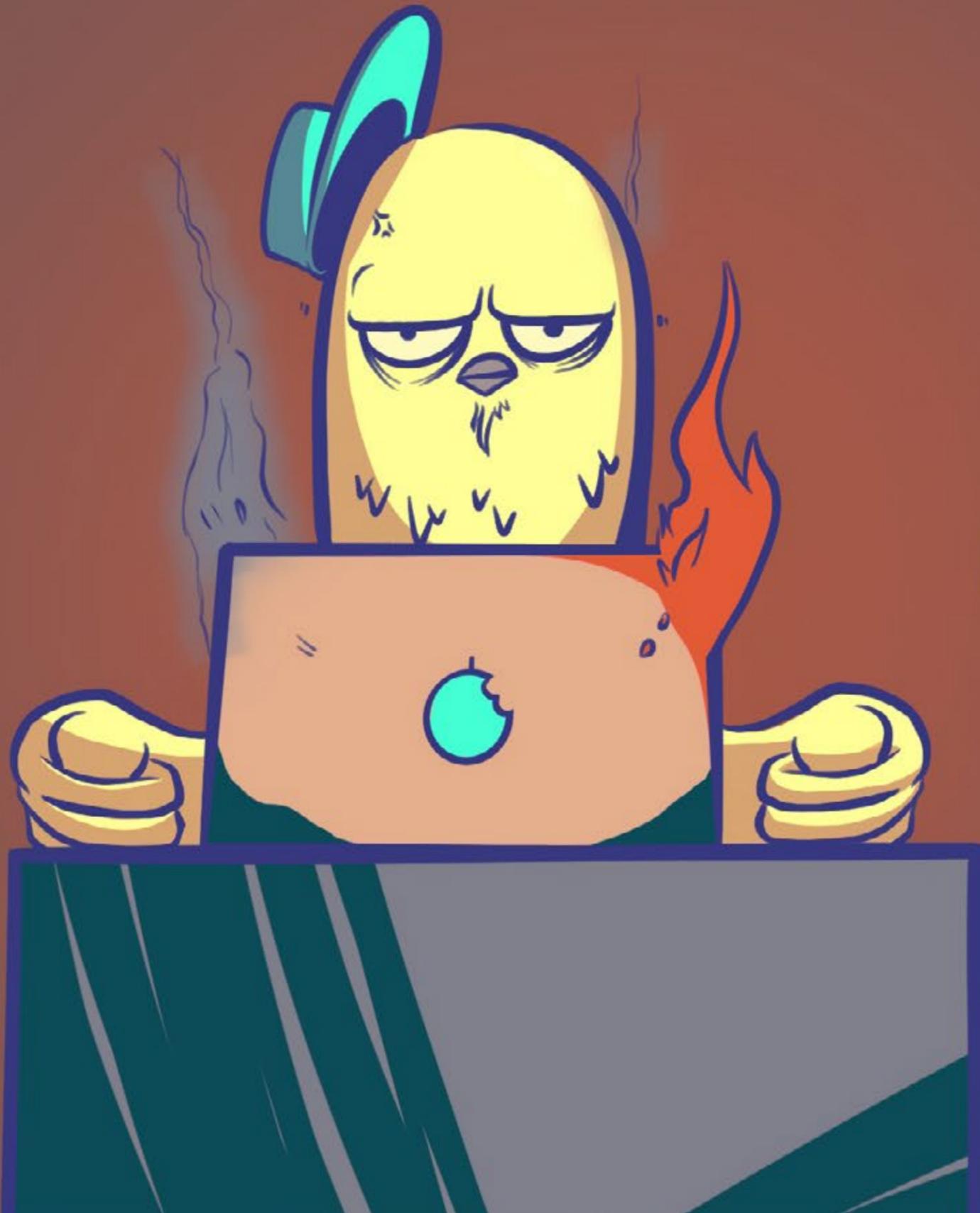
Fotografías por: Erika Viviana López Vargas



Fotografías por: Erika Viviana López Vargas

Referencias

Brittany Smith. (17 de Agosto de 2017). Obtenido de <https://www.srlounge.com/how-to-photograph-like-richard-avedon/>
Grundberg, A. (8 de Octubre de 2009). *The New York Times*. Obtenido de *The New York Times*: <https://www.nytimes.com/2009/10/08/arts/design/08penn.html?pagewanted=all&r=0>
Kim, E. (8 de Septiembre de 2016). *Eric Kim Photography*. Obtenido de *Eric Kim Photography*: <https://erickim-photography.com/blog/2016/09/08/9-lessons-irving-penn-can-teach-you-about-photography/>



"Animación" y Postproducción "Audiovisual"

CREACIÓN DE UN JUEGO DE MESA INTERACTIVO CON REALIDAD VIRTUAL PARA PERSONAS CON PROBLEMAS DE INTERACCIÓN SOCIAL.



Resumen de Investigación o Abstract:

Este proyecto de investigación parte desde la premisa inicial de que en todo trasfondo de investigación existe un problema a solucionar, en este caso un problema psicológico de ámbito social.

Los problemas de interacción social afectan a muchas personas en todo el mundo, generando aislamiento y problemáticas de adaptación a estas personas afectadas por esta problemática, pero coloquialmente se le ha restado importancia a este problema, aduciendo que al ser un problema netamente psicológico debe ser tratado con terapia psicológica de manera tradicional o a través de la experiencia propia del individuo, pero no es tratado de una forma más efectiva e integral a través de una visión multidisciplinaria como es la tecnología y el arte digital e interactivo que permita partir desde los temores propios del ser humano y se generen situaciones y entornos digitales de estimulación

sensorial como respuesta y tratamiento a este trauma, según las recomendaciones planteadas por diferentes expertos en este tema.

Para este propósito planteamos un proceso de investigación de referencias sobre los principales trasfondos de esta problemática psicológica con la asesoría de expertos en este tema y de allí se plantearon unos objetivos base sobre los cuales nos llevaron a crear un prototipo de juego de mesa con ayuda de la realidad virtual, para apoyar el tratamiento psicológico desde la estimulación sensorial a estas personas con problemas de interacción social y así desde la animación digital, la lúdica y los entornos interactivos establecer un puente interdisciplinario entre psicología, arte digital y tecnología.

Posteriormente se investigó sobre el origen de la realidad virtual, conceptos de gamificación y dinámicas de juego y cómo aporta esta tecnología en diferentes ámbitos multidisciplinarios como la salud, la educación y a este nuevo tipo de comunicación a través de las nuevas tecnologías, en especial el uso de esta tecnología como apoyo para tratamientos médicos, físicos y psicológicos.

Luego investigamos sobre los problemas de interacción social como son: la ira, la ansiedad social, la baja autoestima entre otros. Para complementar nuestra investigación indagamos finalmente con algunos componentes claves a partir de artículos de investigación de revistas científicas que demuestran la asertividad de la tecnología de inmersión digital en factores anti-aislantes sociales, a través de productos como videojuegos e interactivos, que en condiciones de pruebas y laboratorio mejoraron la comunicación entre personas desconocidas, este va de la mano con la audiovisión utilizada en películas y otros medios audiovisuales de entretenimiento digital.

Seguidamente, se partió desde una base conceptual acerca de que son los juegos de mesa, investigando aproximadamente 14 juegos de mesa de temática diversa, con sus diferentes tipos de mecánicas de juego y niveles de estimulación directa,

para así poder obtener una respuesta más acertada sobre la viabilidad de la implementación de una adecuada mecánica de juego para la creación del prototipo.

A partir de esto, se generó la etapa final de nuestro proceso de investigación creación, basada en nuestro objetivo principal, el cual fue la generación de un prototipo jugable de juego de mesa interactivo, con mecánicas de juego simple e inmersivas a través de elementos analógicos (tablero de mesa, fichas, dados y accesorios jugables) y elementos digitales (entornos digitales 2D y 3D, uso de elementos interactivos y visores de realidad virtual) que permitan generar estímulos sensoriales de inmersión directa, a través de estos ambientes digitales, generando así de manera controlada episodios leves de ansiedad social a los pacientes en observación, como complemento en el tratamiento tradicional a este tipo de problemática.

Introducción:

El proyecto se desarrolló con base a la tecnología de la Realidad Virtual (RV), con el propósito de utilizar sus bondades, como el 3D y la vivencia de experiencias controladas con ayuda de la RV y así ayudar a las personas con problemas de interacción social, a través de un juego de mesa (los cuales son los pioneros en la jugabilidad de todo tipo hoy en día) en el cual se realizará una mecánica de juego, que integre la RV e interacciones sociales. Ya que se ha llegado a ver a una cantidad de personas que tienen este problema y que, mejor ayudando a esas personas por medio de un juego, que será interactivo y a la vez es un juego que utilizará la tecnología de realidad virtual, este juego se basará de a cuatro jugadores que estarán ubicados cada uno en diferentes cuartos y cada uno tendrá su respectivo tablero, con un carta de 2 personaje aleatoria, cada jugador de forma independiente deberá de el tablero y a la vez completar unos acertijos o pistas que puestas en el cuarto, y deberá de descifrarlas con el uso de RV, cuando ese individuo complete su juego deberá de agarrarlo e ir al siguiente cuarto donde se

encontrará con el siguiente personaje y se transformara en un juego cooperativo, en el cual juntan su tablero y se les abrirá aún más el camino, más acertijos, y así sucesivamente hasta que los cuatro jugadores se encuentren en un cuarto y poder juntar todos los tableros, conocerse, y poder completar el juego en forma grupal. A la vez en este juego involucramos el uso de mecánicas como son Acting (Actuar, interpretar), Área Movement (Movimiento de áreas), Co-operative Play (Juego cooperativo), Role Playing (Juego de roles) Simulation (Simulación de eventos reales), Variable Player Powers (Habilidades de cada jugador). Todos se van a divertir, y se van a superar así mismos tanto de forma individual hasta en entablar un acercamiento aún más con los demás jugadores.

Método:

Partimos de un método de investigación- creación el cual lleva como propósito conocer a través de la observación y la interacción para después poner en acción el proceso de análisis y que se tenga un prototipo con objetivo pedagógico comercial, este proceso se llevó a cabo gracias a 4 personas en total , Juan Sebastián Wilches, docente del programa de Animación y Posproducción Audiovisual, el cual es asesor temático , William Bernardo Ruiz como asesor metodológico, Jorge Ordoñez y Daniel Avendaño , estudiantes de Animación y Posproducción Audiovisual y miembros del Semillero Keyframe como pioneros del proyecto y creadores de todo el proceso llevado a cabo. Utilizamos programas de diseño como Photoshop y Paint Too Sai, así como programas de Animación 3d y Diseño Interactivo: Maya, Substance Painter y Unity. El proceso se llevó durante 4 meses en los cuales primero generamos los datos de análisis sobre juegos de mesa tecnología (RV) y una vez generada la idea , se diagrama un flujo de trabajo que va desde bocetos e 2d y 3d hasta creación de mecánicas e interacción con realidad virtual directa.

Resultados:

Los resultados fueron los siguientes: Ilustraciones de personajes, ilustración de elementos del juego (cartas y tableros), ilustración de la planta, diseño 3d de los personajes del juego, representación mediante objetos, escenarios 3d (RV) y prototipo final que es el juego de mesa junto a la aplicación móvil para Android.

Discusión:

Como consecuencia de lo escrito y realizado, este es un proyecto que se necesita de mucho cuidado a la hora de realizarlo, teniendo en cuenta la jugabilidad y la parte psicológica, para que todo sea lúdico y pedagógico. Incorporando

la metodología de investigación-creación, además de que el proyecto sea eficaz y funcional para las personas con problemas de interacción social, ayudando en una gran parte a que puedan reducir su dificultad. Se ha indagado bastante para crear la mecánica, la realización del juego de mesa como tableros fichas personajes historia y jugabilidad, la incorporación de RV. Este proyecto es bastante extenso y aún falta varias cosas por llegar a realizar, pero se ha llegado una incrementación de trabajo fenomenal que está dando buenos resultados para retomarlos con el prototipo final.



Bibliografía:

- 3.0, E. (21 de Noviembre de 2016). Educación 3.0. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/novedades2/futuro/realidad-virtual-en-educacion/41073.html>
- ATTIA, P. (9 de 2 de 2016). Magnet. Obtenido de magnet: <https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/la-larga-historia-de-los-juegos-de-mesa>.
- Brito, R. (15 de Enero de 2014). El Diagnóstico del Enfermo. Obtenido de <http://www.eldiagnosticoenfermero.es/2014/01/problemas-de-interaccion-social-claves.html>
- Ecured. (11 de Abril de 2018). Ecuared. Obtenido de <https://www.ecured.cu/Videojuego>
- Estocolmo, c. (7 de 4 de 2016). Cadiz Estocolmo. Obtenido de <https://cadizestocolmo.wordpress.com/2016/04/07/mecanicas-de-los-juegos-de-mesa-16/>
- García, N. V. (2014). Natalia Vivas García. Obtenido de <http://www.psicologoemadridcentro.es/problemas-sociales>
- Jose.L. Ortega. (14 de 10 de 2016). IGN España. Obtenido de IGN España: <http://es.ign.com/realidad-virtual/109691/feature/un-repaso-a-la-historia-de-la-realidad-virtual>
- Perez, J. (2014). Taringa. Obtenido de <https://www.taringa.net/posts/info/16958995/TODO-sobre-los-videojuegos.html>
- Sánchez, J. (15 de Mayo de 2010). ProQuest. Obtenido de Revista Iberoamericana de Educación a Distancia; Madrid: <https://search-proquestcom.proxy.bidig.areandina.edu.co/docview/1170888474/7B7310145E-BF4861PQ/1?accountid=50441#center>
- Virtual, M. (2016). Mundo virtual. Obtenido de <http://mundo-virtual.com>
- BoardGameGeek. (2000). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/822/carcassonne>
- BoardGameGeek. (2004). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/11971/cockroach-poker>
- BoardGameGeek. (2010). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/65244/forbidden-island>
- BoardGameGeek. (2011). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/80771/dungeon-raiders>
- BoardGameGeek. (2012). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/127398/legends-andor>
- BoardGameGeek. (2012). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/129622/love-letter>
- BoardGameGeek. (2012). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/161970/alchemy>
- BoardGameGeek. (2015). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/175621/epic-card-game>
- BoardGameGeek. (2016). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/200410/granjeros>
- BoardGameGeek. (2016). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/192153/pandemic-reign-ctulhu>
- BoardGameGeek. (2016). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/192291/sushi-go-party>
- BoardGameGeek. (s.f.). BoardGameGeek. Obtenido de <https://boardgamegeek.com/boardgame/80771/dungeon-raiders>

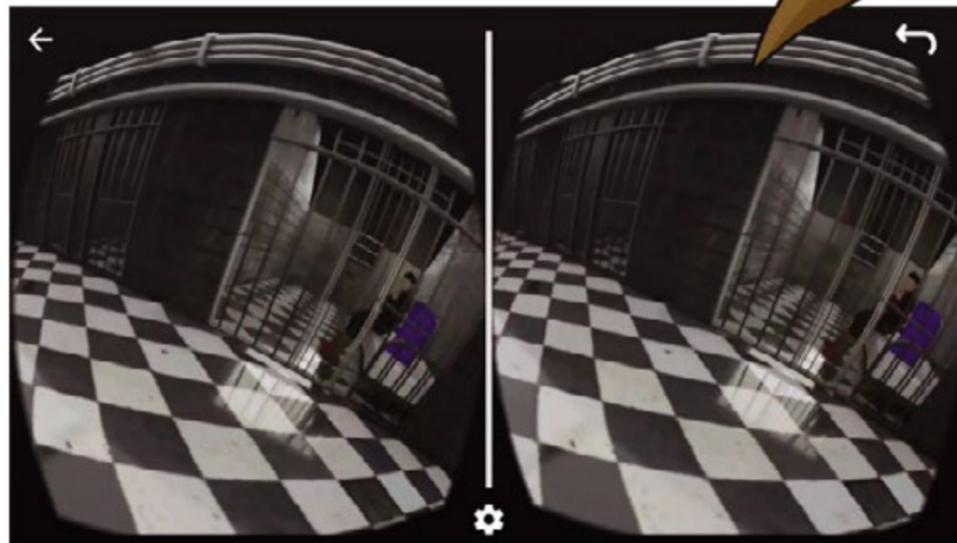
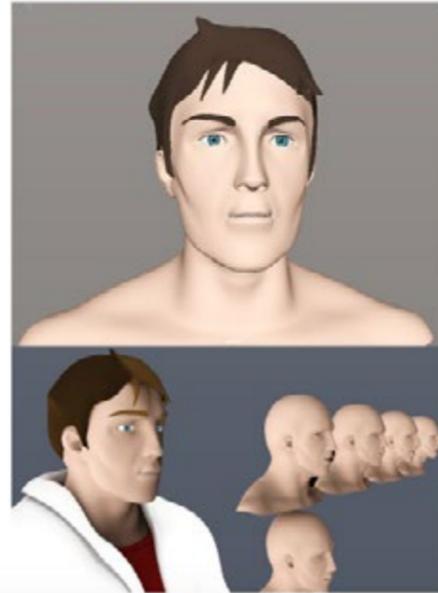
PERSONAJES Y PROPS 3D



INGENIERO



DOCTOR



FINALIDAD

SE TIENE COMO FINALIDAD MOSTRAR Y DAR A CONOCER UN PRODUCTO QUE CONTRIBUYA A LA MEJORA INTERPERSONAL DE LAS PERSONAS OBJETIVO Y MOSTRAR QUE LOS JUEGOS DE MESA PUEDEN LLEGAR A SER UNA FORMA DE VIDA

Cohoba

PARA DISFRUTAR DE LA REALIDAD VIRTUAL SE NECESITAN DOS DISPOSITIVOS ESENCIALES: LAS GAFAS QUE CONTIENEN LA PANTALLA QUE ENVOLVERÁ LOS OJOS, Y EL DISPOSITIVO QUE GENERARÁ EL ENTORNO VIRTUAL. LAS GAFAS CONSTAN DE UNA PANTALLA Y UNAS LENTES



OTRAS VERDADES DEL QUEHACER AUDIOVISUAL

Antecedentes para la primera pregunta

Nuestra historia colombiana como la de todos los países latinoamericanos, se ha seguido construyendo con retazos de historias de otros pueblos, que generan y expanden su poder de destrucción hacia culturas ajenas.

Son 124 años de existencia del sistema tecnológico inventado para retener imágenes extraídas de la realidad, y luego proyectarlas sobre una superficie blanca generando la ilusión de movimiento. Actualmente prolifera un mercado cinematográfico mundial gigantesco y una oferta innumerable de centros de enseñanza del oficio, desde que se fundara el primer instituto de cine del mundo en 1.919 en el apenas naciente estado soviético.

Podrían contarse por millones, las obras teóricas que se escriben alrededor del tema. Nos han impuesto estándares de calidad que miden si un producto audiovisual es "bueno o no". ¿Qué tanto de todo lo anterior ha servido para envilecer el concepto de una actividad que se ha ganado su puesto en la memoria de toda la humanidad? Negociantes, ideólogos, políticos, o académicos de todo el mundo incitan a aceptar ciegamente los parámetros impuestos para el buen consumo audiovisual.

En Colombia y posiblemente en muchos países, se ha creado una profesión paralela: la de ganar convocatorias, y en nuestro caso, convocatorias audiovisuales, como una forma de asegurar un ingreso económico a costillas de contribuyentes privados y de los impuestos de todos los ciudadanos. La academia, que se supone debe estar al margen del mercado, y generar conocimiento, promoviendo pensamiento crítico en los procesos de formación de realizadores audiovisuales, juega el papel de entrenador de masas muy jóvenes de profesionales, que puedan ser fácilmente explotados desde el punto de vista laboral, convirtiéndolos en sumisos mercenarios (como si se tratara de empresas militares privadas), al servicio de emporios económicos de telecomunicaciones.

Algunas razones para que obras llamadas cinematográficas sean financiadas y promovidas

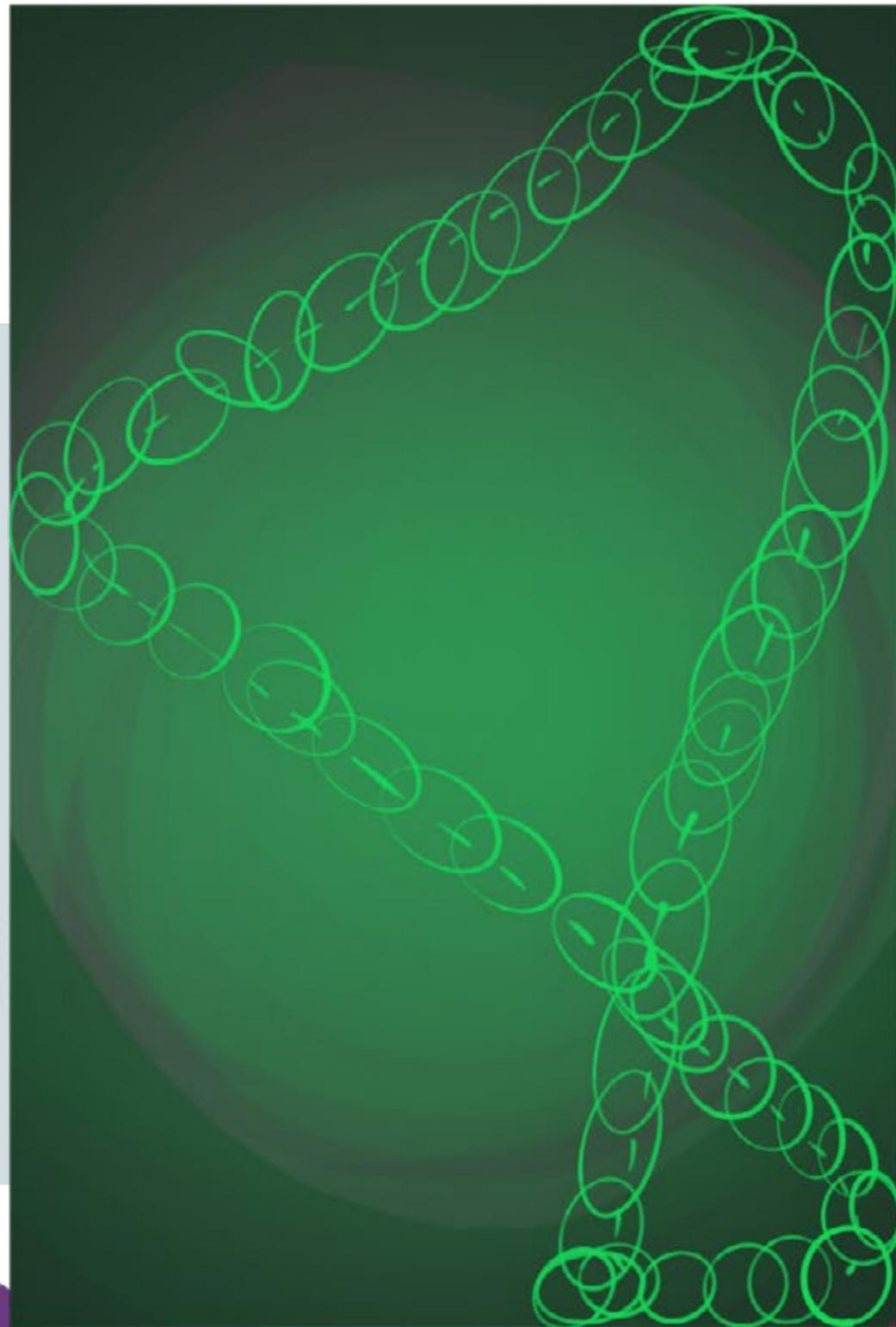
Esta es una reflexión alrededor del entorno en el que los realizadores audiovisuales se encuentran, y las manipulaciones y obstáculos que deben sortear día a día en este mundo globalizado. Los realizadores que hacen un trabajo en pro del mejoramiento social, se ven muchas veces abocados a combatir esta circunstancia con pocos elementos inherentes a su oficio.

Este es un artículo que puede ser leído por cualquier persona interesada; que pretende generar debate, y promover entre los creadores audiovisuales, la autodeterminación, la independencia y la libertad total para crear.

Abstract:

This is a reflection around the environment in which audiovisual filmmakers (especially the excluded) meet, and the manipulations and obstacles that must be overcome day by day in this globalized world. The filmmakers who do a work for social improvement, are forced to combat this circumstance with the few inherent elements of their trade.

This is an article that can be read by anyone interested; Which seeks to generate debate, and promote among audiovisual creators, self-determination, independence and total freedom to create.



Ilustraciones
Christian Ramirez

tivo); vas a quedar invisibilizado, serás un paria sin derecho a nada.

En los salones de clase, si no ganas un pitch¹, no tendrás derecho a desarrollar tus propias ideas. Si no te vendes, nadie creerá en ti y por ende no van a invertir ningún recurso lo cual puede significar tu suicidio como autor. Si quieres ejercer y ruedas con suerte, debes: filmar cómo un indígena², ojalá el último de su raza en lo profundo de una selva de mentiras, se arrodilla ante un “señor” con barba perfectamente arreglada, de raza europea, con pronunciación trabada, que ni siquiera suda, y le regala lo que queda del conocimiento de su cultura, simbolizado en una súper planta ancestral. Este personaje extranjero, bien trajeado y extrañamente libre de salpicaduras de barro de tanto viajar por entre la “selva”, luego de comerse literalmente la memoria de toda una cultura, ajena a él, y tener la traba más grande de su existencia, se marcha para su tierra triunfante (como sucede en realidad con tantos ciudadanos de países europeos o colonizados por ellos, que vienen con su arrogancia a países como Colombia con este único fin, sin importarles aprender algo del sitio al que llegan).

Qué curioso, este último “mohicano”³ suramericano, no encontró a nadie digno en estas tierras para pasarle su sabiduría; de nuevo el círculo vicioso del menosprecio hacia las culturas no anglosajonas o nórdicas.

Tuvo que llegar “kimosabi”⁴ para que recibiera el honor de llevársela esta vez en su estómago, para su tierra; ¿qué nos habrán querido decir los «autores» de una publicitada película colombiana del año 2.015? que solo la cultura blanca anglosajona poseedora de la “verdad absoluta”, tiene la autoridad moral para imponerse sobre cualquier otra cultura. ¿Será que, utilizando a ciertos esbirros del cine, nos aleccionan indirectamente para que aceptemos con beneplácito lo que sucede en el Amazonas o en otras zonas que sufren de pobreza extrema, el abandono estatal o del conflicto armado y sus males asociados como sucede en Colombia?

Algunas evidencias para otras preguntas
Sacando algunas conclusiones especulativas, porque no poseo pruebas contundentes, aunque sí testigos que lo han vivido, pareciera que corporaciones internacionales, seleccionan a otros de su estirpe, por ejemplo, en el ámbito del cine, para que consciente o inconscientemente se presten para adelantar sus planes a través de sus producciones. Se han convertido en mercenarios de buena voluntad; mimados con premios, subvenciones,

co-financiamientos, por haber respondido a los estándares exigidos por los gurús del cine mundial, por hacer películas que se coloquen al lado de los vencedores, que entretengan, al fin y al cabo, que parezcan “películas bien hechas”. ¿Qué es una película bien hecha? ¿Todas las películas deben ser bien hechas para que nos crean, para que nos respeten?

Un realizador que quiera salirse de estos lineamientos y que se esmere por explorar formas distintas de hablar por medio de la pantalla y el parlante, debe prepararse para ser excluido de los círculos privilegiados que promueven la realización audiovisual.

¿Estamos siendo estafados? Cada ciudadano a través de su dinero, hace su aporte para que la producción cinematográfica de taquilla, con duraciones por encima de 90 minutos, subsista en el maremágnum de batallas perdidas antes de comenzar, contra compañías multinacionales del entretenimiento. Por lo general son películas con muy limitada o ninguna aspiración artística. En su mayoría, estos grupos de realizadores, pretenden convertirse en simples empresas de negocios. Realmente deben promoverse formas de diálogo crítico, que realmente dé posibilidades a todos los trabajadores del arte para que desa-

rollen su obra en condiciones de igualdad. No por medio de convocatorias que en muchos casos están amañadas para quienes tengan más influencias con sus promotores; limosnas que nos convierten en pordioseros de la “cultura”.

En el año 2.015, según la entidad Proimágenes Colombia (Cine en cifras. (2.015). Recuperado de: http://www.proimagenescolombia.com/secciones/pantalla_colombia/pantalla_colombia_plantilla.php?id_pantalla=476#), 56.407.479 espectadores asistieron a 337 películas de estreno en todas las salas del país, entre éstas se encuentran películas colombianas que han sido financiadas con dinero del Fondo Mixto para la Producción Cinematográfica. El artículo El duro trance del cine colombiano (Recuperado de, <http://cinacolombiano.com/el-duro-trance-cine-colombiano/>), aduce que siete cintas colombianas (imagino que de más de 90 minutos de duración), durante el año 2.015, tuvieron 224.253 espectadores, cifra bastante modesta y por debajo de otras en años anteriores.

¿Nos debe preocupar que tan poca gente asista a las salas de cine para ver el supuesto “cine nuestro”? expertos alertan por diferentes medios acerca de que los colombianos no vemos nuestro cine; creo que esto no es motivo para sorprenderse. Sentirse bien, asfixiarse con ingentes cantidades de comida chatarra y gaseosas, alejarse de la realidad, no pensar en los problemas mundanos mientras se está cómodamente sentado viendo una película en una sala de cine por negocio, entre la basura y los olores de comida y de humanos. Es mejor si estas películas son realizadas por estudios de cine multinacionales, que evocan la supremacía nórdica y anglosajona, con contadas excepciones de historias conducidas por protagonistas latinoamericanos, asiáticos, afrodescendientes o hindúes, para que sean más creíbles y dignas de aplausos. Sin pensarlo nos seguimos postrando ante sus pies sin ninguna resistencia.

¿Qué ciertas producciones cinematográficas de más de hora y media, donde se manifiesta el espíritu entreguista a intereses netamente mercantilistas y de poder, escondidos bajo disfraces de películas artísticas? Pues que el aparato de dominación del mundo que viene perfeccionándose desde siglos, en la necesidad de alimentar su propio mercado de manipulación con este tipo de obras. Desafortunadamente, éstas entidades llámense estudios cinematográficos, empresas productoras de audiovisuales, festivales o academias de formación del primer mundo, crean estándares de “calidad”, con especificaciones técnicas, tecnológicas o temáticas que han sido impuestas por fabricantes de equipamiento audiovisual, muchos de ellos propiedad de grupos empresariales aún más grandes que están privatizando la vida entera; el eterno círculo vicioso.

Prohibido experimentar, prohibido buscar lo propio, prohibido ser tú mismo, prohibido ser independiente, pero de verdad independiente de producir lo que te venga en gana, y si puedes hazlo, pero atente a las consecuencias. No vas a ganar concursos, convocatorias públicas o privadas, tal o cual estatuilla, ni siquiera ser aceptado en festivales como un simple exhibidor (muchos de ellos se han convertido en un negocio muy lucra-

Otra realidad que se oculta

En Colombia se producen miles de películas al año, que van de unos minutos de duración a más de una hora; ¿dónde están exhibidas o cuántas personas las hemos visto? La oferta de espacios de proyección alrededor del país es absolutamente precaria. El mayor porcentaje de salas que son monopolio de negociantes privados, se concentran solo en unas pocas ciudades. Tengo la firme convicción de que hay mucha gente que quiere ver más películas producidas y realizadas por colombianos, donde los personajes sean humanos de carne y hueso, con tratamientos separados de los viles estándares del mercado.

Hay muchos realizadores que no encuentran sitios dónde poder exhibir sus películas. Los grandes comerciantes han maleducado a los espectadores para que menosprecien las producciones de menos de una hora y media en pantalla, aduciendo que estas no son películas, por ende “qué pereza asistir a una obra que dure minutos”; si proyectan una película entre las funciones tradicionales, su temática

debe ser liviana, que no haya que pensar. «es que los espectadores lo que exigen es entretenerse».

Que nos digan que solo 224.253 espectadores, asistieron a ver cine colombiano, como lo anota El Fondo Mixto de Promoción Cinematográfica “Proimágenes Colombia”, tampoco dice nada ni refleja nada. Ni siquiera es medianamente veraz. Solo tiene en cuenta la asistencia a salas comerciales, y para películas “grandes”, lo que significa que esos datos no son serios. No hacen un estudio real, ciudad por ciudad, pueblo por pueblo, barrio por barrio, como corresponde a una entidad del Ministerio de Cultura. No tuvieron en cuenta las exhibiciones de las bibliotecas o las proyecciones de los miles de cineclubes existentes en todo el país, omitiendo las exhibiciones de películas de menos de hora y media y las que se producen en los centros de enseñanza de educación superior.

Un país ahogado por tormentas foráneas

Un país que no da acceso a la producción artística o que bloquea a quienes tratan de ser independientes (por ejemplo, la Cinemateca Distrital de Bogotá, siendo una entidad pública al servicio de la capital, cobra por proyecciones especiales). En condiciones así no

se puede esperar que la gente asista a ver el cine que se produce en Colombia, cuando ni siquiera hay una política de estado que lo promueva en serio.

Nos ahogan con esa palabreja llamada globalización, eufemismo que invita a destruir los valores propios, lo poco que ha sido logrado con grandes esfuerzos, por generaciones enteras. Y luego dicen, incluso ciertos «críticos cinematográficos» de mirada muy corta y malintencionada, que lo que pasa es que nuestro cine, «produce bostezos», y que «debe responder a las reglas normales del negocio». Que son «películas malas, de muy baja calidad técnica, amateur o de temas poco aceptables», y que, por lo mismo, «van a tener enormes dificultades en encontrar algún distribuidor que se interese por distribuir las» (Cine colombiano. (2.015).

Recuperado de: <http://cinecolombiano.com/el-duro-trance-cine-colombiano/>.

¿Qué es una película mala?, ¿qué es una baja calidad técnica? ¿Qué es una película amateur?, ¿qué es un tema poco aceptable? ¿Alguien tiene la autoridad suficiente para contestar a todas estas preguntas sin temor a equivocarse?, ¿quién puede indicarle a un trabajador del arte qué y cómo expresarse a través de su obra? ¿Quién en este mundo tiene la última palabra?, ¿los comerciantes? Los oímos decir. “Lo que no vende no sirve, y si no sirve, entonces aplastémoslo”. Claro que es cierto que nuestro mundo “globalizado”, está en manos de comerciantes, administradores, abogados, y de nuestros “queridos” banqueros.

Conclusiones y propuestas finales

Entonces ¿qué alternativa tenemos?. Mantenernos fieles a nosotros mismos en medio de este oscurantismo. Construir lo propio, o lo prestado, pero buscando alguna autenticidad hasta donde las circunstancias nos lo permitan. Nuestra vanidad genera una sed insaciable, que es aprovechada al máximo por el enemigo.

Para los realizadores honestos, separarse de los estándares narrativos y plásticos que nos imponen, atendiendo solamente a la búsqueda personal. Dudar de las películas bien hechas. Ganar convocatorias o esperar premios y aplausos, no es la forma de realizarse como creador. No depender de festivales o salas comerciales, que, siendo un negocio, excluirán lo que no genere ganancia económica.

Mejor llevar las obras a lugares inesperados y a quienes sí estén dispuestos a apreciarlas sin suspicacias. Alejarse de los grandes comerciantes del negocio audiovisual, buscando a gestores que sí impulsen la exhibición de obras no estandarizadas.

Para los académicos, buscar posibilidades edificantes que permitan al aprendiz, experimentar, distanciado de todo prejuicio además de prestarse a la fabricación de realizadores obedientes a la sociedad de mercado, si bien se comprende que todos somos obligados a depender de una retribución económica para vivir. Así como hay jóvenes realizadores, y otros no tan jóvenes, que están interesados solo en mantener o subir de status socio-económico, también hay otros que quieren aportar su parte (y lo están haciendo), al servicio del mejoramiento de la calidad de vida de todos.

Referencias

- 1 Pitch es la contracción de la frase sales pitch (‘argumento de venta’). Un pitch se utiliza en diferentes etapas de la producción, como en el casting y la distribución, así como para instar a los productores de películas para que otorguen más fondos al proyecto. Los cineastas que elaboran un pitch tienden a elaborar un paquete de producción, que es entregado a cada inversionista potencial durante el pitch. El paquete contiene la información básica del proyecto del cineasta, tal como un resumen del argumento y los montos del presupuesto (Wikipedia La enciclopedia libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Pitch>).
- 2 Película El abrazo de la serpiente (Ciro Guerra, 2.015)
- 3 [Carta de viajes. La historia del pueblo mohicano. (20/03/2.016). Recuperado de, <http://cartadeviajes.co/sin-categoria/historia-del-pueblo-mohicano/>]
- 4 Recordemos que así le llamaba el fiel Toro a su amigo anglosajón El Llanero Solitario, personajes creados por el escritor para radio y comics Fran Striker (<https://tierrapost.net/el-llanero-solitario-y-la-expresion-kimosabi/>)
- 5 Ver: <http://dle.rae.es/?id=BHW6idE>
- 6 Proimágenes Colombia. Qué es Proimágenes. Bogotá D.C., Colombia: Proimágenes Colombia. Recuperado de: www.proimagenescolombia.com/secciones/proimagenes/que_es_proimagenes.php



Cuadro: Tríptico 1 (detalle). Texto dentro de este fragmento: “Parece que la humanidad está destinada a ser el azote de este planeta” [Fuente: Guillermo Camargo Fonseca]

TU PUEDES SER EL PRÓXIMO CREATIVO

EN EXPONER TU TRABAJO

Participa en nuestra proxima edición.
!Atento a nuestra convocatoria!



Ilustraciones
Christian Ramirez

VMIDEA