

# V M I D E A

Edición. 09  
Julio - Diciembre  
2019

ISSN: 2463-1302

Revista digital

> **Volveré a nacer si me muero**

Por : *Carlos Andrés Molina Perdomo*

> **Sonidos visibles**

Por : *Javier Ramos*



Modelado

Por: *Sergio Andres Peraza*

> **Caña de azucar ¿bendición o condena?**

Por : *Bryan G. Diaz*

Pablo Oliveros Marmolejo †  
Gustavo Eastman Vélez  
**Miembros Fundadores**

Diego Molano Vega  
**Presidente del Consejo Superior y Asamblea General**

José Leonardo Valencia Molano  
**Rector Nacional Representante Legal**

Martha Patricia Castellanos Saavedra  
**Vicerrectora 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  
**Director 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**

## CONTACTA CON VMIDEA

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

# BIENVENIDOS



**JOSÉ LUIS LEÓN RODRÍGUEZ**  
Director Programa de Animación y Posproducción Audiovisual

Colombia, en las últimas décadas, se han presentado nuevos avances y desarrollos en la industrias creativas y culturales, demostrando ser un segmento económico con un gran potencial y desarrollo social, propiciando proyectos de emprendimiento y nuevas oportunidades de desarrollo a nivel local y regional en nuestro país.

La finalidad de nuestra publicación VMIDEA, la cual presentamos hoy en esta su novena edición, está en relación con los principios que orientan el quehacer cotidiano del campo de estas industrias creativas y culturales desde un enfoque humanista y de pensamiento crítico y reflexivo.

En este contexto, a través de VMIDEA realizamos una socialización y divulgación del conocimiento en los campos disciplinares del diseño gráfico, la animación digital, el diseño de modas, la comunicación audiovisual y la gastronomía, con el fin de contribuir en el desarrollo del conocimiento en las áreas del Diseño, la Comunicación y las Bellas Artes.

Desde el programa de Animación y Posproducción Audiovisual no somos ajenos a esta realidad, el segmento audiovisual del programa abarca diferentes tipos de expresiones digitales en los que la manera de divulgación de este nuevos conocimientos parten desde la finalidad de comunicar estas nuevas ideas a través de un lenguaje propio y universal por medio de los sentidos y la interactividad.

Con una óptica integral desde los proyectos de generación de nuevo conocimiento realizados por nuestros estudiantes y docentes, en los campos específicos que integran los diferentes temas de nuestro programa, en esta edición encontrarán un artículo muy interesante de nuestros estudiantes del programa de Animación y Posproducción Audiovisual, sobre la creación de propuestas audiovisuales de ficción a través de reconstrucción de material de archivo fílmico histórico, mediante procesos de animación experimental.

Adicionalmente en coherencia con la convergencia entre el diseño, la comunicación, la cultura y las industrias creativas, desde los programas de Diseño Gráfico, Diseño de Modas, Gastronomía y Culinaria, sus artículos en esta novena edición nos complementarán sobre la importancia de la definición estética y apropiación de nuestras cosmovisiones y culturas ancestrales, el análisis de los medios de comunicación actuales, al igual que la resignificación de nuestros sabores locales, la

búsqueda de nuevas experiencias internacionales y las tendencias de moda ligadas hacia al desarrollo sostenible.

Los invitamos a navegar en las páginas de esta novena edición, que esperamos genere un nuevo espacio de reflexión e innovación, en la importancia de reconstruir y definir nuestra propia memoria, cultura e identidad local.

Volumen 05 | Edición 02 | Numero 9  
Julio – Diciembre 2019  
Publicación Semestral  
ISSN: 2463-1302

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 Gráfico

Sergio Andrés Peraza

### Diseño e Ilustración de portada

Sergio Andrés Peraza

### Diseño de interacción y navegación

Wilson David Forero Rojas

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.**

# VMIDEA

> + Innovación

> + Talento

> + Idea

# INDICE



# INSTRUCCIONES

A todas estas ¿quién es pola? **10** Por: Elena Ferreira

Iluminación por proximidad de puntero e indicador de click o presionado

Con este símbolo se podrá regresar al índice

Dando clic o tocando los títulos en el índice direcciona automáticamente a la pagina correspondiente.

## INDICE

A todas estas ¿quién es Pola? **10** Por: Elena Ferreira

Caña de azúcar ¿bendición o condena? **11** Por: Bryan Gerardo Diaz Garzón

Sonidos Visibles **15** Por: Javier Ramos

LA TELEVISIÓN DESDE LA COMPETENCIA CULTURAL DIFUSOR DE IDEOLOGÍAS O PRODUCTOR DE CULTURA **19** Por: Jorge Eliécer Camargo Lamo

Rammstein y el uso de lo explícito para mejorar la recepción por parte de su público **24** Por: Díaz Osorio Angel Gabriel

Volveré a nacer si me muero **29** Por: Carlos Andrés Molina P.

Tejiendo redes mujer adulto mayor **40** Por: Maria Ximena Luque Ladino  
Lina Mayibe Molano Ardila  
Maria Camila Rodriguez Guzman

EL IMPACTO DE LA MOVILIDAD INTERNACIONAL EN EL PROGRAMA DE DISEÑO DE MODAS EN AREANDINA **44** Por: Andrés Astudillo  
Elizabeth Rangel Pinto

LA CREACIÓN DE FICCIÓN CON MATERIAL DE ARCHIVO FILMICO **52** Por: Juan Daniel Acosta Guerrero,  
Johan Steven Herreño Rodriguez

Producción Audiovisual como apoyo en el desarrollo de una herramienta basada en ludificación para potenciar el aprendizaje en niños con discapacidad auditiva. **58** Por: Luz Stella Gonzalez Santafe

PROCESOS DE CREACIÓN DOCUMENTAL MEDIANTE EL USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS Y TÉCNICAS DE ANIMACIÓN EXPERIMENTAL **60** Por: Alan Santamaria Mateus  
Laura Rodriguez Leon

VMIDEA

>

A todas estas ¿quién es Pola?  
Por: Elena Ferreira

VMIDEA

>

2020

Caña de azúcar ¿bendición o condena?  
Por: Bryan Gerardo Díaz Garzón

VMIDEA

>

LA TELEVISIÓN DESDE LA COMPETENCIA CULTURAL DIFUSOR DE IDEOLOGÍAS O PRODUCTOR DE CULTURA  
Por: Jorge Eliécer Camargo Lamo

VMIDEA

>

2020

Sonidos Visibles  
Por: Javier Ramos

VMIDEA

>

Rammstein y el uso de lo explícito para mejorar la recepción por parte de su público  
Por: Diaz Osorio Angel Gabriel



*Ilustración  
Por: Sergio Andres Peraza*

# Gastronomía

## A todas estas, ¿quién es Pola?

Elena Ferreira

Apolonia Hernández Barrios nacida en Pinillos, ubicado en el departamento de Bolívar, quien es conocida como "Pola" donde quiera que vaya, a sus 73 años, es la mujer más tierna, bondadosa y llena de ternura que he conocido en mis cortos años de vida. Excelente esposa, madre, abuela y una gran cocinera, ella, mi abuela, con cada visita hace que me enamore más de mi carrera e inspira nuevas recetas.

Tengo claro el deseo de documentar cada una de sus recetas y no dejar ir su maravillosa cocina. Este es el primer paso para realizar mi sueño, el sueño de conservar sus memorias y recetas, que mejor forma que con la receta que no puede faltar en nuestros encuentros y que personalmente es mi favorita, los enyucados. Para los que no conocen este delicioso postre del caribe colombiano, no sé en qué mundo viven, es la yuca y el coco hecha gloria, para los que ya han probado, comprueben que como esta no hay otra. Esta receta es una tradición familiar, **ella la aprendió de su madre y su madre la aprendió de su madre, Apolonia Barrios emigrante y sobreviviente del holocausto judío**, la catástrofe, ella aprendió de las mujeres cocineras de Pinillos, lugar donde estableció su hogar en Colombia. Espero que como mi familia y yo, disfrutamos el hacer y probar está receta, ustedes también puedan hacerlo.

Para 5 personas:

1. *Lavar muy bien las manos.*
2. *Precalentar el horno a 150°C.*
3. *Enharinar y enmantequillar una bandeja*
4. *Lavar y abrir la yuca, rallarla junto con el queso, la panela y el coco.*
5. *Con la palma de las manos, frotar las semillas de anís para activar el aroma.*
6. *Mezclar lo anterior en un bowl, o en una ponchera, como dice la abuela, agregar el aceite, el polvo para hornear y la sal. Mezclar con las manos hasta obtener una mezcla homogénea y agradable olor.*
7. *Formar arepas de 1 ½ o 2 centímetro sobre la bandeja y llevar el horno por 40 minutos o hasta que esté dorada.*

*Si los tizones de arriba del caldero o de la base se empiezan a apagar, se deben encender de nuevo.*

*Se obtiene mayor sabor por medio del fogón de leña, para quienes no pueden hacer el enyucado por este método, el horno es una alternativa que funciona casi de la misma forma.*

Comenzar este proyecto ha sido de las experiencias más enriquecedoras que he vivido y que viviré, escuchar las anécdotas, sus experiencias, hacer preguntas y las veces que tenía dudas en como escribiría lo que en sus tiernas palabras me intentaban decir, me hicieron dar cuenta cuán valiosa es ella y todo el conocimiento que tiene por ofrecer. Es un placer y un gusto conocerla cada día más abuela, y aún más que otros conozcan la increíble cocinera y persona que eres. Te admiro.

### Enyucado

Ingredientes	Gramos
Yuca	2000 g
Panela	700 g
Coco	550 g
Queso seco	120 g
Aceite	28 g
Semilla de anís	12 g
Polvo para hornear	1 g
Canela	8 g
Sal	2 g

Para fogón de leña:

1. *Formar arepas de 1 ½ o 2 centímetros sobre hojas de bijao.*
2. *Encender los tizones (leña), cuándo estén bien calientes alejar los tizones de la parrilla, y montar un caldero o sartén, y poner adentro la hoja de bijao con la arepa.*
3. *Tapar el caldero o sartén y poner sobre este los tizones a medio prender durante 40 minutos o hasta que esté dorada la hoja de bijao.*



*Doña Apolonia,  
Su nieta y  
bisnieta.*

Fotografía  
Por: Elena Ferreira

# El Enyucado de Pola

Ilustración  
Por: Sergio Andres Peraza

## Caña de azúcar: ¿bendición o condena?

Bryan Gerardo Díaz Garzón

No es de extrañar que Latinoamérica se convirtió en una necesidad para las empresas extranjeras fabricantes de productos con alto contenido de azúcar, ya que este subcontinente fue y sigue siendo una de las principales fuentes de caña de azúcar en el mundo, aun hoy en día países como Brasil y Colombia encabezan la lista de países productores de caña de azúcar.

El azúcar refinada fue uno de los principales ingredientes en la elaboración de productos comerciales de exportación y consumo interno en Estados Unidos. Los productos de empresas como Coca-Cola, PepsiCo, Mars, Dr Pepper, Snapple Group y Kellogg's dependen o han dependido de la caña de azúcar latinoamericana para su producción, debido a su cercanía es fácil trasportarla y mucho más económica. Sin embargo, posteriormente la producción en masa del jarabe de maíz afectó notoriamente la comercialización de caña de azúcar.

Colombia, Brasil y Bolivia entre otros países latinoamericanos se han visto beneficiados, ya que la producción de azúcar estuvo en la cúspide de los productos más exportados a los Estados Unidos; no obstante, la sobre demanda generó una crisis para las empresas que la producían, al punto de que se vieron en la necesidad de aumentar su producción de forma abrupta. Ya sea de forma inconsciente o no, si se vieron en la necesidad o no, los ingenios azucareros no actuaron de la mejor forma ante la situación, a continuación explicaremos el por qué.

Las azucareras se apropiaron a la fuerza de tierras campesinas, hostigaron a los campesinos de forma agresiva, para apoderarse conflictivamente de tierras ajenas, por ejemplo, en 1998, en Colombia una empresa azucarera (se reservara el nombre) delegó a un ejército privado, a margen de la ley, la tarea paga de destruir los hogares y el terreno de una comunidad indígena con el fin de cultivar más caña para la producción de azúcar; las comunidades reconstruyeron sus hogares meses después, sin embargo el mismo ejército privado incendiara y acabara nuevamente con las tierras de dicha comunidad, dejando una gran cantidad de familias damnificadas, obligadas a dejar sus tierras de forma definitiva. En el 2002, algunos funcionarios del Estado intentaron devolver las tierras a los indígenas; no obstante, por las influencias políticas de dicha empresa salieron bien librados y lograron quedarse con el dominio de las tierras.



Ilustración  
Por: Sergio Andres Peraza S

*"Sabías que cada vez que alguien da un sorbito a un refresco o un bocado a una galleta podría estar consumiendo azúcar cultivado en tierras que han sido arrebatadas a sus ocupantes anteriores, en la mayoría de los casos comunidades pobres, sin su consentimiento."*

(Oxfam, 2013)



*Ilustración*  
Por: Sergio Andres Peraza S

**Diseño Gráfico**



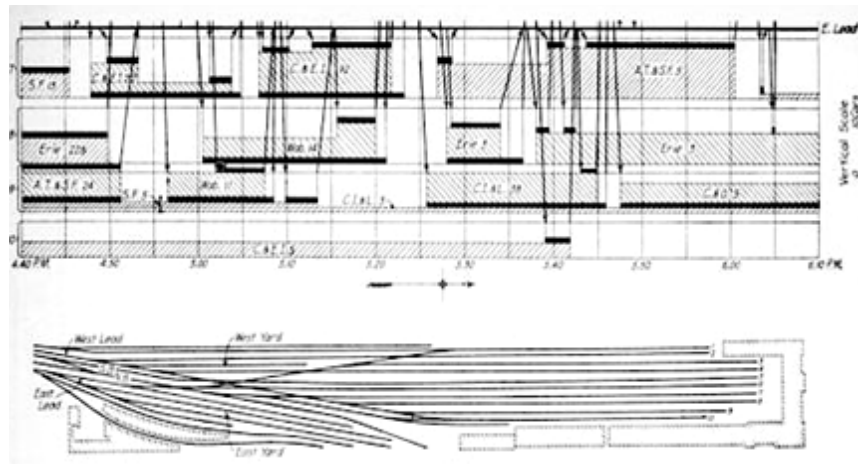
# Sonidos visibles

Por: Javier Ramos

Con el sistema de notación, la música creó un código casi universal. **“En la música siempre ha estado el afán por conservar y transmitir, [...] para que exista Bach hay que tocarlo, para que exista un cuadro sólo basta con ir a verlo” (Molina, 2015).** Al igual que la escritura, la notación musical que utilizamos hoy en día no es más que un modo de representación que logró una posición dominante y aparentemente universal, consecuencia de una situación histórica y cultural en un momento determinado.

Por lo tanto, su atronada posición no es resultado de una mayor eficiencia o superior eficacia científica para representar la totalidad de los sonidos existentes en la naturaleza. La notación, de igual forma que nuestros métodos primarios de escritura (los ideogramas), no intentó convertir los sonidos en palabras como si lo hace la escritura alfabética. Las ideas sonoras expresadas con la notación, requirieron o demandaron cierto nivel de familiaridad y de adherencia a través del tiempo para poder llegar a ser universalizadas.

Hablando específicamente de la notación musical occidental, esta permite que un intérprete pueda ejecutar una pieza planeada por un compositor que la crea. Esta, contiene signos que fueron creados, estandarizados y difundidos a escala global en tiempos del dominio cultural europeo (siglos XV, XVI, XVII y XVIII). Otros pueblos y civilizaciones en latitudes muy diversas, desarrollaron otros tipos de signos y acuerdos para la representación gráfica musical, pero por motivos históricos no alcanzaron el nivel de permeabilidad cultural universal de herramientas como el pentagrama o la escala **Do-Re-Mi-Fa-Sol-La-Sí (Adorno, 1966).**



**Willard Cope Brinton, Representación Gráfica, La Música de los Trenes, 1939.**

Ante nuestros ojos, el sistema de notación musical se presenta como algo totalmente abstracto. Alguien sin entrenamiento musical no puede entenderlo intuitivamente; sus símbolos no son íconos universales y no tienen relación directa con lo que representan. Estos no son un resumen simbólico del fenómeno sonoro y la relación directa con los instrumentos que se interpretan en cada pieza, tampoco se hace evidente. Además, en

términos de imagen visual, el sistema de notación musical es monocromático, carece de matices, y no permite variaciones de estilo para su grafía. En resumen, no se parece en nada a la esencia de la música o del sonido ya que carece de color, tesitura y contraste; tampoco incluye sistemas sonoros distintos al netamente musical, dejando por fuera sonidos cotidianos y su sistema de representación se caracteriza por haber tenido desde siempre una gran resistencia al cambio.

### La re-interpretación artística

El sonido siempre ha sido interpretado en la física y las matemáticas con sinuosas y continuas curvas, haciendo que en el mundo teórico del sonido sus detalles sean sucesos irrelevantes (Chion, 2003).

La necesidad que tiene la pieza sonora ya existente de ser replicada o interpretada por un tercero hizo evidente la importancia de indagar el por qué de este encuentro del sonido con la notación. En la música, la única forma en la que un compositor podía llegar a oídos de sus seguidores, a cierta distancia temporal o física, era a través de los intérpretes. Estos eran músicos altamente entrenados en la lectura y comprensión de una pieza musical, capaces de hacer sonar (existir) una composición de una forma muy similar a la original sin necesidad de interpretarla.

Este tipo de traspaso de información, de un creador hacia un intérprete, parece ser exclusivo de la música, pero en culturas como la china o la japonesa se gesta una relación entre creador e interprete de una manera mucho más amplia hacia otras artes, incluyendo a las artes visuales. Así, en oriente, al igual que en la música occidental, el pintor intérprete hace una recreación de una obra original reinterpretando sus valores básicos, pero nunca cambiando su contenido o apariencia final. De esta forma, nunca se juzga la pieza en sí, que ya es considerada una obra de arte, sino que se juzga la forma y la originalidad con que esta ha sido re-interpretada.



**Pintura original, Cicada, Qi Baishi, 1921.**

**Reinterpretación de Qi Baishi, Cicada, ZhangSheng, 2015.**

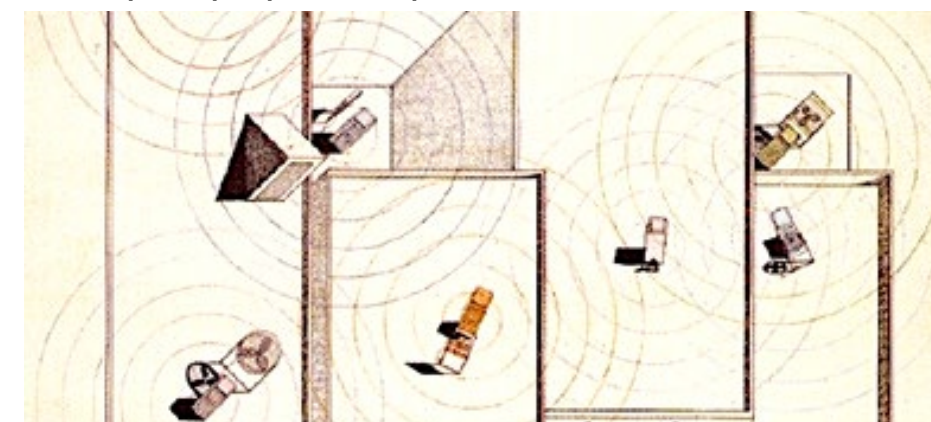


### Relación del sonido y la imagen

Para algunos estudiosos y compositores de arte sonoro, como Max Neuhaus, la importancia de la distribución espacial de los objetos sonoros (el sonido emitido en sí) era tan importante para la reproducción de este, que la posición de los objetos era representada gráficamente por él, utilizando un mapa en un sistema que replicaba un plano arquitectónico. Con este, buscaba darle la oportunidad al intérprete de intuir la intensidad (volumen) y la dirección (relación espacial) que debía tener cada objeto sonoro (Neuhaus, 1978).

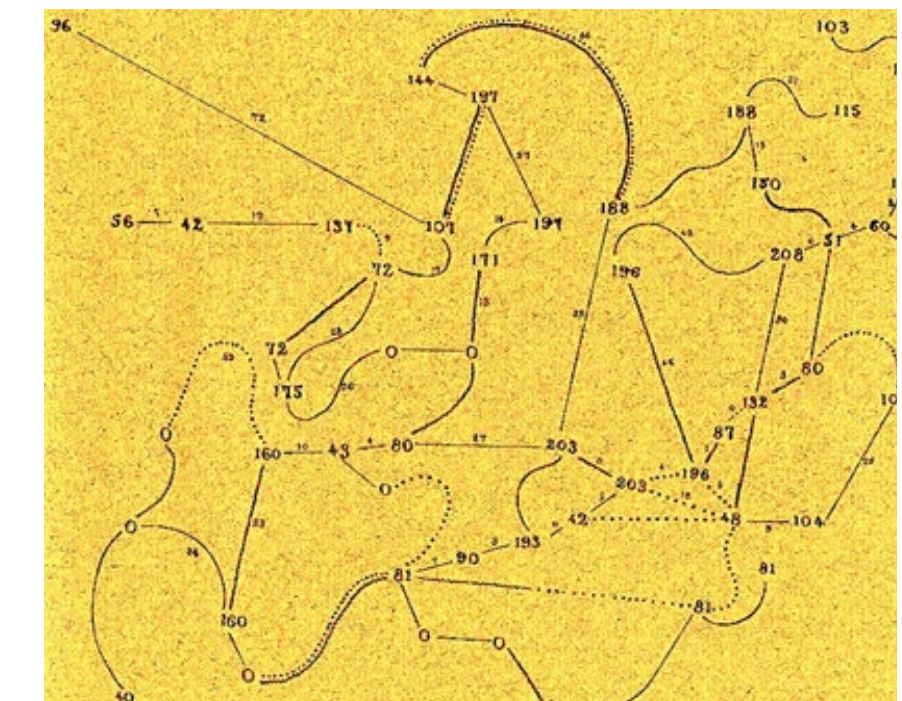
Además de su distribución espacial, otros especialistas al igual que Neuhaus, se dedicaron a plasmar el origen o fuente sonora que pudiera representar fielmente el epicentro del sonido. Por esto, cuando se representaba el sonido de una máquina de escribir se tendía a dibujar la máquina de escribir más cercana a la realidad sonora propuesta.

Para creadores sonoros, como Ichiyangi Toshi, y en general para aquellos más ligados a un concepto detrás de la obra, evaluado por su experiencia fenomenológica, se debía plasmar gráficamente en el sistema de notación la forma como los sonidos pertenecían a un todo. Es así como se pasan por alto detalles físicos de la ejecución del sonido y se hace énfasis en la forma en la que este recorre espacio y tiempo para ir encontrándose con los conceptos propuestos por el artista.



**Dibujo de Max Neuhaus, Sound Works, 1994.**

Podríamos concluir anticipadamente, **gracias a Neuhaus y a Toshi**, que el concepto de una obra de arte sonoro podía ser comprendido rápidamente, pero los detalles por medio de los cuales la obra podía ser reinterpretada y que enriquecían su experiencia estética, eran obviados y, por consiguiente, susceptibles de ser ignorados.

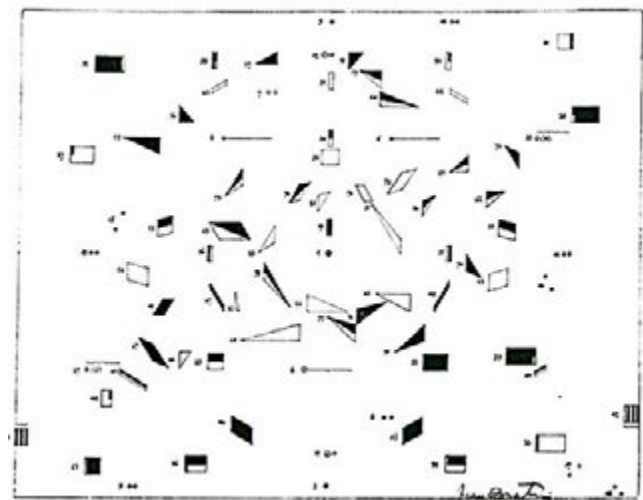


**Sistema de notación utilizado por Ichiyangi Toshi.**

**El uso del espacio como variante**

Los planteamientos acústicos durante siglos prefirieron una escucha frontal. En esta, el músico interpretaba piezas en las que se buscaba un equilibrio espacial, siempre, de cara al público. Por eso, algunos de los planteamientos acústicos no fueron hechos para que se perciba el sonido en sí, sino más bien para que una idea premeditada de confort sonoro se imponga a ritmo de notas musicales.

Al pasar a la representación gráfica de esta importante diferencia entre la música y el arte sonoro (**que no es música**), se puede ver claramente que en la música tradicional no se determina la posición del sonido dentro del espacio; esto es algo que se le delega a la acústica para que reproduzca de cierta forma un ideal sonoro determinado por el oyente y no por el compositor. Por otro lado, el arte sonoro determina, desde su concepción, la forma en la que el sonido deberá comportarse en el espacio, teniendo así un espectro más amplio puesto que no está delimitado por lo que debe ser deseable o no para el oído.



**Franco Donatoni, Babai (plan sonoro), 1963, De: Notations, John Cage, 1969**

En términos generales, el arte sonoro se preocupa, además de la temporalidad, por la espacialidad del sonido (Schaeffer, 1987). Lo que ocurre es que, en términos prácticos, la persecución de estos dos objetivos hace que la lectura o la visualización de una obra de arte sonoro se tornen extremadamente complejas, ya que se deben manejar variables de tiempo y espacio al mismo tiempo.

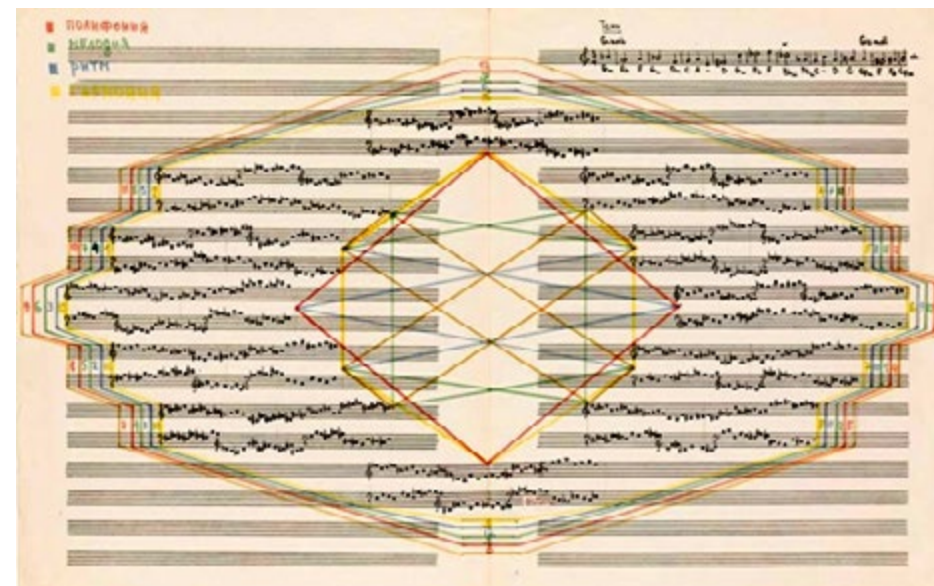
Nunca veremos una notación musical que nos indique coordenadas cartesianas, pero sí encontraremos múltiples notaciones de arte sonoro en las que se describen, casi quirúrgicamente, los momentos y los espacios en los cuales un sonido hace su entrada y se desarrolla.

**La influencia de los estilos pictóricos en la notación**

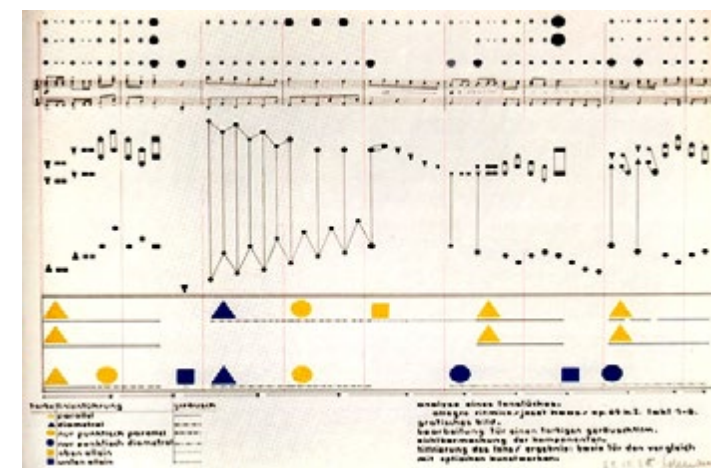
La representación gráfica del sonido se vio influenciada tremendamente por las diferentes tendencias y conceptos más vanguardistas de cada época dentro de la modernidad.

En sus inicios, la estética de la notación del sonido permaneció atada a la música y, por tanto, al estilo de la notación musical: líneas gruesas en blanco y negro. Sin embargo, a medida que el arte sonoro se alejaba de la música, ambos estilos convivieron muchas veces, intentando no imponerse el uno al otro. **Esto, tenía un condicionante práctico: el arte sonoro en sí aun utilizaba instrumentos musicales para desarrollar algunas piezas sonoras, por tanto, la inclusión de pentagramas y notas musicales era en algunos casos irremediadamente necesaria.**

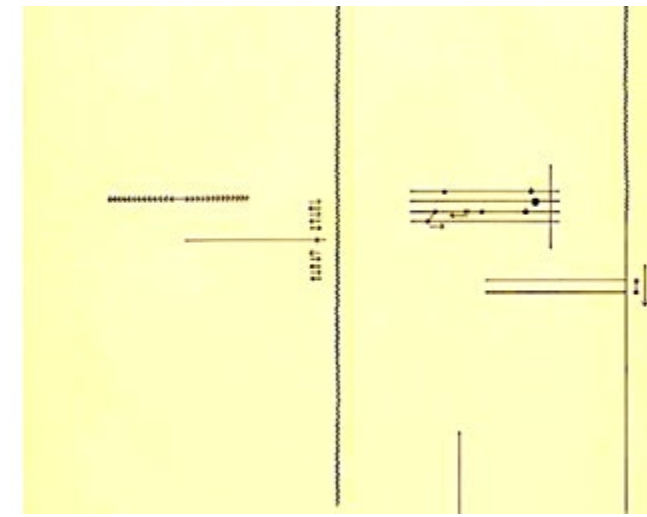
Al ser el arte sonoro un tipo de Vanguardia (De Micheli, 1979) en sí misma, era necesario para los compositores explorar alternativas gráficas en las que se pudieran involucrar tipos de letras, grosores de línea y colores diferentes a los de la notación musical tradicional, haciendo que estas representaciones gráficas fueran el abrebocas perfecto para promocionar apariciones en escena, muestras artísticas o compilaciones sonoras (Dedco, 2014).



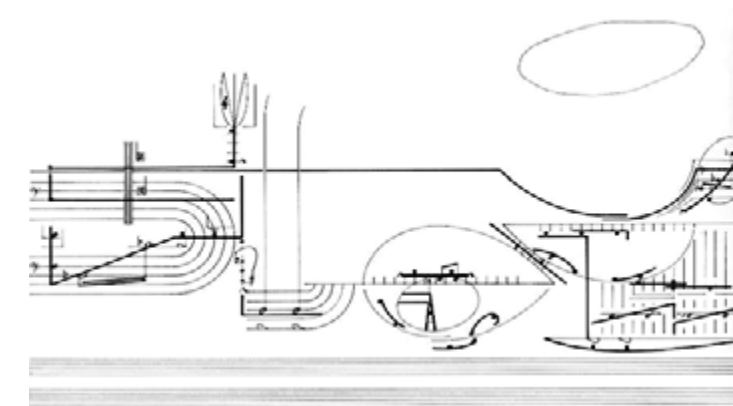
**Alfred Schnittke, Plan sonoro para Cantus Perpetuus, 1975.**



**Heinrich-Siegfried Bormann, Pieza Sonora basada en un análisis visual de clase de teoría del color de Vasily Kandinsky, octubre 21, 1930**



**Kenji Kobayashi y Toschi Ichiyonagi, Stanzas, 1961, Notación sonora minimalista basada en el Fluxus.**



**Cornelius Cardew, Treatise, Plan Sonoro, imagen de una de las 193 páginas del plan completo.**

**De la inmaterialidad a la materialidad de la notación**

*For Plato, the idea of the object, which took a new historical permanence in its notation in the written world, comes to have more 'reality', than the object as 'experience'. (Wishart, 1996)*

Lo que hace que el objeto sonoro habite de forma real nuestro mundo es su materialización. La dificultad para evaluarlo, justificarlo y compararlo es un problema que se deriva de su falta de pertenencia al mundo material. Así como Platón elevó ciertos objetos al mundo de las ideas, es difícil ubicar al objeto sonoro dentro de los objetos que habitan nuestro mundo material. Lo que llamamos real parece alcanzar solamente a lo que podemos tocar o ver y, en este sentido, el objeto sonoro pasa desapercibido o, al menos, incomprendido.

En un esfuerzo por materializar lo inmaterial, la notación ha intentado, además de ser eficiente y efectiva, ser extremadamente didáctica, pues se tiene conciencia que repetir (interpretar) la notación presente en la música no puede hacer otra cosa que alejarla de nosotros debido a la distancia que separa al lenguaje musical de nuestro conocimiento en general. La aparición de sistemas de notación que describen la actividad o el proceso sonoro, evidencian este carácter didáctico de la notación para este arte (Ariza Pomareta, 2013).

Es necesario que la mayor cantidad posible de personas puedan acceder al conocimiento sonoro. Este acercamiento podría influenciar favorablemente en su inclusión, o por lo menos en su visibilidad, dentro de nuestra realidad.

El sonido es invisible (Wishart, 1996). En la actualidad, lo que es invisible generalmente es puesto en otra dimensión: en una en la que el ser humano no se ve a sí mismo y, en consecuencia, no puede reconocer su nivel de interacción con estos objetos invisibles. Lo importante no es la notación en sí sino lo que esta significa para las personas: una vía en la que pueden conectar pensamientos, deseos y expectativas; un medio que transmite conocimiento, un conocimiento que nos hace menos sordos. (Ramos, 2013) Para terminar, podríamos atrevernos a decir que es absolutamente claro que la separación que se generó entre la notación y el devenir actual del arte sonoro tuvo un enorme valor, si vemos en ello un propósito pedagógico. Sin embargo, esta separación incurre en una distorsión y un desentendimiento del objeto sonoro; algo que hasta la fecha no ha podido ser reivindicado o redefinido por la posmodernidad.

**REFERENTES**

Adorno, T. (1966). Filosofía de la nueva música. Buenos Aires: Editorial Sur.

Ariza Pomareta, J. (2013). El soporte sonoro como obra de arte: propuestas creativas versadas en la plasticidad, poética y reciclado de los formatos de audio analógicos. Revista Artigramas.

Chion, M. (2003). Arte de los Sonidos Fijados. Madrid: Taller de Ediciones.

Decoder. (18 de junio de 2014). Sounds are sounds. (D. Magazine, Ed.)

De Micheli, M. (1979). Las vanguardias artísticas del siglo XX. Madrid: Alianza Editorial.

Molina, M. (2015). El canon menor de las artes del sonido y la reconstrucción de su escucha. México: Centro Cultural Border.

Neuhaus, M. (5 de junio de 1978). Music Below. The New Yorker, 28.

Ramos, J. (2013). No hope, beyond styles. (I. A. Magazine, Ed.) John Moores critics prize essay collection, 78-79.

Schaeffer, P. (1987). An Interview with the pioneer of musique concrete. Records Quarterly Magazine, 2(1).

Wishart, T. (1996). On Sonic Art. Amsterdam: Hardwood academic publishers.

## LA TELEVISIÓN DESDE LA COMPETENCIA CULTURAL DIFUSOR DE IDEOLOGÍAS O PRODUCTOR DE CULTURA

Jorge Eliécer Camargo Lamo

Se puede pensar en la televisión como un medio que en esencia es capaz de soportar, apoyar y difundir las manifestaciones culturales autónomas que surgen al interior de una sociedad (al hablar de este tipo de manifestaciones se incluye también al conjunto de valores e imaginarios que cohesionan y le dan sentido a un grupo humano), con el fin de proyectarla hacia lo venidero desde la base de la tradición y la novedad de lo presente. Sin embargo, en el entramado social, histórico, político y económico en que vivimos su función más notoria es la de difundir y potenciar los discursos que mantienen vigente la lógica del sistema económico transnacional vigente y la de replicar en la población comportamientos tendientes a la desintegración de la cohesión social. Estos discursos se dan de manera directa e indirecta y lo que generan en las diferentes sociedades es una tendencia a dejar de lado las particularidades que hacen a cada nicho social un ente particular con capacidad de dialogar y aportar con otros en la construcción de nuevas realidades.

**¿Cuáles son las particularidades que hacen que la televisión (desde los canales y procederes oficiales) funcione de esa manera?**

**¿Cuál es el efecto que esto produce en una sociedad emergente y con problemas complejos como la latinoamericana?**

**¿Qué opciones de participación cultural ofrece en el marco de las posibilidades actuales?**

Para empezar, es importante determinar que las causas históricas que enmarcaron el devenir latinoamericano han influido de manera determinante en la manera en que se desarrollaron los medios de comunicación en la región, los cuales, dependiendo del medio y del contexto, sirvieron para difundir la cultura popular y generar espacios de encuentro entre las diferentes regiones de cada país, lo que fue creando paulatinamente una conciencia de naciones (**cosa muy importante en un subcontinente "joven" como América Latina**), en donde las diferentes partes tienen mucho en común, a pesar de las diferencias, y a pesar de que desde cada gobierno se aplicara una centralización fuertemente consolidada que empujara a cada país a ajustarse a las prácticas productivas de un sistema económico internacional, en detrimento de la autonomía de cada región.

**De la misma manera, esta centralización de los poderes hizo que desde los diferentes medios se fueran promoviendo valores clasistas y racistas que desdibujaron la idea de lo que somos como pueblo mestizo, actitud que sigue replicándose en la actualidad.**

En unas sociedades que en el siglo XX se iban configurando crecientemente como urbanas, donde nuevos tipos de interrelaciones y de producción se iban gestando, las manifestaciones culturales propias de

cada región (**desde campos como la música, la literatura, el teatro o las coplas populares, entre otros**) encontraron nicho en el cine, la prensa y la radio, en mayor o menor grado dependiendo del país, teniendo gran aceptación por parte de la mayor parte de la sociedad. Esto generó una especie de tensión entre unas formas tradicionales y constituidas versus los nuevos medios, medios emergentes, que fueron adoptados por la clase popular pero pormenorizados o discutidos por la intelectual, o más purista desde cada campo. En todo caso, estos medios constituyeron un profundo cambio que se acoplaba a los cambios que iban teniendo lugar en la configuración de la sociedad mundial.<sup>1</sup>

La posterior llegada de la televisión y su instauración como medio presente en cada hogar ha planteado otras reflexiones, como instrumento de penetración ideológica que incorpora de manera efectiva nuevos imaginarios provenientes de una lógica social y de mercado internacional, que desdibuja y desplaza a las tradiciones y

<sup>1</sup>Al respecto, el trabajo temprano de análisis de medios desarrollado por la Escuela de Chicago ejemplifica la inquietud que existe desde el principio acerca de la influencia que los medios masivos de entretenimiento, en este caso el cine, tenían sobre la población que los consumía, bajo unos supuestos de que los contenidos presentados en las películas de Hollywood tenían un alto grado de responsabilidad sobre el fenómeno de la delincuencia juvenil en los barrios periféricos de las principales ciudades norteamericanas de las décadas de 1920 y 1930.

El trabajo posterior de Paul G. Cressey discutiría esta postura, argumentando que el cine es una poderosa fuente de "educación informal", que le da elementos a los jóvenes para acoplarse a sus sociedades y crear identidad dentro de éstas, elementos que no les da la escuela tradicional, a la que acusa de marginar y alienar a los jóvenes menos dotados o favorecidos.

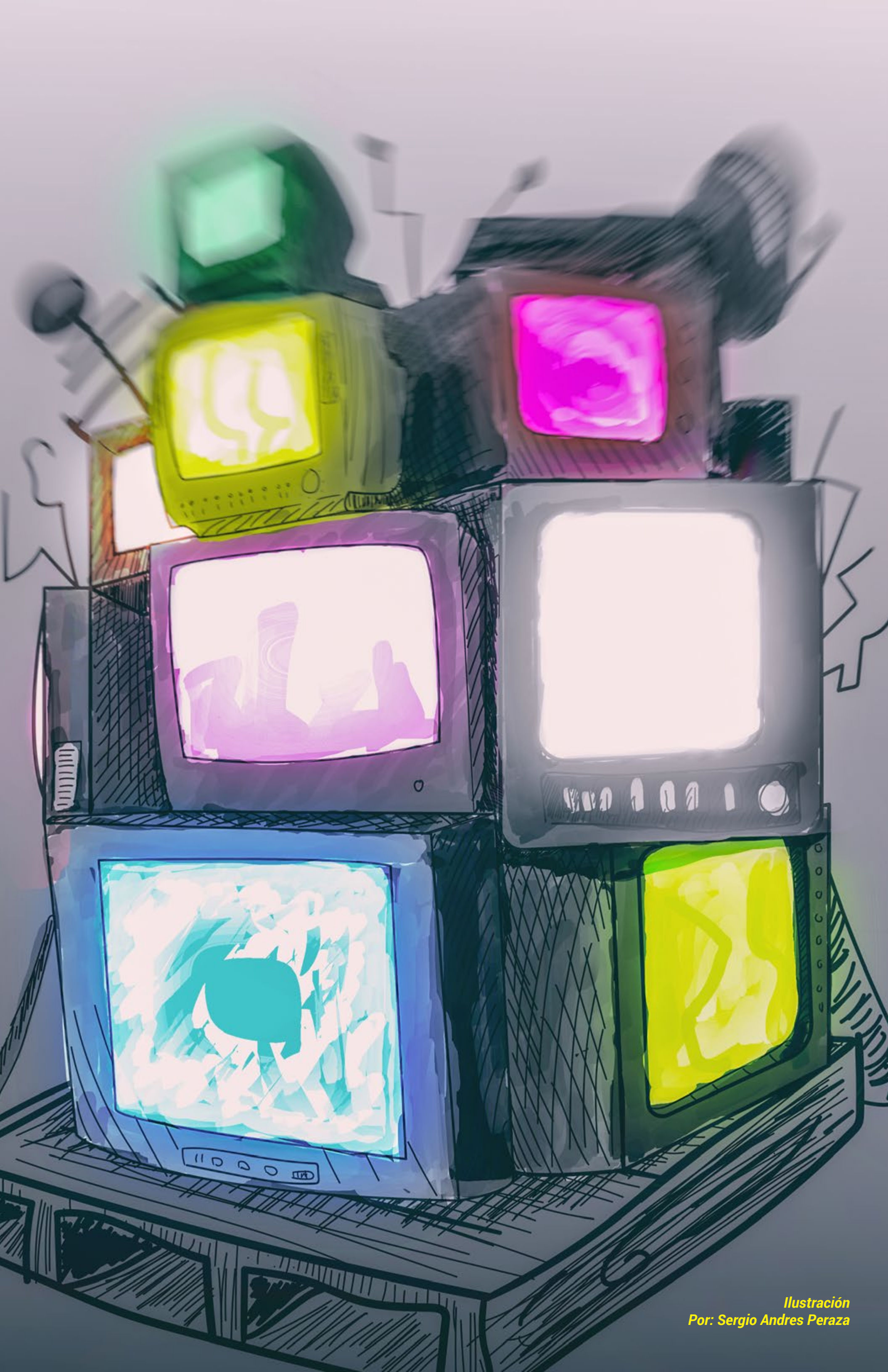


Ilustración  
Por: Sergio Andres Peraza

desarrollos culturales locales, en pos de unos discursos implícitos que fomentan los prejuicios socio-culturales al interior de cada sociedad. Comparándola con los otros medios, Jesús Martín Barbero (2010) anota que la prensa y la radio, cada cual a su manera, reflejaban la diversidad de lo social y cultural, ya fuera por su búsqueda de expresión de la pluralidad o por su cercanía a lo popular, mientras que la televisión en cambio tiende a absorber las diferencias, pues “Ningún otro medio de comunicación había permitido el acceso a tanta variedad de experiencias humanas, de países, de gentes, de situaciones. Pero ningún otro las controló de tal modo que en lugar de hacer estallar el etnocentrismo lo reforzara” (Martín, 2010, 268). Al insertar tal cantidad de información y de imágenes dentro del ámbito de lo cotidiano se genera una familiarización superficial con lo diferente, que hace que nos identifiquemos profundamente con imaginarios que poco o nada tienen que ver con nuestro contexto real **(por ejemplo los personajes de una serie norteamericana o una serie de animación japonesa)** y que nos distanciamos indiferentes de eventos que ocurren en cerca o lejos, pero que tocan nuestra realidad **(masacres en veredas campesinas, la descarada y sistemática corrupción en el gobierno o un desastre natural, por ejemplo)**.

En buena parte esto ocurre porque la televisión es un medio que durante su desarrollo se especializó en producir y transmitir contenidos de manera constante, en un bombardeo que no permite en el televidente la asimilación y reflexión sobre un tema cuando ya lo está abordando con otros, de variada índole. La sobrecarga y saturación constante de información propia de este medio banaliza los contenidos presentados, desensibiliza a los espectadores frente a lo indignante, lo escabroso o lo valioso habituándolos a aceptar una realidad de la cual es imposible escapar, frente a la cual lo mejor es seguir llevando el estilo de vida que se lleva, sin cuestionarse y esperando a que llegue la siguiente gran entretención, porque siempre va a venir algo nuevo y mejor.

Así mismo, todo contenido cultural propio y autóctono parece tornarse débil y caduco frente a la avalancha de novedades y estímulos que ofrece un medio que siempre está hablando en el lenguaje de lo último, de lo actual, de lo espectacular, un medio que está constantemente sugiriendo los modelos de comportamiento a seguir, las modas, las tendencias culturales, las aspiraciones, los temas de conversación, las posiciones políticas, etc.

Y es en un posible cuestionarse por parte del ciudadano televidente donde el papel que ejercen los discursos desde el poder se hace evidente.

Tomando prestado el modelo social propuesto por Robert Park, en que secciona a la sociedad civil en dos, en la multitud y en el público **(donde la multitud se caracteriza por “las emociones, los sentimientos, la anarquía y la falta de discurso crítico”, mientras que el público se caracteriza por “la lógica, la razón y la capacidad de generar debate y discusión”)**, se evidencia que los constructores de contenidos para televisión le apuntan a una multitud amplia sobre la que no se pretende generar du-

das y para ello ofrece en sus discursos elementos concretos que pretenden crear opiniones y hábitos predefinidos. Sin embargo y en contraste, la formación de un amplio público crítico se posibilita actualmente por muchos otros medios disponibles, en particular, por la información que circula libremente por Internet, que ha permitido al ciudadano del común generar contenidos y compartirlos sin ningún tipo de limitantes.

La televisión, que se ha caracterizado por ser un aparato estático hecho para ser visto pasivamente con el que no existe una significativa interacción más allá del *zapping*, ha tenido una evolución en los últimos años, donde se ofrece cada vez más un abanico de muchos canales con muchísimos contenidos diferentes para diferentes tipos de público, pero que en pocos casos se salen del discurso imperante.

Actualmente amplía su cobertura con el concepto de televisión digital, donde se puede seleccionar lo que se va a ver de un amplísimo, pero limitado rango de posibilidades. Sin embargo aparte de la televisión digital, hoy existen otras posibilidades de acceder a productos audiovisuales de diversa índole, la Internet, los computadores personales y los dispositivos móviles han posibilitado la ruptura con el estatismo del televisor como aparato y del estatismo en cuanto a contenidos programados. Descargar una serie o verla por Netflix, Amazon Prime,

Youtube, Vimeo o cualquier plataforma de video por internet está al alcance de muchísimos ciudadanos, de cualquier país, pues esta tecnología está accesible para un número cada vez mayor de personas de diversas procedencias sociales y posibilidades económicas y verla en cualquier lugar en que se tenga un dispositivo móvil es posible. Así, el televidente deja de ser meramente televidente, para volverse espectador activo que decide qué va a ver y qué **no, sin depender exclusivamente** de la programación que ofrezcan los canales ofertados.

Pero ser espectador activo no es el fin último que ofrecen las posibilidades dentro del marco tecnológico y social actual: la creación de contenidos culturales y producción simbólica ya no está determinada por unos pocos. La consecución de equipos de producción audiovisual de mediana y alta gama para la elaboración de productos audiovisuales, su difusión en diferentes canales y la financiación de proyectos por diferentes medios, entre ellos el *crowdfunding* son gestiones totalmente factibles, y la posibilidad de generar proyectos rentables con la comunidad circundante, desde cada voz, desde otros puntos de vista, con todo lo que esto aporta a la construcción de sociedad, de proyecto de vida conjunto, de cultura, desde acá, es posible.



**REFERENTES**

Martín, B. J. (2010). *De los medios a las mediaciones* (10th ed.). Rubí, Barcelona: Anthropos Editorial.  
 Park, D. W. y Pooley, J. (2008). *The history of media and communication research. Contested memories*. New York: Peter Lang Publishing.

Ilustración  
 Por: Sergio Andres Peraza

# Rammstein y el uso de lo explícito para mejorar la recepción por parte de su público

Díaz Osorio Angel Gabriel

La reconocida banda Rammstein es un sinónimo directo de la polémica y la pregnancia ya sea por los significados de sus canciones, sus shows y sus álbumes (esto debido a sus contenidos gráficos), es por eso que en esta investigación se buscará afirmar la hipótesis planteada mediante la confirmación de que al usar elementos polémicos y de tabú en la sociedad estos logran crear una pregnancia en las personas y su vez generar un aumento de ventas de sus discos.

## Justificación

Esta investigación fue realizada con el fin de mostrar cómo esta banda logró un aumento de ventas y un impacto tan grande en los receptores con estos dos álbumes (*Reise Reise* & *Mutter*) por medio de temas y gráficas polémicas, delicadas y explícitas en sus portadas, haciendo un uso de la imagen muy libre y conectado a sus propias características y a los rasgos dentro de las melodías, y el entorno general de estos discos.

## Pregunta de investigación:

¿Qué aspectos gráficos determinan la venta de los álbumes de Rammstein?

## Hipótesis

Rammstein utiliza un método explícito y de tabú en las portadas de *Mutter* y *Reise Reise* para generar una pregnancia a la hora de lanzar sus álbumes y poder generar un aumento de ventas debido al contenidos de los mismos.

**Objetivo general:** identificar los elementos gráficos en las carátulas de los álbumes *Mutter* y *Reise Reise* de Rammstein a partir de un estudio visual.

**Objetivos específicos:** determinar lo pregnante en las carátulas de los álbumes *Mutter* y *Reise Reise* de Rammstein a partir de un estudio visual

## Marco temático

Rammstein es uno de los principales exponentes del metal alemán, no solamente por su estilo musical tan característico y propio que generaron a lo largo del tiempo, sino también por ser explícitos, generar polémica y un efecto pregnante en aquellos que escuchan su música y conocen algo sobre esta banda; sin olvidar claro a los millones de fans en los cuales podemos observar que esta pregnancia está muy arraigada con ellos, la pirotecnia, el contenido sexual de algunas sus canciones, los temas delicados y polémicos para la sociedad, así como el contenido gráfico que representan causan que sean recordatorios en casos externos a la banda y generen esa asimilación con esta. Con todo esto dicho se expondrán dos de sus más grandes álbumes con el fin

de observar y analizar si su contenido gráfico tiene efectos en la pregnancia y de aumento de ventas en estos mismos.

## El álbum *Mutter*

Este es el tercer álbum que lanza la banda, publicado el 2 de abril de 2001, es el mayor éxito que ha tenido la banda llegando a ser doble platino. En la portada de este podemos observar a un bebé muerto. Esta fotografía es un plano detalle de la cara de una niña que nació hace bastante tiempo, más de 200 años, por un gran tumor. La contraportada muestra las manos del feto sobre su abdomen. Esta misma idea la siguen en la parte interior los miembros del grupo, apareciendo como si estuvieran muertos y conservados en formol (Carballo, 2009).

La portada fue un escándalo y recibió numerosas críticas por parte de la prensa y diferentes representantes religiosos. Por ejemplo, Rudolf Hammerschmidt, representante de la Conferencia Episcopal alemana dijo: "De mal gusto. ¿Cómo puede exhibirse así la imagen de un nonato?". Otros representantes religiosos y de otros sectores se manifestaron en contra de representar, según ellos, de manera indigna la imagen de un muerto" (Carballo, 2009). Pero aun así, teniendo en cuenta lo anterior, el disco no dejó de generar ventas y volverse un éxito rotundo, es aquí donde pensamos si el hecho de generar tanto revuelo en la sociedad también trajo consigo el éxito tan fuerte que tuvo.

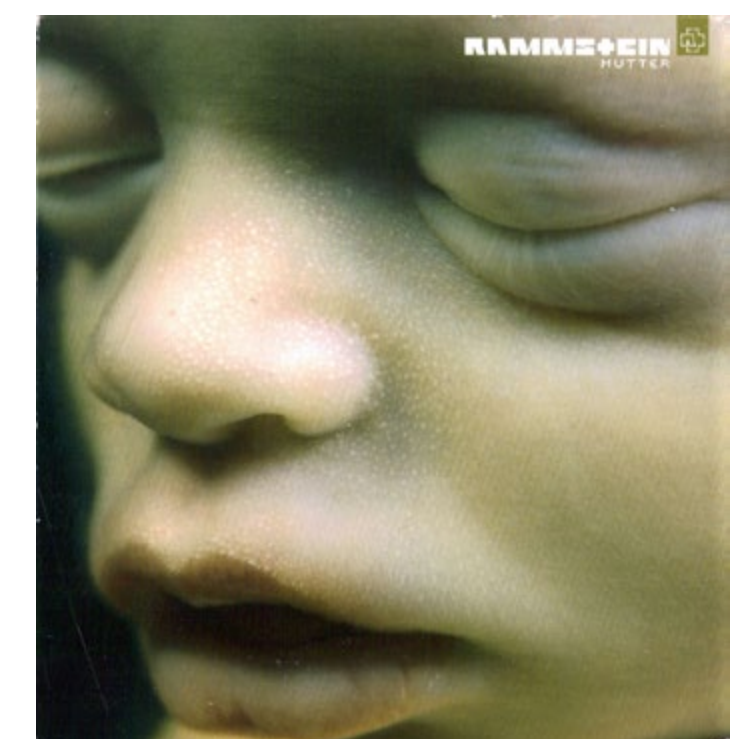


Imagen portada del album Mutter  
Fuente: Rammstein, 2001.

**El álbum *Reise Reise***

El cuarto álbum de la banda es *Reise Reise* (viaje, viaje) lanzado en septiembre de 2004. La portada del disco tiene la foto de la caja negra de un avión posterior a un accidente. En la caja está el texto *Flugrekorder/Nicht öffnen* que traduce "Caja negra/No abrir". Ésta portada se remonta a la canción "Dalai Lama", que trata de un accidente de avión.

En el cuadernillo que viene con el disco, las letras de las canciones están acompañadas de diferentes fotografías de partes de aviones accidentados, y con esto, el disco simula ser una brújula. Mientras suena el disco, antes de la canción que da nombre al disco hay un sonido oculto bastante polémico, que corresponde a los últimos segundos de un accidente aéreo ("Terrorífico caso del album REISE REISE", 2016). Este disco también obtuvo un gran número de ventas llegando a ser número uno en Alemania (platino), Austria y Suiza .

Rammstein en estos dos álbumes pudo haber utilizado estos dos portadas tan polémicas para generar un aumento de ventas debido a que "la iconografía de las carátulas de discos puede derivar en ejemplos destacados de publicidad inteligente" (Pérez Sánchez, 2015), esto sumado a la curiosidad de la sociedad o del ser humano en general, puede haber provocado que personas que incluso no son seguidoras de la banda o del género compraran alguno de estos dos álbumes para verificar toda esta información, analizarla más a fondo o corroborar que efectivamente tiene estos contenidos explícitos.



**Marco teórico**

Una justificación que encontramos en el manejo de la imagen como lo hace Rammstein, es que sin importar el contenido de esta, lo que busca es poder enviar el mensaje de manera directa, pero con múltiples interpretaciones " su objeto es el receptor, el espectador, y, por ello, su vocación antropológica no puede ser disminuida en la pregunta por cómo operan las imágenes en nuestra sensibilidad" (Puelles, 2006, p.131), esta misma como factor para impulsar las ventas de sus álbumes y generar mayores ganancias, o en su defecto, la pregnancia por lo explícito de su contenido.

Vemos entonces un cambio de la imagen en su uso en la antigüedad y su uso actual, un uso más publicitario enfocado a generar un deseo de consumo: "la imagen publicitaria asume con decisión su estatuto de subordinación: su poder no es soberano, si no instrumental. Su finalidad no es ser su propio objeto, si no intervenir en su objeto, y este en su receptor, usuario o consumidor"(Puelles, 2006, p.132).

Esta banda a generado por sí misma su propio reconocimiento y que las personas la recuerden. Moles, señala que la imagen es "un soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del mundo perceptivo" o sea "lo que se ve" de una empresa o de una persona (Costa, J. 1997). La banda logra que su soporte sea lo explícito y de esta manera es como lo percibe el mundo, con estos métodos también en cada álbum logra transmitir a los receptores sensaciones como es el caso de *Reise Reise* logra crear una imagen mental de un suceso trágico, como dice Costa (1997): "el proceso de captación de la realidad por parte de los individuos se pondrían de manifiesto otros procesos diferentes: el de la percepción de los objetos a través de los sentidos, la selección de la información, la jerarquizaron y la integración de la misma en un todo. El resultado serían unos esquemas de realidad, representaciones simplificadas y abstractas de un objeto, y constituirán el icono mental.". Lo que produce en las personas que lo tienen una sensación de intranquilidad, de recuerdo o de simpatía con el hecho de trasfondo que emana esta portada.

"Las portadas de álbumes combinan un diseño de gran sensibilidad que conmueve intensamente. Cuando esto se logra verdaderamente, se obtiene como resultado una portada que no sólo será recordada por décadas, sino que además, se convertirá en un ícono en el ámbito de la música, del diseño y en muchas ocasiones del arte" (Pichon, C. 2012). Rammstein logra esto con su mejor álbum, *Mutter* siendo este ganador del premio Kerrang! a mejor álbum de la década, posando a este en un lugar en la historia de la música y dejándolo como un icono de la banda que representa lo que son y el alcance que pueden tener.

**Conclusión**

Definimos pues luego de la información reunida que un punto importante para la fama y el aumento de ventas en los discos de Rammstein no es solamente su propio nombre y su música, sino que también lo que hacen sus características gráficas las cuales podemos encontrar en diversos productos, como en este caso los discos, los cuales al tener una temática tan explícita que genera curiosidad en los receptores de este producto y controversia en muchos otros, dando como resultado una publicidad que podríamos llamar gratuita para la banda; puesto que las personas u organizaciones en contra del contenido de estos, inconscientemente lo que están provocando es aumentar el ratio de llegada de los álbumes en más y más receptores. Algunos de estos compran el contenido o inician un proceso de conocimiento sobre la banda que en muchos casos termina siendo exitoso para Rammstein, refiriéndose a que estos terminan siendo seguidores y, por lo tanto, consumidores de su merchandising.

**REFERENTES**

Costa, J. (1977). La identidad visual. Guías Empresariales, Barcelona, España.

Pérez Sánchez, A. (2015). "Iconografía musical aplicada: Las portadas de discos de Iberia de Isaac Albéniz como caso de estudio". TRANS-Revista Transcultural de Música/Transcultural Music Review19 [Fecha de consulta: 19/11/2017]

Pichon, C. (2012). El diseño gráfico y los géneros musicales. Formas de categorización a través de los elementos gráficos.

Puelles, L. (2006, enero).Entre imágenes: experiencia estética y mundo versátil. Estudios Visuales. Recuperado de <http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num3/puelles.pdf>



*Ilustración  
Por: Sergio Andres Peraza*

**Diseño Modas**

## Volveré a nacer si me muero

Carlos Andrés Molina Perdomo

Es la obra de la artista María Ávila Leubro en la Cámara de Comercio de Bogotá (Chapinero) la cual nos muestra una reinterpretación de la vida, la muerte, el amor, el desamor, lo divino, lo terrenal... acompañado de una banda sonora selecta que se desplaza entre la salsa, el punk, la ranchera, el country, la música norteña, el bolero...

Curaduría: La Usurpadora  
(María Isabel Rueda y Mario Llanos)  
Premio Artecámara, Beca La Usurpadora

### DIOS, ¿POR QUÉ ME HAS DEJADO EN VISTO?



Foto Edición suministrada por el autor

#### ¿Cuál es tu formación académica?

Soy terapeuta ocupacional, fue lo primero que estudié, trabajé y después entré a estudiar Artes, había dibujado toda la vida, entonces pensaba que estudiar Diseño de Modas, Gráfico, Artes era parecido, pero fue algo totalmente diferente.

Entré a estudiar Artes en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, iba con una idea de lo que es Arte, pero en la universidad todo cambia, también pasa y es que cuando te gradúas, y empiezas a hacer cosas, es cuando comienzas a desaprender nociones del deber ser del Arte, es la experiencia lo que te va formando como artista.

#### ¿Como fué tu vinculación con el arte?

La vinculación fue mas tranquila y mas rica durante mi infancia y adolescencia, con las imágenes sin estar catalogando que es y que no es Arte.

En mi formación académica existió otra forma de percibirlo y después de graduarme fue en procesos colectivos, con EL BODEGON, una galería cerca de la Tadeo, la cual tuvo importancia en la escena del momento, visto desde ahora. Estuve también con el colectivo LAS ZUNGAS, de performance, fotografía muy activa desde el 2007 hasta el 2014.

Desde ahí (2014), mi relación con el arte fue a través de procesos personales, individuales, no podemos desconocer que el arte es un proceso de legitimación, quién le dice a usted si es artista o no, son las galerías, los museos, instituciones que lo legitiman y uno lo entiende. Para mi el arte va mas allá de eso, es encontrar mi propia voz, hablar de lo que me interesa como es mi vida, de las cosas cercanas, construir una visión del mundo.

#### ¿Como continúa tu vida después de graduarte?

Bueno, yo tuve un proceso bastante tortuoso, duré casi tres años para graduarme de la Tadeo, lo hice con una tutela, comencé a cuestionar que era la formación académica, me preguntaba sobre el trabajo artístico, por qué no se podía hacer un trabajo de grado de manera colectiva si toda la carrera la habían enseñado de manera grupal, me quedé tres años en esa discusión y entendí que la educación en artes hay cosas que no puede enseñar la academia, aprendí a partir de esos

choques, ese acercamiento fue complejo, mi trabajo de grado se llamaba "Crítica Interinstitucional a la educación en el Arte", cuestionando lo que me habían enseñado en la U, esa fue mi obra.

Obtuve mi grado, comencé a trabajar como docente en colegios, en varias universidades, como el Área Andina, ECCL, vinculada a facultades de modas.

Disfruté dar Historia del Arte porque nos abríamos a otras posibilidades de expresión, formas de entender el mundo, fui profesora de Ilustración análoga, digital, Historia del traje, fueron siete años, paralelo a eso trabajaba con el colectivo ZUNGA, hicimos una retrospectiva en el 2018 y nos dimos cuenta que hicimos muchas cosas, pero también que teníamos poco tiempo pues todos teníamos nuestras ocupaciones.

En 2015 viajé a Estados Unidos, creo que soy parte de la generación líquida que hablan los teóricos, todo es cambiante. Trabajé en Estados Unidos, quería perderme y encontrarme en ese país.

Después del viaje terminé produciendo muchas cosas, como un libro acerca de las experiencias, la vida es así, uno se pierde y se encuentra cada rato. Ahora trabajo como independiente, produzco piezas para la gente que le interesa.

#### ¿Qué es arte para ti?

Dentro de mi ejercicio personal, es un acto de imaginación, un potente acto de crear otros mundos a través de la escritura el dibujo, la pintura, la escultura y diversas expresiones.

#### ¿Se puede vivir del arte?

Hay gente que lo logra... yo no! (risas...).

#### ¿Una obra de arte sublime?

Me encanta desde lo mas sofisticado hasta lo mas Naif. El artista Henry Darger resignifica objetos como computadores, grabadoras, la manualidad llevada al extremo... para mi eso es sublime.

**VOLVERÉ A NACER SI ME MUERO.**

**Son tres momentos:**



# T

## ¿LAS DIVAS TAMBIÉN LLORAMOS... PODRÍAS HABLAR DE ESTA OBRA DESDE EL AMOR?

Este fue el primer proyecto que empezó en el 2017, hay saltos en el tiempo, hacia delante y hacia atrás, las primeras piezas fueron unos dibujos, quería hablar desde el desamor.

Lorenza Vargas hace cada año una fiesta karaoke y produce una serie de piezas en homenaje a las divas como Paquita la del Barrio, por ejemplo, también un libro para colorear "My first corazón roto coloring book", divas para colorear, creo que todos hemos llorado por amor con la música que nos ha tocado según la generación, la mitad del libro son historias absurdas del amor, la segunda parte son fragmentos que interpelan sobre el amor. Paso por el humor y otras reflexiones acerca de este sentimiento.

El año pasado me invitaron al Museo de Antioquia con este proyecto a La Esquina, ubicada en la parte posterior del museo, es una zona dura de la ciudad, ahí realicé una

actividad a través de un calendario titulado "Los días del despecho están contados", fue muy bello por que el público llevaba sus objetos de amor y desamor, llevaban cartas, regalos, lo que hice fue cambiarlo por libros y la intención era desvincularse de esa forma amorosa... soltar.

**Este año cumplí mis 40 y uno se pregunta muchas cosas y empieza a echar para atrás...**

De donde vienen las nociones de amor que uno construyó, pensaba en *Top Gun* mi primer amor platónico, Tom Cruise, pero ahora digo no, es un amor vergonzante, da pena, pero quería hacerle un homenaje.

**Por eso la expo está acompañada de música, balada americana, rancheras, boleros...**



Foto Edicion suministrada por el autor

# 2

## TODOS LOS DÍAS SE PERREA CON LA MUERTE ¿PODRÍAS HABLAR DE ESTA OBRA DESDE LA MÚSICA?

De acá se desprende el título de mi exposición, "**Volveré a nacer si me muero**", una canción de los Melódicos, es un recuerdo muy bello por que lo bailaba con mi mamá.

Yo vivo con banda sonora todo el tiempo, esa canción se convirtió en el título, en la relación con Dios, con el amor, en la cotidianidad hay muchas muertes, a todos nos llega de una forma muy dulce nos dice **Enrique Díaz, la muerte es el duelo que no se habla**, da pena preguntar, está atravesada por el humor, la vida es así, mi mamá murió de un cáncer muy doloroso y solía contrastarlo con la risa, ahí entendí que es un duelo para que la gente se despida...

*es algo natural.*



Fotografía  
Por: fuente propia de la autora.

# 3

## **ES CASI UNA EXPERIENCIA RELIGIOSA ¿PODRÍAS HABLAR DE ESTA OBRA DESDE LO COTIDIANO?**

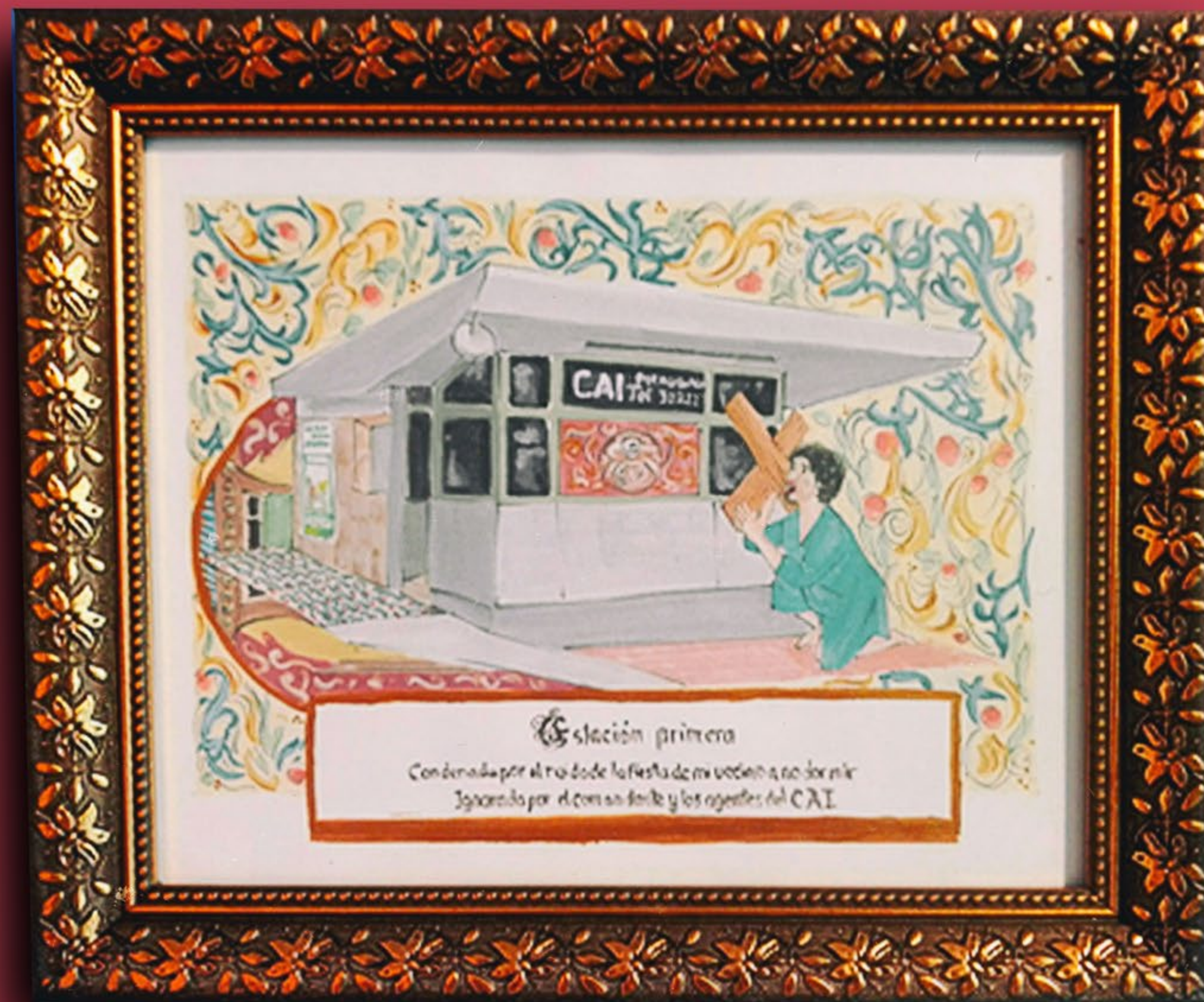
Yo le escribo a Dios, hablo mucho con el, yo no creo en la religión católica, pero no puedo evitarla pues nací en una familia cristianocéntrica, **soy una mujer de fe**, pero no de rezarle a la virgen, para mi esta expo es un acto de fe, uno tiene que descubrir una fe todos los días para levantarse, para ver este mundo terrible en el que estamos, esa es la fe a la que acudo todos los días, **un Dios que esta dentro de uno**, que te habla desde diferentes lugares, no soy católica pero disfruto yendo a bautizos, matrimonios. Estos ritos de compartir con los amigos me gustan mucho.

Hay piezas donde creo oraciones cotidianas, uno tratando de orar al Dios que no lo escucha por ningún lado, por ejemplo, en el banco con un funcionario incompetente, o frente al trancón, o comprando el aguacate y **¡ay dios mío!** que salga bueno por que ya vienen los invitados.

(risas...)  
Es el viacrucis de las cosas cotidianas, **tengo un vecino terrible, no puedo dormir y yo antes era la gente que, hacia ruido**, voy al CAI no me ponen cuidado, debo pagar el IVA, los impuestos, hacer fila en el banco, la vida esta hecha de estas cosas banales...

***No somos tan importantes  
como uno cree.***

Trabajo símbolos judeocristianos que son importantes como el Espíritu santo lo relaciono con Alfred Hitchcock, el cordero del sacrificio, nosotros somos ese cordero, a mi me impacta mucho la Virgen que ilumina a San Bernardo con un chorro de leche, me parece bizarra esa pintura, y a la vez muy poderosa desde lo cotidiano, por ejemplo, amamantar a los bebes en público.



**VOLVERÉ A  
NACER SI ME  
MUERO**



*Fotografía  
Por: fuente propia de la autora.*

## Tejiendo redes, mujer adulto mayor

María Ximena Luque Ladino

Lina Mayibe Molano Ardila

María Camila Rodríguez Guzmán

El adulto mayor ha sido una población vulnerable dentro de la sociedad, especialmente la mujer, pues las condiciones culturales han influenciado su situación, generando en ellas una sensación de olvido y abandono, las cuales se pueden contrarrestar a través de la integración social. El proyecto de investigación “Tejiendo redes, mujer adulto mayor” busca generar por medio de historias de vida, encuentros y el desarrollo de una colección de vestidos de novia que implemente técnicas de tejeduría ancestrales; como lo son el crochet y tejido a dos agujas; dentro del enfoque cualitativo se toma como eje central al ser humano y sus relaciones con el entorno.

### Contexto

Este proyecto se realizó en la ciudad de Bogotá, en el año 2019, cuenta con un grupo de trabajo de mujeres adulto mayor donde se busca la reivindicación del grupo focal, desde su empatía con el tejido ancestral como estrategia de inclusión social, a partir de sus historias, entrelazando unas con otras. Se realizará una colección de vestidos de novia donde se trabajará en conjunto para la elaboración de ello.

### Problema - solución

El maltrato del adulto mayor está presente tanto en nuestro país como en el extranjero. En los establecimientos dedicados al cuidado de las personas adulto mayor se vivencia ultraje, siendo una situación recurrente y real, y teniendo poco conocimiento de la verdadera magnitud del problema, que incluye el daño que realizan las personas cercanas a ellos, como administradores y cuidadores. **“El maltrato vulnera los derechos y la dignidad siendo parte del abuso del poder de una persona que se encuentra en una situación difícil o en desventaja debido a sus limitaciones, ya sea por edad, género o pérdida de capacidades”** (Adams, 2012).

Es así como, el adulto mayor es relegado al olvido por parte de la familia y de la sociedad cuando aún es parte constitutiva de la misma. Tal proceder configura su aislamiento, a pesar de que se reconozca que su conocimiento es útil, ya que tiene un cúmulo de saberes.

Dentro de la sociedad latinoamericana se destacan ciertos conceptos (**desigualdad, dependencia y vulnerabilidad**) con respecto a las condiciones del adulto mayor. La desigualdad analiza la situación de pobreza de este grupo humano frente al resto de las poblaciones; preguntando si esto afecta al adulto mayor con la misma incidencia e intensidad como al resto de la sociedad. Según estadísticas realizadas, que se encuentran en el documento adulto mayor de Paula Aranibar, existe un

obstáculo difícil de superar al tratar de usar un enfoque de género para ver la situación real de pobreza de las mujeres adulto mayor en América Latina; y son las pocas observaciones y estudios de calidad que den información estadística sobre la realidad de pobreza del sesgo de género. Además, es que uno de los principales reproches al estudio convencional de pobreza, está en que no se especifica la característica en las situaciones de privación de las mujeres (Barbot-Coldevin, 2000). Particularmente, de los adultos mayores, la más afectada ha sido la población femenina, que creció y se desarrolló en medio de una época de restricciones, sin tener en cuenta entre muchos, el valor del conocimiento textil en tejeduría; provocando la desestimación de este arte, al mismo tiempo, el de estos colateralmente de esos conocimientos ancestrales, se menosprecia su valor identitario, histórico y cultural, e igualmente, su aporte social.

“A esto se suma el hecho de que en el ámbito de la teoría social, tradicionalmente ha operado una tácita separación de género y envejecimiento” (Arber & Ginn, 1996). **“Lo que resulta extraño si consideramos que la mayoría de las personas ancianas son mujeres y que esta proporcionalidad a favor de las mujeres seguirá aumentando”** (Aranibar, 2001).

*“La dependencia y el envejecimiento se sitúan en relación directa con la estructura social. La vejez es una posición socialmente construida, producto de la forma de división del trabajo y de la estructura de desigualdad vigentes en cada sociedad”* (Aranibar, 2001).

Se busca reivindicar a la mujer adulto mayor como sujeto social y familiar por medio de recolección de datos en este caso sus historias de vida y diferentes muestras de su trabajo en áreas y espacios de socialización en los que puedan relacionarse entre ellas, mostrar y comunicar lo que sus creaciones significan y quieren expresar.



Fotografía  
Por: Fuente propia del Autor

## Metodología

La metodología utilizada fue la investigación cualitativa, que se aplicó en la recolección de datos de segundo orden; donde se busca el diseño participativo, el diseño centrado en el usuario, el co-diseño y el diseño inclusivo dando los conceptos básicos de estos, para luego indagar en los términos relacionados con la reivindicación, inclusión y la sociedad. Con estos conocimientos se puede desarrollar, de manera objetiva, el proceso de diseño creación, partiendo de la realización de encuentros charlas entre las mujeres adulto mayor y diseñadoras de modas, en donde el grupo objetivo cuenta sus historias de vida. Con base en esta información se genera una colección basada en su riqueza de conocimiento frente al tejido y vivencias alrededor de este.

Todo esto dentro de un enfoque cualitativo, el cual no descubre, sino que construye conocimiento alrededor de la interacción y el tejido de redes sociales, de la observación de su comportamiento, teniendo en cuenta que el ser humano no es un número sino un ser cambiante. Estudiando la realidad del grupo en su vida diaria tal cual, se produce una interpretación de los fenómenos por parte de las personas implicadas en la investigación.

También se usa la metodología de investigación creación en la que se pueden generar nuevos conocimientos; en ella se propone el manejo desde una mirada del arte con la triada: creador, obra, espectador. El creador tiene y desarrolla conocimientos que luego pone en práctica en sus obras, luego son recibidas por el espectador quien recibe el mensaje, los conocimientos no solo están en el creador, sino que en muchas ocasiones también pueden estar en la obra y ser interpretados de diferentes maneras por los diferentes espectadores (Martin Garcia, 1995).

Luego se realizan entrevistas charladas llamadas historias de vida, que se realizan con mujeres adulto mayor para después hacer un análisis sobre las historias y anécdotas relacionadas alrededor del tejido. De esta manera, se logra comprender los conceptos y conocimientos empíricos que han desarrollado para al final realizar una colección de vestidos de novia, en la cual se unen los conceptos y técnicas de las mujeres adulto mayor con los saberes y los aportes del grupo investigador de diseñadoras de moda para desarrollar atuendos en los que se refleje el valor del tejido crochet en prendas de alta calidad.

## Resultados

Se obtuvo la participación en eventos académicos y sociales realizados en la Fundación Universitaria del Área Andina, de los cuales hicimos parte como grupo investigativo. Gracias a estas participaciones se tuvo la oportunidad de mostrar por medio de canales de comunica-

ción en redes sociales, el valor de los tejidos y el aporte que el grupo focal puede aportar a la sociedad; sus historias de vida y creencias. Rescatando tanto la mujer adulto mayor como el proceso manual del tejido, generando sentimientos de satisfacción, felicidad, relaciones de unión e intercambio de saberes.



Grupo de investigadores y mujeres adulto mayor de la investigación. Imagen tomada del perfil de Instagram de red\_dehistoria\_tejido.

Se realiza una colección de 10 vestidos de novia de la cual se escogieron 3 atuendos para elaboración. Se basaron en los conceptos de la creencia en Dios representado a través del volumen, las flores como el renacer ante las dificultades, los huecos significando el dolor y sufrimiento por el que han pasado durante sus vidas, entrelazados en la unión de la familia durante su vida en buenos y malos momentos; así como la relación con la comunidad a través de las reuniones a tejer; y la mezcla de tejido plano con tejido de punto manual evidencia la conexión de las generaciones anteriores y actuales.

Se realizaron encuentros con las mujeres para la elaboración de los atuendos, en los cuales se compartieron experiencias y enseñanzas tanto de parte de las participantes a las investigadoras y estudiantes, como viceversa.

En estos encuentros se dividió el trabajo, por lo que cada atuendo está elaborado por diferentes participantes en colaboración con las diseñadoras investigadoras de este proyecto.



## Conclusiones

El arte de tejer en la comunidad de la mujer adulto mayor es un medio de interacción entre ellas que permite expresarse, sirviendo como medio de comunicación visual y verbal, a través de sus encuentros y socialización de los productos tejidos como carpetas, bolsos, zapatos, patines, entre otros.

La intención de las mujeres adulto mayor de transmitir los conocimientos y saberes a nuevas generaciones, permite ver que desean dejar un legado para el futuro sobre técnicas y productos que son considerados por parte de ellas como un arte.

La mujer adulto mayor, solo con aguja e hilo y un poco de creatividad, puede generar productos contando una nueva historia.

El tejido hace parte de la mujer adulto mayor y de sus experiencias frente a una sociedad mayoritariamente machista, como forma de expresión y en ocasiones, de sustento.

Durante este proceso de investigación se observó cómo la mujer adulto mayor ha sido olvidada por parte de sus familiares, conocidos y en cómo han sido excluidas de la sociedad por no ser "seres productivos". Debido a esto, las mujeres adulto mayor han sentido rechazo, tristeza, aislamiento, soledad. Por lo tanto, una gran ayuda para expresar sus sentimientos de dolor o felicidad han sido sus saberes manuales. En ello encontramos el tejido en crochet, que a partir de cada hilo entrelazado cuentan lo que sienten y las historias de vida por las cuales han pasado o siguen viviendo, generando texturas en productos innovadores y creativos que pueden ser vendidos para darse a conocer como personas auténticas y productivas que pueden generar conocimientos a otras personas a partir de sus saberes.

Durante el proceso de creación e innovación de la colección de vestidos de novia, pudimos observar y aprender el significado de ciertos métodos de entrelazamiento que se manejan para expresar historias, sentimientos y experiencias, como felicidad, dolor, creencia en Dios, apoyo familiar o de conocidos, generando a partir de esos significados una colección de vestidos de novia con un enfoque más profundo.

## REFERENTES

- Adams, Y. (2012). Maltrato en el adulto mayor institucionalizado: Realidad e invisibilidad. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 23(1), 89-90. doi:[https://doi.org/10.1016/S0716-8640\(12\)70277-8](https://doi.org/10.1016/S0716-8640(12)70277-8)
- Aranibar, P. (2001). *Acercamiento conceptual a la situación del adulto mayor en América Latina*. Santiago de Chile: CEPAL
- Arber, S., & Ginn, J. (1996). Relación entre género y envejecimiento. España: NARCEA
- Barbot-Coldevin, J. (2000). *Desigualdades basadas en el género: la adulta mayor y su mayor vulnerabilidad*. Santiago de Chile.: Cepal.
- Martin Garcia, A. (1995). Fundamentaron teórica y uso de las historias y relatos de vida como técnicas de investigación en pedagogía social. 7, 41-60. Recuperado de <http://revistas.usal.es/index.php/0214-3402/article/viewFile/3375/3396%C3%A7>

## EL IMPACTO DE LA MOVILIDAD INTERNACIONAL EN EL PROGRAMA DE DISEÑO DE MODAS EN AREANDINA

Andrés Astudillo, Elizabeth Rangel Pinto

El intercambio cultural que genera visitar otros países aporta en gran medida al desarrollo personal y profesional de cada viajero. Y es que, cuando se tiene la oportunidad de realizarlo siendo estudiante, el impacto es aún mayor porque abre la mente a otros mundos y posibilidades. En la Fundación Universitaria del Área Andina, se creó el plan "Areandina sin Fronteras" con el fin de apoyar la movilidad estudiantil y sus experiencias de vida en continentes de todo el mundo. Para el caso del programa de Diseño de Modas, los estudiantes se han inclinado por las ofertas académicas de México y Argentina, un factor que ha permitido generar conexiones como países latinoamericanos desde la visión, el talento y potencial de los académicos. Chile, España y Brasil se han convertido en los nuevos destinos de interés por parte de los estudiantes ansiosos de explorar nuevos caminos.

Elizabeth Rangel Pinto, estudiante del programa de Diseño de Modas comparte su experiencia vivencial después del intercambio académico que realizó en el segundo semestre del 2018, cuando finalizaba quinto semestre de la carrera en Bogotá.

Andrés Astudillo pregunta, Elizabeth responde:

### ¿Qué opinas de los convenios que tiene Área Andina con otros países y en este caso con tu U?

Bueno en mi caso al comienzo fue difícil cuadrar las materias que se verían allá para que se ajustaran a nuestro pensum, primero porque en la Universidad Siglo 21 de la ciudad de Córdoba en Argentina, tiene materias por estaciones, es decir, el primer semestre de cada año ofrece unas materias diferentes a las que se ven el segundo semestre del año, porque ellos estudian por año no por semestre.

Segundo, porque ellos no manejan créditos como nosotros, sino intensidad horaria; tercero, para hacer el intercambio se deben tomar como máximo cinco materias, por lo cual aquí en Bogotá se deben homologar esas 5 por las 7 del pensum en Areandina; y por último, no hay una tabla de notas equivalentes donde esté estipulado los valores de las calificaciones porque en Argentina se califica de 0 a 10 y aquí es de 0 a 5; luego ese trabajo lo deben desarrollar entre las dos instituciones.

Entonces pienso que es necesario que haya una mejor comunicación entre universidades para luego transmitir a los estudiantes que se encuentren interesados en este destino, para que todo quede claro y el convenio sea beneficioso para las tres partes. También se debería expandir las ofertas a otras universidades, ya que la carrera en Siglo 21 para nuestro país sería como un tecnólogo, y las materias no se ajustan fácilmente a lo que nosotros tenemos como programa profesional.



Fotografía  
Por: Fuente propia del Autor

### ¿Cómo ha sido la experiencia?

Fue como volver al colegio, ya que manejan una libreta de notas o agenda de notas, donde los maestros firman, ponen anotaciones y las notas de cada examen; en cada materia te dan tres libros que serán la bibliografía que se manejará durante el semestre y de los cuales se sacan las preguntas de los exámenes escritos.

La forma de evaluar de ellos es diferente, ya que hacen dos tipos de exámenes: el escrito, que consta de 30 preguntas cada uno con respuesta múltiple, con fecha y horas precisas para su presentación, con una nota mínima de 5 para poder pasar al segundo examen que es el oral; si no te presentas a los exámenes no hay nada que te lo deje volver a presentar. Cada corte va con su respectivo trabajo de entrega con sustentación y brochure; estas notas no son computadas con la final.

Para hacer el cierre de cada materia, los estudiantes deben haber pasado los exámenes escritos y orales con una nota mínima de 5 en cada corte, si no es así, la prueba final variaría o sencillamente no se puede presentar.

Aparte de lo anterior, en general, fue una experiencia muy buena, puesto que la ciudad de Córdoba es universitaria, por lo tanto hay estudiantes de intercambio de todo el mundo; entonces, si quieres aprender otro idioma, es bueno, ya que encuentras personas que quieren y van a aprender nuestro idioma encontrando en ello la oportunidad de aprendizaje mutuo. El tiempo que a mí me quedaba, aparte del estudio, era para conocer más sobre la cultura argentina y de paso la de otros alumnos; disfrutar de los paisajes, de la forma en que ellos se movilizan y las estaciones. Si nunca has vivido solo, es bueno para que aprendas a ser responsable con los estudios, los quehaceres del hogar y los gastos; además la universidad hace seguimiento a los estudiantes para saber si en verdad fueron a aprender o de paseo.



**¿Cuántas materias fueron y qué temas viste?**

Tuve cinco materias que eran:

**A. Gestión empresarial:** Se vio temas relacionados con la administración de operaciones en una empresa, cadenas de suministro, estrategias de distribución, programación a corto y largo plazo, planeación agregada, entre otros, temas orientados en el libro *Principios de administración de operaciones* de los autores JayHeizer y Barry Render, séptima edición.

**B. Packaging:** historia, definición, funciones, tipos de empaques, impactos medioambientales, brief de diseño, materiales, entre otros temas orientados en el libro *Packaging manual de diseño y producción* de Bill Stewart de la Editorial GG y el mundo del envase. Manual para el diseño de envases y embalajes de Ma. Dolores Vidales Giovannetti.



**C. Calzado:** Historia, base, fondo y tacón, modelaje, tipología de calzado, entre otros temas de los libros *Patronaje y confección de calzado* de Natalio Martin de GG, *Diseño de calzado* de AkiCoklat de GG y *Diseño de calzado urbano* de Silvia Barretto de Nobuko.



**D. Diseño Asistido por Computador:** Se vieron temas como, efectos, raport, calco de imagen, capas, pictogramas, máscaras de recorte, fusión de objetos, gradientes, motivos y grillas, entre otros, tomados de Adobe Systems Inc. 2017.

**E. Modelística:** Se vieron temas como qué es un accesorio, historia, técnicas de fabricación, materiales, metales, clases de metales, cerámica, estructura, forma, vínculos, entre otros, tomados algunos del libro *Diseño de Accesorios* de John Lau de GG.



**¿Materias favoritas en la U?**

Para mí las materias que más me gustaron fue modelística y calzado. Modelística porque me hicieron caer en cuenta que para las joyas existen otros materiales aparte de los metales; que se pueden hacer accesorios con diferentes técnicas y perspectivas; y calzado porque ya he trabajado en el campo y siempre quise aprender más sobre el tema.

**¿Qué es lo que más rescata de esta experiencia?**

La cordialidad de los docentes y la gente, la calidad de los conocimientos y el profesionalismo de los docentes.



Ilustración  
Por: Fuente propia del Autor

**Menciona aspectos importantes de la educación y de la carrera que veas en Bogotá y cómo has visto el panorama en Colombia.**

Pienso que la educación, por lo menos en Bogotá en nuestra universidad, ofrece un amplio catálogo de oportunidades en el cual los estudiantes pueden explorarlas diferentes áreas en las que se pueden desempeñan mejor, y cuál sería la que tomarían para realizarse como diseñadores.

Se brinda la oportunidad de poner en práctica lo teórico para hacerlo realidad y palpable.

Se le da al estudiante la oportunidad de ser evaluado con profesionales en cada campo y aterrizar nuestras ideas para un mercado real, aportando a nuestro crecimiento dentro de la academia y el futuro.

El estudiante se ve en ambientes casi laborales, ya que la exigencia de cada sustentación final se debe cumplir en su totalidad con los parámetros propuestos desde el principio de semestre, realizando productos bajo presión y con muy buena calidad, lo anterior con el fin de formar estudiantes que son investigadores y conocedores de tendencias.

En general, el panorama para los diseñadores de moda emergentes en nuestro país es difícil, ya que la inmersión de otras marcas reconocidas, ofrecen diseño a bajos costos con una moda rápida, donde se preocupan por el consumismo y no por los intereses de calidad de cada usuario.

**¿Cuál es la visión de Argentina desde lo académico para los diseñadores?**

Por lo menos en la Universidad Siglo 21, en el análisis que pude hacer, se encargan en formar diseñadores con habilidades netamente en ilustración, ya que la confección de prendas es una materia electiva y muy pocos estudiantes la toman, además que las instalaciones no son óptimas para la ejecución de los mismos, obligando a que los estudiantes muestren artículos hechos por lo menos un 90% por terceros.



**Tu visión ahora que llegaste, opiniones de la U, ¿cómo te ayudó?**

Me parece que nuestra universidad debería agregar accesorios y calzado al pensum, ya que también hacen parte del mundo de la moda, de esta manera cubriría en totalidad todos los ámbitos.

Pienso que frente a la Universidad Siglo 21, nuestra universidad cuenta con amplios talleres y ambientes que permiten al estudiante desempeñarse y desarrollar en conjunto sus colecciones, además de articular todas las materias para generar un solo proyecto, mientras que en la Siglo 21 cada materia es independiente y al estudiante debe realizar proyectos independientes para cada materia en las entregas de cada corte y final.

En nuestra universidad contamos con ferias relacionadas a la moda y se pueden hacer prácticas con empresas de trayectoria; en la Siglo 21 por lo que alcance a percibir, las prácticas las hacen es mediante concursos y son cupos de dos o tres estudiantes y creo que los demás hacen es prácticas sociales.

Aunque en la Universidad Siglo 21 no tienen instalaciones apropiadas para la elaboración de estos elementos, hay mucha gente que le ayuda a uno a encontrar las personas que le pueden hacer realidad lo que se diseñe, son personas muy atentas y serviciales.

Nuestra universidad estuvo siempre al tanto de mi proceso en cuanto a ajustes de materias y notas que los docentes debían de colocar en la plataforma temporalmente, para que el sistema luego dejara subir las notas que realmente fueron aprobadas en Argentina, ya que las fechas de corte no coincidían y la sábana de notas finales las entregaron en mi caso hasta febrero del siguiente año.

**¿Qué destacas de lo que viste en las materias y por qué?**

Realmente me di cuenta que para ser un diseñador integro se debe aprender de todo, conocer la historia, como planificar y conocer lo que otros diseñadores han hecho para poder explorar con otro tipo de materiales, formas, siluetas, métodos, que lo que es comercial ya tiene un mercado definido y que en Colombia falta por explotar el mercado de lo abstracto, diferente y poco convencional, ser más arriesgados en cuanto a técnicas y formas.

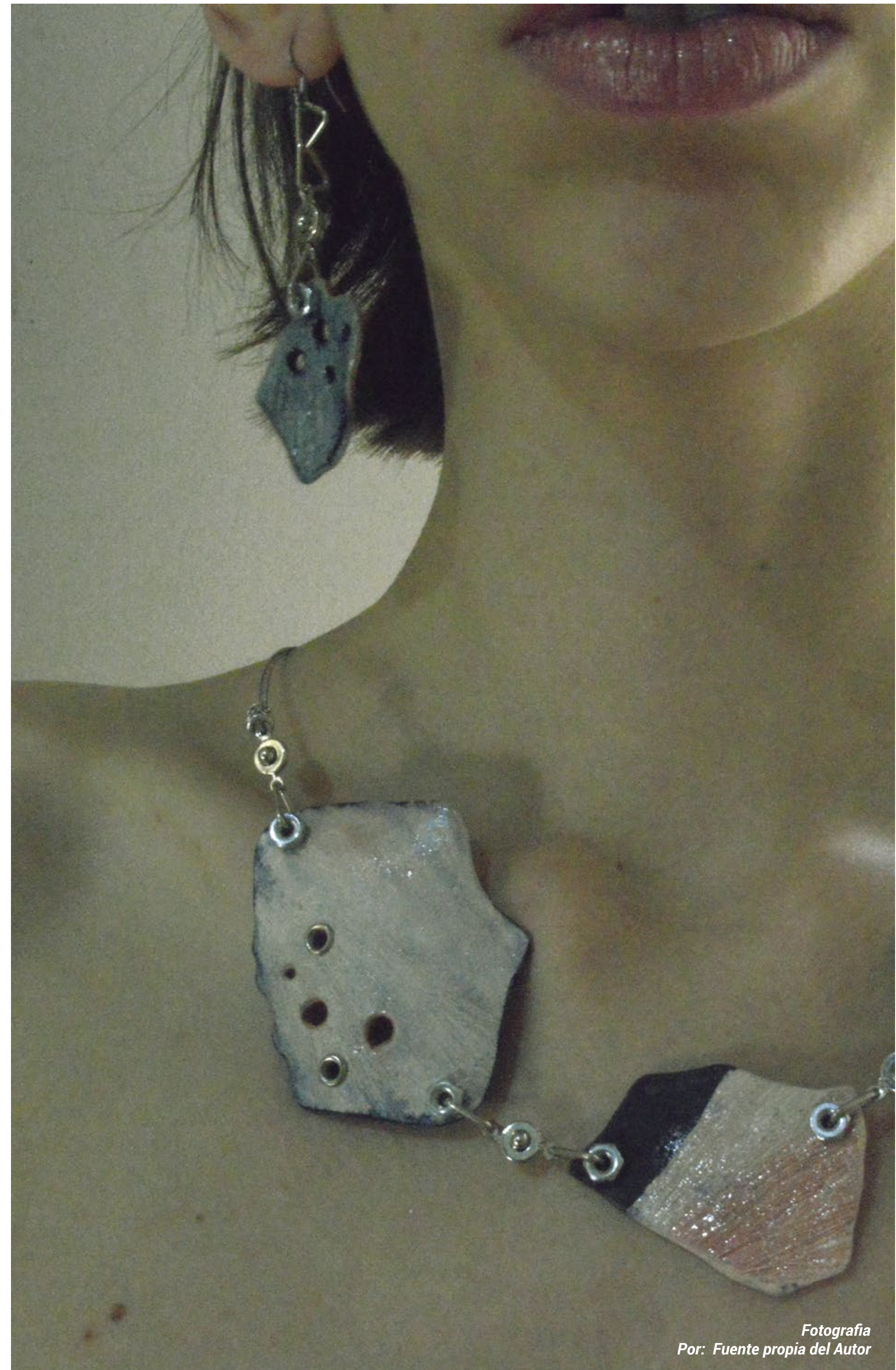
En conclusión, para mí el hacer una movilización durante el proceso académico fue importante porque aportó en mi progreso personal y profesional. Aprendí a ver cómo se mueve el comercio fuera de lo que "conocía", cómo es la economía de otro país, cómo es la sociedad entre ellos y con los extranjeros, la visión errónea que nos venden de los argentinos, analicé la moda en otro país diferente a los que vemos en la academia, así como también aprendí a tomar decisiones en situaciones disímiles a la que estaba acostumbrada.

Aprendí a hacer relaciones interpersonales con personas que no hablan mi idioma, que hay costumbres semejantes a las nuestras en otros países como Bélgica y México. Aprendí que el conocimiento puede llegar de carácter heterogéneo.

Para mí fue bueno hacer una pausa y dar un respiro a nuevos aires, ya que me encontraba en una zona de confort que causaba en mí un estancamiento de creatividad, siempre es bueno recibir habilidades y conocimientos de otras personas, el intercambio hace que la mente se expanda y la creatividad se eleve.



Fotografía  
Por: Fuente propia del Autor



Fotografía  
Por: Fuente propia del Autor



*Ilustración  
Por: Sergio Andres Peraza*

**Animación**

## LA CREACIÓN DE FICCIÓN CON MATERIAL DE ARCHIVO FÍLMICO

Juan Daniel Acosta Guerrero,  
Johan Steven Herreño Rodríguez

Queremos presentar en este documento los diversos tipos de postproducción que puede tener un video para mayor estética o ser más accesible para la creación de una animación, con programas de animación experimental que, en este caso, es el programa gratuito desarrollado por Secret Weapon, llamado Ebsynth.

Este proyecto de investigación de la fundación universitaria del área andrina del semillero Keyframe se mezcla con patrimonio de archivo fílmico de 100 a 50 años de historia de la cinemateca publica llamada 100 años – 100 minutos y el método de animación experimental para la creación de una narrativa totalmente creada sobre la mujer de esos tiempos.

### Introducción

La animación experimental se considera como tal cuando una idea es desarrollada a través de técnicas que no son convencionales o metodológicas, las cuales ciertamente implican un grado de innovación por la parte técnica o bien por la parte narrativa.

Para generar una propuesta audiovisual atractiva y poner en práctica tanto la edición como la animación experimental en esta, hacer uso de material *found footage* es una buena decisión pues al tener material audiovisual tan variado nos permite hacer volar nuestra imaginación y probar los límites de las herramientas que se utilizaran.

A hacer uso de material fílmico nacional antiguo vemos la importancia de su preservación y del enriquecimiento cultural e histórico que este provee tanto para nosotros como para los observadores.

Este artículo tiene como fin hablar sobre los alcances de la animación experimental y cómo pueden ser aplicados en distintas áreas, en este caso, va dirigido a la intervención de un material de más de cincuenta años, el cual fue cedido por la Cinemateca Pública de Santander, donde se busca resignificar dicho material por medio del uso de software de posproducción.

Las diferentes formas de animación experimental se relaciona, la mayoría de veces, con aquello que siente el animador o el productor, con su forma de expresión y de transmitir sensaciones, en este caso se busca un método que refleje de una nueva manera aquello que se quiere contar y con este tipo de animación experimental, de algún modo, se canaliza todo lo que se quiere hacer dar a entender y transmitir. La animación puede tener

dos caminos, uno que es meramente comercial, el tradicional, el que todos conocemos y del que la gran mayoría consumimos y la experimentan, que es más para un público minoritario y puntual, por un lado, uno busca la aprobación, los aplausos, la recepción cálida del público y es por eso que se transmite en cine y en televisión más que todo y, por otro lado, uno que es mas de exploración, que no necesariamente tiene algo definido, que se encuentra en museos, salas de exposición, pero que al fin y al cabo siempre en medio de esa exploración se encuentra algo muy destacable que llama la atención.

Paul Wells, uno de los autores contemporáneos que tomó a la animación como objeto de estudio. En 1998 escribe *Understanding Animation* con la intención de generar teorías sobre animación. En uno de los primeros textos desarrolla una tabla de caracterización en el que expone la animación ortodoxa y la animación experimental como dos pares dicotómicos. Esta caracterización de la animación ortodoxa (ligada a la producción tradicional, cuyos exponentes son Disney/Pixar) y la animación experimental como dos opuestos, van a estar determinados por la manera en que se desarrollen algunos parámetros de la obra animada. (Ré, 2017, p.17).

Fragmento del video  
Por: Fuente propia del Autor

**Método**

Para el desarrollo del producto final fue necesario el método cualitativo, el cual se centra en la calidad y la cualidad de cada clip que fue editado y postproducción después de su selección, con la intervención del programa experimental que hemos llevado trabajando desde el principio de este proyecto.

La idea fue la creación de la narrativa con tan solo edición, pero con la ayuda del director de Semillero Keyframe nos ayudó a llegar a una postproducción con un nuevo método que se estaba generando en el mundo de la multimedia, la cual es una rotoscopia inteligente, con la ayuda de ideas de los integrantes nos decidimos a hacer 3 intervenciones diferente para ver diferentes resultados con el mismo programa y una misma historia.

Para iniciar con la producción de este subproyecto se tuvieron 4 procesos la cual trabajaríamos desde el inicio.

**Observación del material filmico**

Se nos fue entregado un total de 6 videos el cual construía a 100 años – 100 minutos de la Cinemateca Pública de Santander, se tuvo en cuenta diversos factores la cual al trabajar sea más fácil de trabajar con el programa.

**Definir la narrativa**

Después de la observación creamos la narrativa, la selección de los clips fue la aparición de diferentes mujeres tanto de niña como de adulta para construir la idea del guion y la estabilidad de los planos.

**Tecnica de ebsynth**

Para la utilización de este programa se necesita tener en cuenta 2 cosas, la secuencia del video original, ya sea en cualquier formato de imagen y la referencia la cual se va a tomar el programa que tiene que tener variaciones, pero lo más posible para un buen reconocimiento.

**La incorporación del sonido**

Ya finalizado lo anterior es necesario la utilización de música de esa época o parecida, sin derechos de autos en donde YouTube tiene la solución gracias a su amplia biblioteca gratuita y para darle fuerza a lo que se quiere dar a entender se utilizó una voz en off, la cual narrará la historia como su fueran vivencias propias.

**Resultados**

El proyecto de investigación termino con un producto audiovisual bastante variado al utilizar diferentes referencias artísticas con las que nos inspiramos y creamos unas nuevas que fueron utilizadas en el prototipo final y que deja ver como a pesar de usar las mismas herramientas, el valor agregado e innovador que cada uno aportó al proyecto, da como resultado algo muy interesante.

Se obtuvo este tipo de resultado de acuerdo con las referencias encontradas y a partir de material filmico proporcionado por la Cinemateca Pública haciendo uso luego de material de edición y de animación experimental tales como premier y ebsynth respectivamente.

De acuerdo con las anteriores imágenes, se ve una clara diferencia entre ellas: el fotograma inferior no presenta ninguna alteración y se encuentra original mientras que el fotograma superior es una imagen que ha pasado por un par de procesos, entre ellos su colorización gracias a Photoshop y el programa de animación ebsynth.



*Fotograma del archivo audiovisual 100 años - 100 minutos de la Cinemateca de Santander.*

**Conclusión**

Al finalizar el documental se dio a entender las diversas posibilidades que se puede a llegar con un mismo programa y una misma idea principal, las diversas perspectivas que puede tener cada artista para llegar a un producto final.

Todo esto a una pequeña idea que se generó desde el principio se mostró que el patrimonio filmico es muy amplio y las posibilidades que se puede llegar con la diversidad que se puede encontrar en cada segundo. La utilización de este material podría incentivar a otras personas a utilizarlo también y llegar a nuevas cosas.

Dejando el tema del patrimonio filmico también en el mundo se están generando nuevas ideas o nuevos procesos los cuales los artistas pueden llegar a algo nuevo, alguna idea para este programa utilizado puede llegar a la creación de animaciones dándole una estética diferente y esta es una de muchas las cuales los artistas puedan llegar.

**REFERENTES**

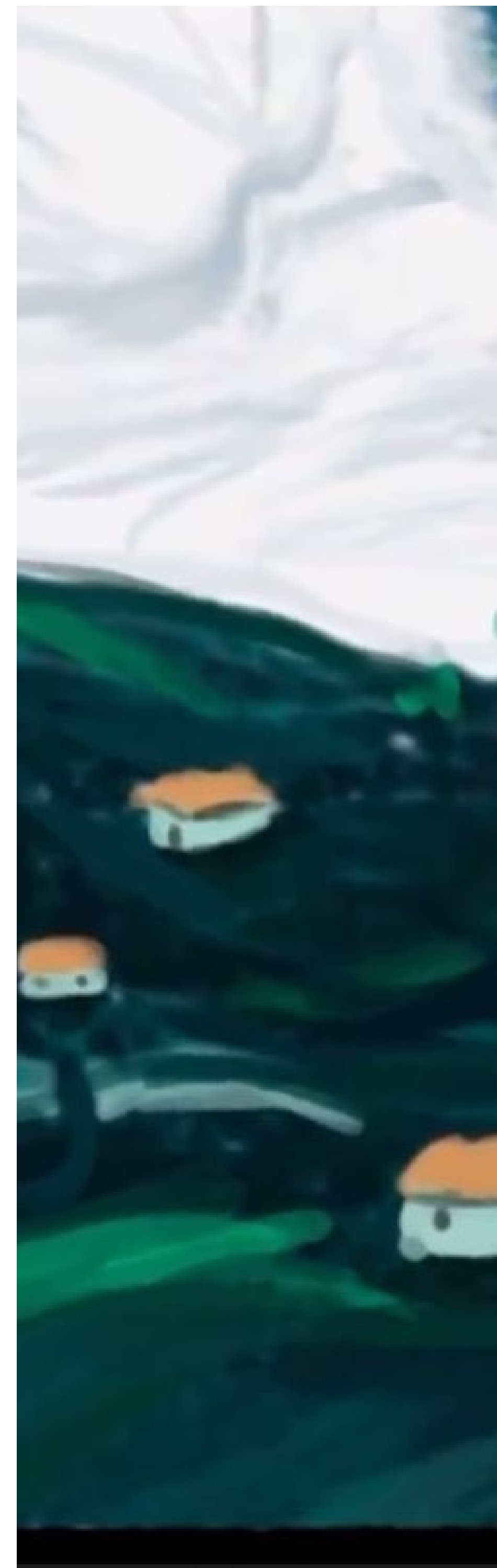
Beceyro, R. (s.f.). Cine documental. Recuperado de <https://educomunicacion.es/cineyeducacion/cinedocumental.htm>

Gama Castro, M. M. (2010). IV Encuentro Latinoamericano de Diseño "Diseño en Palermo". Comunicaciones Académicas. Actas de Diseño, 4(8). [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/147\\_libro.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/147_libro.pdf)

Sourdis Pinedo, C. (1997). Colombia es hoy la memoria filmica - Archivo Digital de Noticias de Colombia y el Mundo desde 1.990 - eltiempo.com. Recuperado de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-517900>

Thacker, J. (2019). Free tool EbSynth turns video into hand-painted animation | CG Channel. Recuperado de <http://www.cgchannel.com/2019/07/free-tool-ebsynth-turns-video-into-hand-painted-animation/>

Ré, C. (2017). *Aproximaciones al concepto de Animación experimental*. Córdoba, Argentina: Anima Festival. Recuperado de [http://www.animafestival.com.ar/forum/files/2017/12/16\\_Re2015.pdf](http://www.animafestival.com.ar/forum/files/2017/12/16_Re2015.pdf)



## Producción Audiovisual como apoyo en el desarrollo de una herramienta basada en ludificación para potenciar el aprendizaje en niños con discapacidad auditiva

Luz Stella Gonzalez Santafe

Las personas desarrollan sus procesos formativos por medio de la audición. Gracias a ella aprenden a hablar e interactuar con otros. Uno de los medios que tienen las personas con hipoacusia es el uso del lenguaje de señas colombiano. Sin embargo, si no se aprende desde temprano se tienen problemas de inclusión. La ludificación es un mecanismo para potenciar procesos de aprendizaje en donde los niños con discapacidad pueden por medio de aumentos en su velocidad neuronal desarrollar competencias comunicativas, interpretativas y propositivas.

### Planteamiento del problema

¿De qué forma la incorporación de procesos asociados a la ludificación pueden influir en una mejora en los procesos de aprendizaje que tienen los niños y niñas con dificultades auditivas en el país?

- La pérdida de la audición es la discapacidad sensorial de mayor prevalencia. Es sufrida por más del 5% de la población mundial. 360 millones de las cuales 32 millones corresponden a niños.

- Para el caso colombiano quienes más sufren de dicho padecimiento son mujeres que con el tiempo se verán afectadas por una posición socioeconómica desfavorable y un nivel educativo no competitivo que afecte su capacidad de subsistencia.

- En un estudio realizado entre 2003 y 2009 de la totalidad de personas que sufren esta discapacidad en el país solo el 16,3% contaba con algún tipo de empleo.

- El gran problema que una persona puede tener cuando desarrollo sordera sin haber tenido la oportunidad de adquirir la primera lengua, a través de procesos formativos o aprender en la infancia la lengua de señas, es la exclusión

### Objetivo general

Identificar por medio de la realización de una investigación de naturaleza exploratoria si existen o no materiales audiovisuales de naturaleza lúdica para niños y niñas de 0 a 5 años con discapacidad auditiva que puedan favorecer sus procesos de aprendizaje.

### Objetivos específicos

- Reconocer los elementos que desde el análisis de la ludificación influyen en el desarrollo de acciones de inclusión en niños de 0 a 5 años con discapacidad auditiva dentro de procesos de aprendizaje.

- Analizar el impacto que tiene la ludificación de procesos de aprendizaje en el desarrollo de habilidades de aprendizaje para niños y niñas con discapacidad auditiva.

- Determinar los elementos que influyen en el desarrollo de acciones de inclusión para población con discapacidad auditiva.

- Interpretar los resultados de un proceso de diagnóstico que identifique las variables que desde la incorporación de procesos de gamificación favorecen el desarrollo de competencias en el aula para niños y niñas con discapacidad auditiva.

### Metodología

En el desarrollo de la investigación se utilizará en primer lugar una metodología de investigación cualitativa basada en la observación directa, a partir de la realización de procesos de indagación de naturaleza exploratoria, con el fin de poder identificar desde la revisión del estado del arte los elementos que influyen la identificación de herramientas que basados en gamificación permiten construir herramientas que faciliten la inclusión de niños y niñas con deficiencias auditivas.

### Resultados parciales

- Identificar el estado del arte de los elementos que inciden para determinar la existencia o no de materiales que favorezcan desde la ludificación el desarrollo de habilidades cognitivas para niños y niñas de entre 0 y 5 años con dificultades auditivas.

- Tener una aproximación inicial de la importancia que tiene el uso de la ludificación en el desarrollo de procesos de aprendizaje en niños y niñas con discapacidad auditiva.

- Contar con información inicial para identificar las variables que desde la incorporación de procesos de gamificación favorecen el desarrollo de competencias en el aula para niños y niñas con discapacidad auditiva.

Render  
Por: Sergio Andres Peraza

**Conclusiones**

1. Identificar si existen o no herramientas que desde la ludificación permitan facilitar los procesos de aprendizaje de niños y niñas de la primera infancia con dificultades auditivas.

2. Exponer cuales son las ventajas que tiene la ludificación en el desarrollo de competencias básicas para niños y niñas de entre 0 y 5 años con dificultades auditivas.

3. Reconocer los elementos que son necesarios para el desarrollo de procesos de ludificación que favorezcan el desarrollo de competencias cognitivas para niños y niñas de entre 0 y 5 años con dificultades auditivas.



*Render*  
Por: Sergio Andres Peraza

**REFERENTES**

Ministerio de Salud y Protección Social (Minsalud). (2017). Abecé salud auditiva y comunicativa "Somos todo oídos". Bogotá: Minsalud.

Pineda Martínez, E., & Orozco Pineda, P. (2017). Estado del arte y abordaje del concepto de ludificación en el aprendizaje en primera infancia. *Infancias*, 147-162

Sampedro Requena, B., Muñoz González, J., y Vega Gea, E. (2017). El videojuego digital como mediador del aprendizaje en la etapa de Educación Infantil. *Educar*, 53(1), 89-107. <https://raco.cat/index.php/Educar/article/view/317272>

Villa, G. y Canaleta, X. (2016). La ludificación como estrategia de mejora de la motivación, rendimiento académico y satisfacción de los estudiantes. XXII Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática (pp. 279-284). Universidad de Almería. <http://hdl.handle.net/2117/90359>

## PROCESOS DE CREACIÓN DOCUMENTAL MEDIANTE EL USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS Y TÉCNICAS DE ANIMACIÓN EXPERIMENTAL

Por: Alan Santamaria Mateus y Laura Rodriguez León

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

### Justificación

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

### Planteamiento del problema

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

### Objetivo general

Propiciar el entendimiento de la animación como campo válido de investigación – creación, partiendo de una revisión exhaustiva de la teoría y de diversas técnicas de animación experimental que serán aplicadas posteriormente, a la generación de procesos de apropiación y de divulgación de archivo documental, haciendo uso de nuevas tecnologías de tratamiento y generación de imágenes.

### Objetivos específicos

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

### Enfoque metodológico

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

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

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

Render  
Por: Sergio Andres Peraza

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

### Desarrollo metodológico

#### Fase 1: revisión teórico-conceptual.

#### Inicios de la animación experimental

1920 puede fijarse como la fecha en la que surgieron intentos por establecer una búsqueda de nuevas expresiones creativas en el campo de la pintura, una aproximación puramente formal que indagaba sobre la posibilidad de representar el movimiento en la imagen. En ese contexto, Walter Ruttmann fue uno de los pioneros en abordar esta exploración pictórica del movimiento, a partir de una interpretación del mismo en relación con el uso de imágenes y sonido, un planteamiento estético que luego sería conocido como Cine Absoluto y que hoy es considerado como una etapa germinal en el campo de la animación experimental. (Imagen 1)



Imagen 1. Opus II. Walter Ruttmann (1921). Fotograma tomado de: <https://fourthree.boilerroom.tv/film/walter-ruttman-lichtspiel-opus-i-1921>

### El universo digital de las imágenes

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

Antes de intentar responder, es importante remarcar el contexto específico de esta sociedad informacional en la que indagamos por las imágenes, esto es, la era digital. En el libro Tecno-poéticas argentinas [2] Claudia Ko-

zak define lo digital como “una subespecie del mundo electrónico: tecnologías capaces no solo de transmitir señales eléctricas como la radio o la televisión, sino de codificarlas y procesarlas. Internet, desde luego, terminaría de sentar las bases sobre una nueva concepción de lo digital: una concepción inmaterial, hecha de pura información, maleable a voluntad por los usuarios, transmisible al instante por las redes cada vez más extendidas alrededor del mundo”.

Ahora bien, respecto a qué es una imagen y cómo se produce, es Flusser quien hace referencia a dos tipos: la imagen técnica y la imagen sintetizada. Ambas se abordarán a continuación, tratando de resaltar sus diferencias para efectos conceptuales; sin embargo, ello no implica desconocer que actualmente el universo de las imágenes y sus mecanismos de producción no son evidentes; por el contrario, existe una hibridación en sus procedimientos de captura y producción, que hacen difícil para un observador diferenciar o reconocer a cuál categoría de las dos anteriores pertenece una imagen cualquiera circulando en internet (Imagen 2).



Imagen 2. Captura de pantalla tomada de The Verge (2018) que explica cómo la inteligencia artificial puede generar imágenes de personas que no existen en realidad. <https://www.theverge.com/2018/12/17/18144356/ai-image-generation-fake-faces-people-nvidia-generative-adversarial-networks-gans>

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

**En el caso de la imagen sintetizada (Imagen 3), su mecanismo de producción no surge de ningún acontecimiento capturado directamente de la realidad sino que se origina en líneas de código y**

programas de computación. De manera que, esta diferencia que existe en los mecanismos de producción de la imagen y su posibilidad de hibridación es capital porque implica un cambio de paradigma en la forma en que se conciben las imágenes, así, esta nueva dinámica de la sociedad informacional hace necesario que se deje de asumir a la imagen como registro y hecho documental para concebirla como pura potencialidad [3].



Imagen 3. Fotograma de la pieza Zero one del artista Raven Kwok. Tomado de <https://vimeo.com/278407486>

### Las posibilidades de lo digital

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

No obstante, la anterior paradoja parece aplicar al universo de las imágenes técnicas en el sentido estricto en que fueron definidas anteriormente, pues al parecer la sustancia de las imágenes sintéticas es diferente, en palabras de Flusser: “las imágenes sintéticas vuelven concreto lo enteramente abstracto, por tanto tenemos la sensación de que trascendemos el universo de los

sentidos con todas sus ideas y conceptos, y que emerge un universo nuevo”.

En este escenario, tal vez ninguna práctica que haya tenido a la imagen como elemento fundamental, ha hecho tan suya la premisa de que la creación de imágenes es un campo de potencialidad pura donde emergen universos nuevos como la animación en general, y en particular la que tiene un carácter predominantemente experimental; pero antes de abordar la animación experimental su evolución, es importante continuar con la definición de

los conceptos centrales del presente trabajo: lo digital como contexto -habiendo definido en el apartado anterior su naturaleza-, y lo experimental como sustancia.

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

Esta definición que parece cifrada, será develada en el mismo libro más adelante: “...muchos artistas establecen miradas críticas respecto a las condiciones de posibilidad de sus prácticas o respecto a la manipulación de sus propios instrumentos. El poder de anticipar nuevas condiciones culturales es la variable que condiciona las prácticas del arte llamado experimental. Es su fundamento”. Entonces, parece oportuno retomar la preocupación de Schianchi sobre las limitaciones en términos de posibilidades estéticas que contienen los mecanismos de producción de imágenes; pero esta vez desde la perspectiva de la animación experimental, en relación con el lenguaje de programación que proyecta imágenes en dispositivos digitales.

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

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

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

Los anteriores principios corresponden a la programación orientada a objetos, un escenario digital donde líneas de código son capaces de generar imágenes y sonidos a partir de una serie de parámetros preestablecidos por un animador o artista audiovisual. Un tipo de animación procedural donde se determinan unos parámetros que configuran unos límites amplísimos los cuales alojan innumerables posibilidades de concreción, en virtud a que el programa actúa de manera aleatoria para arrojar múltiples resultados, una forma de indeterminación que termina por expresar un extenso rango de posibilidades estéticas. (Imagen 4)





Imagen 4. Fotograma tomado de la pieza *Primitives I* del artista Alan Warburton <https://vimeo.com/194249222>

### Lo indeterminado como forma de creación

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

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

Entre los espacios creativos que propician estas mediaciones tecnológicas, el glitch-art apropia la premisa de que un defecto en el funcionamiento de los aparatos que producen imágenes y sonidos puede producir alteraciones visuales y sonoras interesantes, un camino de mutaciones donde el resultado siempre es indeterminado. (Imagen 4)



Imagen 5. Artista *weirdcore* y el uso de la estética *glitch-art* en el comercial de Adidas *Never Follow*. Fotograma tomado del sitio web <http://weirdcore.tv/2016/05/20/pogbaadidas-never-follow/>

### Lo indeterminado como forma de creación

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

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

Entre los espacios creativos que propician estas mediaciones tecnológicas, el glitch-art apropia la premisa de que un defecto en el funcionamiento de los aparatos que producen imágenes y sonidos puede producir alteraciones visuales y sonoras interesantes, un camino de mutaciones donde el resultado siempre es indeterminado. (Imagen 4)

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

### Simulación y artificio

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

La simulación fue posible con el desarrollo de la imagen sintética y se inscribe en entornos digitales que buscan establecer experiencias interactivas: aquellas que por mediación de una interfaz pueden entablar una comunicación fluida entre usuarios y dispositivos [5]. Un ejemplo claro de aplicación de este concepto corresponde a los videojuegos, donde diferentes técnicas de captura de imágenes -fotogrametría, escáner en 3D- han permitido la construcción de entornos hiperreales generando experiencias de interacción profundamente inmersivas. (Imagen 6)



Imagen 6. Fotograma del videojuego *Hellblade* desarrollado por *Ninja Theory*. Tomada de <https://www.gamebyte.com/hellblade-senuas-sacrifice-a-retrospective/>

El artificio por otra parte, ha sido ampliamente adoptado a través del desarrollo de técnicas de efectos visuales, una forma de adoptar las imágenes sintéticas y las diferentes técnicas de animación procedural para la construcción de productos de entretenimiento que apelan a la espectacularidad para generar experiencias audiovisuales en las cuales, el uso del artificio o la construcción sintética de las imágenes, busca ocultarse en favor de una experiencia audiovisual rica en efectos, estilismos y que proyecta en el receptor infinitas posibilidades imaginativas en torno a los procedimientos de construcción de imágenes. (Imagen 7)



Imagen 7. Fotograma del video del artista *Kanye West* y el uso espectacular de la animación y los efectos visuales en la construcción de un producto audiovisual. <https://www.youtube.com/watch?v=L53gjP-TtGE>

### Conclusiones preliminares fase 1

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

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

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

### REFERENTES

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



TU PUEDES SER EL PRÓXIMO CREATIVO  
Participa en nuestra proxima edición.

!Atento a nuestra convocatoria  
EN EXPONER TU TRABAJO;

VMidea es una gran oportunidad en la cual se expone todo el talento Areandino con artículos muy interesantes que muestran todo lo que se desarrolla entorno a la facultad y lo que nos apasiona en nuestras carreras, los invito a que sean participes de este gran proyecto acercándose a los editores con sus artículos y propuestas para que VMidea siga siendo el referente de todo el talento de la familia Areandina.

# VMIDEA

*Render*  
Por: Sergio Andres Peraza