

Media

Estos trabajos hacen parte de proyectos transmediales que integran video, sonido e imagen en movimiento. Los cursos que componen este número son: Video y Multimedia. Trabajaron en la selección de propuestas los maestros Ricardo Hernández Forero y Natalia Rivera.

Contenido

1. Multimedia

Lina León

Andrés Felipe Cubillos

2. Video

Beyer Ortiz

Gloria Rojas Otálora

Multimedia

KYUVO

Lina León

Kyuvo es un proyecto multimedia que se adentra en las relaciones humanas mostrando las barreras que pueden existir entre cada ser y la esperanza de desdibujarlas. La intención es generar una reflexión alrededor de la necesidad de crear vínculos y lo complejo que puede llegar a ser, planteando al hombre como un universo único y solitario que tiene que superar sus propios obstáculos para relacionarse con los demás. Esto se llevará a cabo por medio de una aplicación móvil que narrará la historia de Kyuvo: un ser solitario que emprende una búsqueda en un mundo oscuro y enigmático con el objetivo de establecer una conexión con otro ser. La aplicación contará con un videojuego 2D del género "point and click" mediante el cual se desarrollará la primera parte de la historia, y el final se mostrará a través de un cortometraje que solo podrá ser desbloqueado al finalizar el juego.

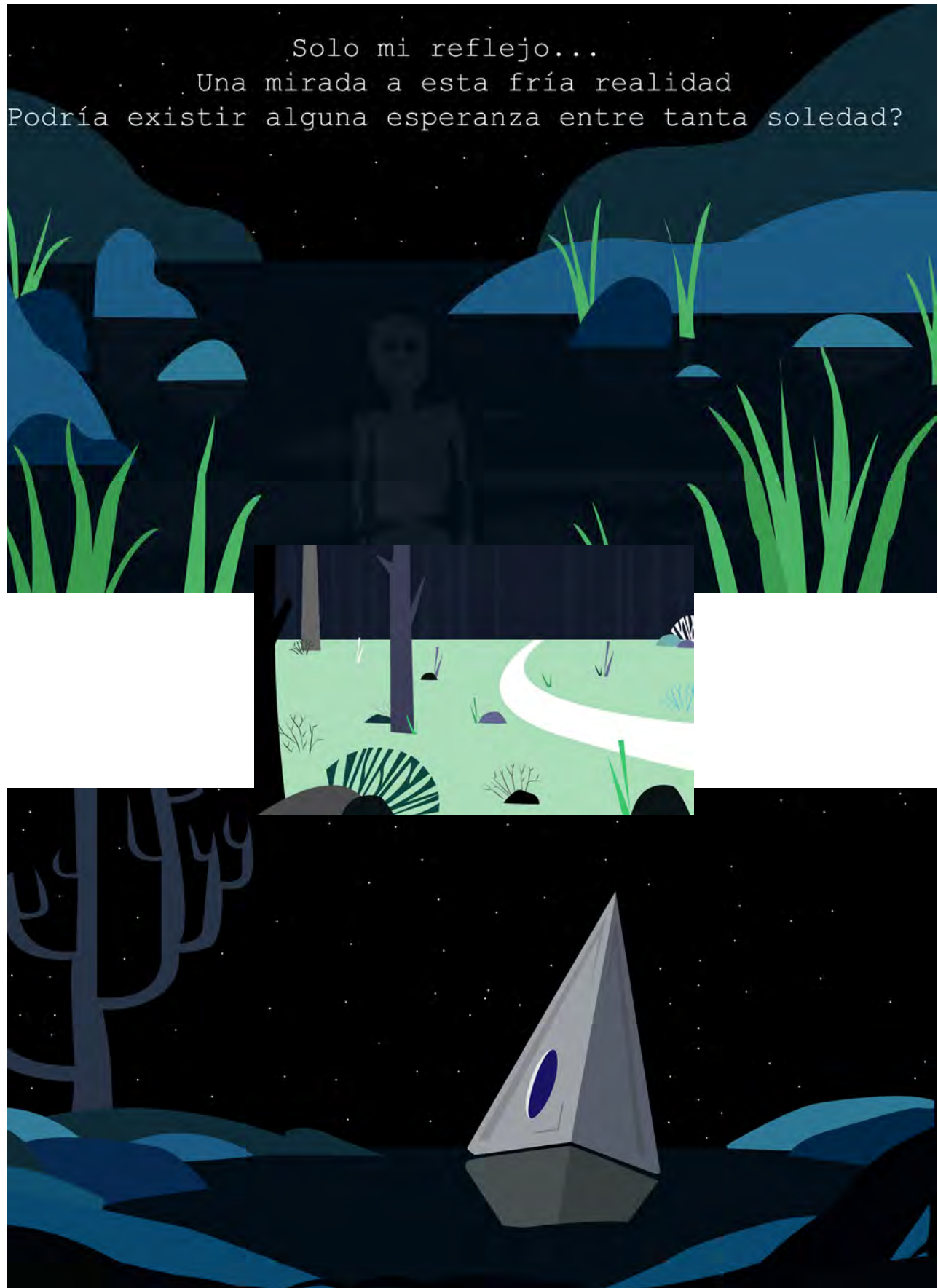


Enlace al video final:

<https://www.youtube.com/watch?v=pvvDAbQalhQ>

GIF:

<https://media.giphy.com/media/AhhkzncE60rNRt24dv/giphy.gif>







Andrés Felipe Cubillos

Las aventuras de súper rana y súper rinoceronte es un proyecto para una app, cuyo principal objetivo es despertar en el usuario (los niños), la conciencia para el cuidado de los árboles, las plantas y del medio ambiente en general. Para desarrollar este objetivo la app cuenta con una interfaz ilustrada cuya finalidad es captar la atención del niño desde el principio, desde la pantalla de inicio para ingresar a la app; los contenidos de la app están especialmente diseñados para la fácil interacción y rápida comprensión del niño, desarrollando los contenidos a partir de las historias y aventuras de los superhéroes. Los contenidos están compuestos en cuatro secciones, que abarcan cada uno de los medios con los cuales está realizada la aplicación. Los medios de los que se compone la app son: las ilustraciones de los personajes, del vecindario en el que habitan, entre otras; videos animados a manera de serie, cada uno narrando una aventura distinta de los personajes, las radionovelas con los cuentos de la naturaleza para que el niño escuche y los diferentes juegos desarrollados para hacer lo más lúdica posible la experiencia de la interacción con la app por parte del niño.

Video

https://www.youtube.com/watch?time_continue=4&v=FtBgv-RcMW4



Video

CIUDADANOS

Beyer Ortiz

El video está plantado desde la hipótesis de Sebastián Alejandro González en su ensayo VIDEO TAPE IS NOT TELEVISION: 1 APROXIMACIÓN A UNA ESTÉTICA DEL VIDEOARTE, donde nos dice que “el videoarte conserva la idea de representar la realidad en la medida en que la expone de manera teatral”. En este caso, la realidad sale de las opiniones que en la actualidad son expresadas a través de las herramientas tecnológicas y sus diferentes aplicativos, específicamente, la red social más popular para expresar pensamientos, compartir información e interactuar en tiempo real sobre temas de actualidad o simplemente, sobre lo que sea. Twitter.

Tomar diferentes opiniones puestas en twitter, seleccionar algunas reacciones a esas opiniones y llevarlas a un lenguaje audiovisual, donde se les ponga voz, expresión y algo de interpretación, resulta ser muy interesante para tratar de percibir como se sentiría esa interacción si la pudiéramos ver y escuchar. Teatralizar esa realidad, representarla y buscar generar otro tipo de reacciones a no sólo leer una opinión, también escucharla y verla desde una perspectiva plástica y con la intervención de un tercero que necesariamente le dará su visión de alguna manera al resultado final... el realizador.

Enlace al video final:

<https://youtu.be/zexHXl85iq0>



Video

¡SIETE!

Gloria Rojas Otálora

La concepción de este trabajo se inspira en los videos performances ejecutados por Joan Jonas, en los cuales ella proyecta sobre el telón de fondo de un escenario un video y luego ejecuta diferentes acciones frente a esa proyección, las cuales son concordantes con la música, el ritmo y las imágenes de la pantalla, creando así una obra dinámica y nueva.

En cuanto a las técnicas utilizadas, en mi caso particular, en general, tiendo trabajar con trípode y cámara fija para grabaciones de video, por cuanto mi pulso no es bueno y le imprimo más movimientos de los necesarios a la cámara, lo que redundo en videos con muchos saltos.

La combinación de foto, dibujo y video le imprime una dinámica particular a la ejecución de este trabajo, creando una narrativa simbólica, con cierto sentido retro de la interpretación de la relación de pareja.

El que se vea en la grabación las manos de quien ejecuta el performance (mis manos), y el soporte que se uso para dar sustento a las transparencias, es intencional, significando que los hilos de la vida están en el destino.

En la frase final se plantea el interrogante de la felicidad, son felices si se reanuda la relación o si se rompe?, En dónde está la felicidad?

Enlace al video final:

<https://youtu.be/0ltJM3pHn70>

