

# EXPEDIENTES DE LA CUARENTENA

Es una reflexión gráfica que expresa las ideas, las sensaciones, los sentimientos, la imaginación y las experiencias que los estudiantes de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria Politécnica Grancolombiana viven en el confinamiento ocasionado por el coronavirus Covid-19.

Los estudiantes de las asignaturas de Modelado 3D, Animación 3D I y Animación 3D II representaron sus espacios de resguardo durante la pandemia. La construcción 3D del principal espacio en donde viven la cotidianidad del aislamiento, es interpretada de acuerdo con sus experiencias individuales y la creatividad propia que nace desde la disciplina del diseño. La propuesta mezcla la ficción y la realidad, permite interpretar de manera personal e íntima como se vive en el encierro, la fábula, la fantasía y un mundo de quimeras, que empiezan a surgir en la cabeza de los diseñadores cuando los únicos escapes posibles son la imaginación y la creatividad.

Cada estudiante construye tridimensionalmente su habitación (dormitorio), traduciendo pensamientos que se convierten en imágenes para descifrar espacios arquitectónicos que juegan con la complejidad de la situación actual y se entrelazan con herramientas digitales de diseño. Cada una de las propuestas presenta un panorama de como asumimos esta situación y particularmente como se expresan desde las herramientas tecnológicas y digitales propias del diseño de la imagen creada en computador, a pesar de las limitaciones e inconvenientes del momento. Los problemas de conexión a la red, computadores lentos y congestionados, software que presenta inconvenientes y fallos, han sido los principales impedimentos de los estudiantes, pero en su mayoría se han podido superar.

Este viaje por cada uno de los espacios de los individuos expone una postura personal de cómo desde la imaginación se reinterpretan espacios digitales y viajamos por cada una de las mentes de los creadores. El universo virtual ofrece una perspectiva de la ubicación del ser humano dentro de lugares digitales similares a los que vivimos en los videojuegos y la realidad virtual. La representación de la realidad desarrolla paralelos de la percepción cambiante que vemos en el mundo real y digital. Elementos ficticios toman vida, no existen pero son parte viva de la naturaleza digital tridimensional, creando una inestabilidad entre lo irreal y lo real. Reflexiona sobre los universos individuales e improvisa viajes imaginarios desde el encierro en el que nos encontramos.

*“La biología está acelerando la digitalización del mundo y emergen narrativas de una nueva escala humana, que dejan atrás el selfi y la autoficción para encontrar formas de representarnos más humildes, más acordes con el lugar que nos corresponde realmente en el planeta Tierra.”*

Jorge Carrión  
La estética de la pandemia  
The New York Times  
9 de mayo de 2020