



# Proyecto TORRE COLPATRIA

---

Camilo E. Hermida B.  
chermida@poligran.edu.co

El uso de recursos tecnológicos como forma de expresión cultural ha encaminado a creadores y espectadores a tener una percepción alternativa de la realidad.

Los creadores de obras digitales buscan formas creativas para la realización de sus contenidos lo que nos lleva a revisar y reflexionar sobre la interpretación y representación de la realidad en el diseño de la imagen. Podemos encontrar una etapa particular de creación en las producciones digitales que pueden ser analizadas desde un punto de vista estético y también conceptual.

Se puede observar una sociedad cambiante y exigente a partir de la cultura visual local, evidenciando una transformación del diálogo que existe entre el público y la información creada a partir de herramientas digitales. Esta utilización cotidiana y masiva del lenguaje tridimensional implica que debemos dar una mirada de cómo estamos construyendo los contenidos y como los jóvenes creadores abordan la intervención de espacios alternativos y tradicionales.

Esta postura de creación digital tridimensional es compartida por varios campos como la arquitectura, la publicidad, la educación, el entretenimiento, el diseño gráfico, el diseño industrial, la medicina, etc., que están definiendo un desarrollo particular en la creación del contenido y la representación de la información, ocasionando cambios en los aspectos

<https://pixabay.com/photos/bogota-colombia-colpatria-tower-221355/>

prácticos, técnicos, conceptuales y lingüísticos de la sociedad. Encontramos hoy un uso generalizado del 3D en todos los ámbitos académicos, profesionales, artísticos e industriales, expresando que estamos en una etapa histórica tridimensional, desde el arte cuando con la utilización de la perspectiva buscaba representar mejor la realidad, pasando por el uso de lentes estereoscópicos para percibir en 3D las imágenes y las películas, hasta llegar al uso actual en el diseño de prototipos, videojuegos, cine, realidad aumentada y realidad virtual entre otros.

Existe la necesidad de articular aspectos como la tecnología, la teoría y la estética de esta posible etapa actual de creación audiovisual. En estos procesos comunicativos y expresivos la reflexión crítica obliga a entender como enfrentamos el proceso de creación y analizar las implicaciones en el desarrollo, expresión y cómo enfrentamos ese proceso desde proyectos académicos en nuestra región.

## **LA REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL**

---

Gracias a que el público joven de esta era digital, también llamados “nativos digitales”, tienen una fortaleza en la parte digital y están haciendo que diferentes campos de la industria digital enfoquen sus esfuerzos en ofrecer al público una experiencia más robusta en sus productos y proyectos.

El público ahora tiene una mayor participación e interacción, cobrando fuerza el uso de la tecnología y específicamente de la técnica tridimensional digital; esta evolución no solo ha generado un cambio en la producción digital, sino que además ha dado nuevos alcances en la narración y la expresión audiovisual. Todo esto implica que el comportamiento de la sociedad ha cambiado y que el 3D ofrece una mirada particular de la representación simbólica de las situaciones cotidianas de la sociedad, más la intervención y el uso de espacios alternativos.

La colectividad se ha acostumbrado a este nuevo lenguaje haciéndolo propio de la vida común del día a día, convirtiéndolo en algo invisible para el espectador, haciendo borrosa la percepción de la barrera entre lo que es real y lo irreal. La educación visual es más importante en esta época y el público es cada vez más exigente y comprometido, originando que el 3D sea transversal en los aspectos más importantes de la vida cotidiana de nuestra sociedad y sea objeto de estudio, observación y análisis en la academia.

## **PROYECTO ESTUDIANTES**

---

Por primera vez una universidad participa en la generación de contenidos para la torre, el Politécnico Grancolombiano tuvo la fortuna de crear contenidos para las fiestas navideñas. Normalmente las animación y contenidos que se proyectan son elaborados por un equipo de trabajo de la Agencia Donar Cortes contratada por Colpatria para administrar y generar contenido visual para la torre.

A continuación presento parte de uno de los trabajos del semestre realizado por un grupo de estudiantes de animación 3D del Politécnico Grancolombiano para ser proyectado en la torre Colpatria de Bogotá. En este trabajo se puede ver el proceso de uno de ellos desde la idea inicial hasta la proyección final. Presentado por los estudiantes Tatiana Rodríguez, María Fernanda Herrera, Oscar Arciniegas, Carlos Bermúdez y Julián Rozo.

El título del trabajo fue “Navidad en cuatro patas”, el objetivo fue resaltar los valores asociados a la navidad como la amistad, la tolerancia y la reconciliación, y buscar que el espectador se sienta identificado haciendo referencia también a las costumbres navideñas propias del territorio y a la fauna y flora nacional, mostrando una representación navideña alejada de los iconos extranjeros que han sido tradicionalmente asociados a esta tales como el pino decorado con bolas de colores, el sombrero rojo con pompón blanco, la nieve, etc.

Sinopsis: En un bosque típico colombiano, en una noche estrellada se ven siluetas oscuras, luces tenues y una luciérnaga volando, al seguir a la luciérnaga, llegamos al borde de un río donde una mamá chigüiro y su hijo están caminando, aparece un ocelote entre los arbustos acechándolos, los chigüiros lo ven y el tigre se acerca a ellos y le entrega un regalo de navidad.



Arriba. Fotografía de Kevin Carter, 1993. Ganó le premio Pulitzer por esta toma en Sudán. La sociedad lo criticó por no haber ayudado al niño, quien no murió en ese momento sino años más tarde por causas diferentes.

Abajo. Fotografía de Javier Bauluz, 2000. Drama o indiferencia de la gente de Tarifa (Cádiz) ante la sorpresa del cadaver de un inmigrante africano.



El trabajo fue realizado por unos 30 estudiantes que generaron aproximadamente 17 videos tridimensionales. La experiencia fue muy interesante gracias a las dificultades técnicas y conceptuales que tiene la proyección en la torre, lo que obligo a los estudiantes a experimentar diferentes formas de contar historias, que puedan adaptarse al edificio. Tuvieron que sortear la muy particular forma de proyección que tiene la torre y pudieron ofrecer al público unas proyecciones diferentes de lo que habitualmente la torre pública.

En el siguiente link se puede ver una nota realizada por el Politécnico Grancolombiano:  
<https://www.youtube.com/watch?v=brE2wfgFmYo>



Arriba. Fotografía de Kevin Carter, 1993. Ganó el premio Pulitzer por esta toma en Sudán. La sociedad lo criticó por no haber ayudado al niño, quien no murió en ese momento sino años más tarde por causas diferentes.

Abajo. Fotografía de Javier Bauluz, 2000. Drama o indiferencia de la gente de Tarifa (Cádiz) ante la sorpresa del cadáver de un inmigrante africano.



## CONSIDERACIONES FINALES

El sector académico integro a sus programas de pregrado universitario en campos cercanos a la comunicación, el diseño, el cine y la televisión, el uso de herramientas para la creación y animación digital. Esto promovió un aumento en el mercado laboral, el crecimiento de la industria audiovisual, la creación de pequeña y media empresa y el trabajo independiente.

Hoy en día se ven los resultados de integrar al conocimiento el uso de tecnología para el desarrollo audiovisual del país. El 3D hoy hace parte importante de los medios y la comunicación digital, toda esta evolución tecnológica y la apropiación de este

sector de la industria y la sociedad, ha permitido que tengamos productos increíblemente realistas y evolucionados a partir de la representación tridimensional como la realidad virtual, la realidad aumentada, la impresión 3D, los efectos digitales audiovisuales, el realismo cinematográfico, los juegos de video, la ciencia y la interactividad entre muchos otros aspectos de la vida cotidiana.

Está en todos los que conforman los medios digitales, aportar al desarrollo de la industria y la identidad visual, aprovechando la tecnología y las ayudas gubernamentales, para continuar con el camino que iniciaron los pioneros digitales, hace más de tres décadas en nuestro país.