



Universidad
del Atlántico

CÓDIGO: FOR-DO-109

VERSIÓN: 0

FECHA: 03/06/2020

**AUTORIZACIÓN DE LOS AUTORES PARA LA CONSULTA, LA
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL
TEXTO COMPLETO**

Puerto Colombia, **26 de septiembre de 2023**

Señores

DEPARTAMENTO DE BIBLIOTECA

Universidad del Atlántico

Asunto: Autorización Trabajo de Grado

Cordial saludo,

Yo, **JORDAN YESITH ISAZA DAZA**, identificado(a) con **C.C. No. 1.140.877.637** de **BARRANQUILLA**, autor(a) del trabajo de grado titulado **GRAND THEFT BUS BARRANQUILLA** presentado y aprobado en el año **2019** como requisito para optar al título Profesional de **MAESTRO EN ARTES PLÁSTICAS**; autorizo al Departamento de Biblioteca de la Universidad del Atlántico para que, con fines académicos, la producción académica, literaria, intelectual de la Universidad del Atlántico sea divulgada a nivel nacional e internacional a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Los usuarios del Departamento de Biblioteca de la Universidad del Atlántico pueden consultar el contenido de este trabajo de grado en la página Web institucional, en el Repositorio Digital y en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad del Atlántico.
- Permitir consulta, reproducción y citación a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato CD-ROM o digital desde Internet, Intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer.

Esto de conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, "Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores", los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

Atentamente,

Firma

JORDAN YESITH ISAZA DAZA

C.C. No. 1.140.877.637 de BARRANQUILLA

DECLARACIÓN DE AUSENCIA DE PLAGIO EN TRABAJO ACADÉMICO PARA GRADO

Este documento debe ser diligenciado de manera clara y completa, sin tachaduras o enmendaduras y las firmas consignadas deben corresponder al (los) autor (es) identificado en el mismo.

Puerto Colombia, **26 de septiembre de 2023**

Una vez obtenido el visto bueno del director del trabajo y los evaluadores, presento al **Departamento de Biblioteca** el resultado académico de mi formación profesional o posgradual. Asimismo, declaro y entiendo lo siguiente:

- El trabajo académico es original y se realizó sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, en consecuencia, la obra es de mi exclusiva autoría y detento la titularidad sobre la misma.
- Asumo total responsabilidad por el contenido del trabajo académico.
- Eximo a la Universidad del Atlántico, quien actúa como un tercero de buena fe, contra cualquier daño o perjuicio originado en la reclamación de los derechos de este documento, por parte de terceros.
- Las fuentes citadas han sido debidamente referenciadas en el mismo.
- El (los) autor (es) declara (n) que conoce (n) lo consignado en el trabajo académico debido a que contribuyeron en su elaboración y aprobaron esta versión adjunta.

Título del trabajo académico:	GRAND THEFT BUS BARRANQUILLA
Programa académico:	ARTES PLÁSTICAS

Firma de Autor 1:							
Nombres y Apellidos:	JORDAN YESITH ISAZA DAZA						
Documento de Identificación:	CC	X	CE		PA	Número:	1.140.877.637
Nacionalidad:	Colombia				Lugar de residencia:	Barranquilla	
Dirección de residencia:	CII 83B # 42D-118						
Teléfono:				Celular:			



FORMULARIO DESCRIPTIVO DEL TRABAJO DE GRADO

TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO DE GRADO	GRAND THEFT BUS BARRANQUILLA
AUTOR(A) (ES)	JORDAN YESITH ISAZA DAZA
DIRECTOR (A)	ANIBAL MALDONADO
CO-DIRECTOR (A)	
JURADOS	
TRABAJO DE GRADO PARA OPTARAL TITULO DE	ARTISTA PLASTICO
PROGRAMA	ARTES PLASTICAS
PREGRADO / POSTGRADO	PREGRADO
FACULTAD	BELLAS ARTES
SEDE INSTITUCIONAL	BELLAS ARTES
AÑO DE PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO	2019
NÚMERO DE PÁGINAS	1 VIDEO
TIPO DE ILUSTRACIONES	NO APLICA
MATERIAL ANEXO (VÍDEO, AUDIO, MULTIMEDIA O PRODUCCIÓN ELECTRÓNICA)	
PREMIO O RECONOCIMIENTO	NO APLICA



GRAND THEFT BUS BARRANQUILLA

**JORDAN YESITH ISAZA DAZA
TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TITULO DE MAESTRO EN ARTES
PLÁSTICAS**

**PROGRAMA DE ARTES PLÁSTICAS
FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO
PUERTO COLOMBIA
2019**



GRAND THEFT BUS BARRANQUILLA

**JORDAN YESITH ISAZA DAZA
TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE MAESTRO EN ARTES
PLÁSTICAS**

**ANIBAL MALDONADO
DIRECTOR**

**PROGRAMA DE ARTES PLÁSTICAS
FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO
PUERTO COLOMBIA
2019**

NOTA DE ACEPTACION

DIRECTOR(A)

JURADO(A)S

AGRADECIMIENTOS

Agradecimientos a diversas páginas de internet dedicadas a crear modelados 3D y demás modificaciones que descargue y use para crear este corto, como lo son GTA Mods del Norte, Gta Colombia, GTA Mods Bogotá city y GTA bus Colombia. (Link de páginas en la Bibliografía)

Agradecimientos especiales a las personas que me ayudaron en el proceso de entrevistas para conocer acerca de sus experiencias como lo son Jhonies Sánchez, Julio Espinal, Luis Armando, Roberto Jacome y Marlon Rudas.

CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS	3
INTRODUCCION	1
RESUMEN	3
PALABRAS CLAVE	3
ENUNCIADO	4
DESCRIPCION DE LA PROPUESTA	5
PROBLEMATIZACION	7
APROPIACION	8
CULTURA DE LA MODIFICACION	12
Mods de vehículos varios de la vida real:	13
Mod Gta Underground:	14
Camhunt:	15
CULTURA DE LA ANIMACION HECHA POR FANS	17
GENERO DE VIDEOJUEGOS – SANDBOX	19
MODIFICACION Y EXHIBICION EN LA RED	20
REBUSQUE	22
EXPERIENCIAS PREVIAS CON OBRAS DE ESTE TIPO	23
VISUALIZACION GENERAL	25
JUSTIFICACION	26
PULSIONES	28
INTENCIONES	30
ANTECEDENTES	31
REFERENTES	42
CANALES DE YOUTUBE DE ANIMACION EN GTA SAN ANDREAS	43
VITTORIO DE SICA	44
CARLOS GARCIA (REVOLVER)	46
ALDAIR SALAS	47
REFERENCIAS VISUALES	48

REFERENCIAS TEMATICAS	49
EXAGERACIÓN BURLESCA	49
PROCESO DE CREACION	52
ENTREVISTAS	58
ENTREVISTADOS	58
Conductor de bus: Julio Espinal, 70 años	59
Repartidor de pizzas: Luis Armando, 28 años	59
Moto taxista, Jhonis Sanchez, 53 años	61
Celador de Barrio, Marlon Rudas, 59 años	62
EXPERIENCIAS PERSONALES	63
MONTAJE DE OBRA	64
LUGAR DE EXPOSICION	68
ANEXOS	69
CRONOGRAMA	69
RECURSOS TECNICOS	69
GLOSARIO	70
LISTA DE REFERENCIA:	72
PAGINAS Y REFERENTES DE MODS:	74
BIBLIOGRAFIA	75

INTRODUCCION

En la ciudad de Barranquilla, generalmente han existido problemáticas de todo tipo, solo por mencionar algunos: los problemas de infraestructura, la delincuencia e inseguridad en las calles, los problemas de movilización, suciedad en las calles, vías en mal estado, desde tiempo atrás estos problemas han estado presentes en el día a día de esta ciudad que forman parte de nuestra cotidianidad, posiblemente las personas dejaron de ver estas problemáticas como algo que afrontar y lo tomaron como algo con lo que se debe vivir, desafortunadamente, no se hacen grandes cambios para mitigar estos problemas, no parecen ser notorios o relevantes, el estado de excepción se hace la norma.

Obviamente existen más actitudes a cambiar aquí en la ciudad, pero los más importantes son aquellos aspectos que tengo en cuenta para esta obra, en donde pretendo mostrar de una forma burlesca y exagerada, con un estilo característico que ya he desarrollado en trabajos anteriores. Todo esto en formato de animación 3D o en una machinima dentro de una versión alterada del videojuego Grand Theft Auto San Andreas.

Grand Theft Auto San Andreas, es un videojuego lanzado en 2005 para PlayStation 2, Xbox, Xbox 360 y Computador, es un Sandbox (juego de mundo abierto explorable) de disparos, conducción, exploración, destrucción, hecho para formar caos en cada partida, la historia del juego se desarrolla en 1992 en un mapa inventado donde hay tres versiones de ciudades reales de Estados Unidos, pero principalmente desarrollándose en Los Ángeles, su trama se basa en sucesos de la época como la rivalidad de bandas, la epidemia de crack, y los disturbios de Los Ángeles de 92 o también llamada la revuelta de Rodney King.

El protagonista del juego se llama Carl Jonhson, quien regresa a los Angeles después de enterarse que su madre es asesinada, el intenta reestablecer su antigua banda y a su familia, al mismo tiempo que va investigando un poco sobre el asesinato de su madre.

Me enfoco en el arte popular, donde se toman objetos característicos de la calle y se produce una obra para la misma comunidad urbana. Objetos tales como: Autobuses de transporte público, edificios conocidos de la ciudad, vestimentas y uniformes de entidades, modelos de vehículos particulares muy frecuentes en Barranquilla y demás aspectos visuales sobresalientes de la ciudad.

RESUMEN

A través de una video de animación, se pretende hacer una crítica de manera burlesca y exagerada de problemas, otras situaciones no tan malas y aspectos característicos de nuestra cultura como barranquilleros con las cuales nos sentimos identificados día a día. Apropiándome de varios objetos característicos que todos conocemos e introduciéndolos en el videojuego GTA San Andreas, por medio de programas hechos para modificar dicho Juego, grabando la pantalla del Pc mientras estoy en una partida y luego de tener ciertas tomas, editarlas para producir el corto.

Mostrando con esto las diversas situaciones que suceden en la ciudad, como lo son, la delincuencia, problemas en el transporte, desorden en general, problemas con los arroyos y corrupción, y otros aspectos característicos que vemos en las calles, pero no precisamente malos.

Además del corto, los archivos modificados del videojuego serán puestos a disposición de manera gratuita a cualquier persona que sepa instalarlos para su descarga en internet, dándole una inmersión al espectador más profunda permitiéndole jugar el juego con las modificaciones y crear sus propias historias.

PALABRAS CLAVE

Animación, exageración, sátira, burla, Barranquilla, problemas urbanos, cultura, ironía, apropiación, video juegos, modificación, rebusque, costumbrismo, Mod, Sandbox, Grand Theft Auto San Andreas.

ENUNCIADO

Video animación, basada en una versión modificada del video juego Gta San Andreas, esta contendrá elementos cotidianos que vemos día a día con los cuales nos sentimos identificados en la ciudad, como lo son buses, vestimentas, avisos publicitarios, musica y demás objetos.

La obra trata sobre varias problemáticas y otras situaciones que se viven en Barranquilla, además de contar una historia sobre un hombre y el “Rebusque”, se mostraran costumbres comunes que tenemos como cultura costeña (la forma de hablar, vestimentas), además de mostrar incomodidades que la mayoría vivimos todos los días, ya sean en el transporte y movilización (calles en mal estado, trancones, mala conducta vial de parte de un gran porcentaje de personas), problemas económicos (desempleo, escasez y pobreza), inseguridad y delincuencia (atracos, robo de vehículos), fallos de infraestructura general (arroyos, daños en el sistema eléctrico, suciedad en las calles) y algunos otros casos cotidianos de nuestra ciudad que no son malos precisamente, pero forman parte de nuestra vida, como vendedores ambulantes, actores de semáforos, borrachos de esquina, los picos, el domiciliario de la tienda en bicicleta, entre otras costumbres relacionadas con la vida social y económica de la ciudad asociadas al comercio informal y rebusques.

DESCRIPCION DE LA PROPUESTA

La obra consistirá en un corto animado, una filmación dentro de una versión modificada del videojuego Grand theft auto San Andreas, la cual tiene varios elementos comunes de nuestra cultura caribe y sobretodo, de la ciudad de Barranquilla. El corto va a tratar de un hombre llamado Carlos, el cual está pasando por un momento de crisis económica en su vida, y en su afán de salir adelante, desempeña varios trabajos dentro de la historia, en lo cual empiezan a sucederle varios percances. Tiene un primo que es delincuente, roba, asesina y hace demás trabajos para el hampa, él incita al protagonista a que lo acompañe, ya que gana buen dinero -a veces-, pero el protagonista intenta no ceder, después de un tiempo de laboral en varias partes e irle mal en casi todas, Carlos cede a trabajar con su primo en un trabajo donde están llevando mercancía, son interceptados por la policía y el primo es capturado, el protagonista alcanza a escapar.

El corto pretende transmitir un sentimiento que afortunadamente la mayoría de personas tienen, y es el de la alegría, o como dicen “hechaos pa lante”, ya que al personaje principal del video le ocurrirán diversos percances en su búsqueda de un buen trabajo y sin embargo el seguirá con determinación y sin perder la ganas de seguir, a pesar de nunca cerrar el círculo, a pesar de nunca resolver la situación, de quedar incompleta. La música acompañada de varias escenas también intentaran transmitir este sentimiento de alegría ante la adversidad y los malos tiempo, así como se ven muchas veces en casos reales de personas que están pasando por crisis en sus vidas.

Por otro lado se encuentra el trasfondo de la obra, la modificación del videojuego, el trabajo de reemplazar archivos y modificar otros, después de la exposición del corto animado, será puesta a disposición los archivos modificados de este videojuego, para que cualquier persona interesada y que además tenga los conocimientos suficientes, pueda descargarla e instalarlo en un propio GTA San Andreas, estos archivos o “Mod” pueden ser instalados en cualquier San Andreas solo para computadoras, y requieren cierto conocimiento de la estructura de los archivos del juego, todo esto con el fin de que las personas puedan jugar de primera mano esta versión modificada, podrán manejar los buses, encontrar peatones con vestimentas reconocibles de nuestra ciudad y demás características que son mostradas en la animación que se expondrá en la tesis y luego subida a internet en distintas plataformas.

Al principio se pensó en disponer en el lugar de la exposición el videojuego en tiempo real para que los asistentes puedan jugarlo, sin embargo, esta idea se descartó ya que el juego modificado por naturaleza tiende a tirar muchos errores y cerrarse, lo que fastidiaría la experiencia de juego.

PROBLEMATIZACION

Desde hace mucho nos acostumbramos a todo este desorden que hay en la ciudad, es cotidiano, ya lo vemos como nuestra normalidad, pero igual todos sabemos que estamos cometiendo errores como comunidad, tales errores nos limitan, normalmente retrasan el desarrollo o simplemente hacen nuestros días bastantes incómodos, me refiero a los aspectos negativos de la ciudad ya sean:

- Tránsito o movilidad en las calles (trancónes, calles en mal estado)
- Delincuencia (atracos en las calles, robo)
- Infraestructura que a veces no cumple con un buen funcionamiento (fallas en la electricidad, los arroyos)
- Rebeldía (huelgas universitarias)

Desgraciadamente, la forma de pensar de nuestra cultura en general es un factor que influye demasiado en el desarrollo de nuestra comunidad, está, en parte se puede ver por cómo se le da soluciones a todos estos problemas de los que hablo, por como vemos el estado actual de los problemas, podemos darnos una imagen de como es el pensamiento de una cultura o nación. Aunque un video no va hacer que cambie el pensamiento de las personas, al menos tendrá la intención de enunciar dichos problemas.

Además de problemas como tal, la idea es mostrar otras características usuales en la ciudad, que hacen parte de nuestra identidad, comportamientos, algunas formas de ganarse la vida y demás características que explicare más adelante.

APROPIACION

En el arte en general la apropiación desde el siglo pasado ha sido un punto clave en el cual algunas obras se basan en otras obras, dando una recontextualización así creando una nueva obra dependiente de la primera.

El lenguaje del arte pasa a ser fundamentalmente lenguaje sobre lenguajes existentes, como si «expresar» sólo pudiera ser ahora resultado del uso de un diccionario ya compuesto, de un repertorio de elementos que combinar de diferentes maneras. Remix, sampling o Mash-up: términos que se hacen cotidianos en el quizá ya definitivo primado de las tareas de selección-transformación, en la expansión de los modos de acción deejay más allá del nocturno y festivo territorio específico que les dio origen. (Juan Martín Prada, 2012, p.175)

Obviamente en todo esto de apropiarse surge el problema de los derechos de autor, ¿cuándo es una apropiación y cuando es un plagio? ¿hasta qué puntos un autor deja que se apropien de su obra? ¿una persona que se apropie de una obra para crear otra puede recibir ganancias de cualquier forma con esto?

La lógica propia de la sociedad de consumo, por su parte, ha seguido cultivando fervorosamente el peso político y económico que implica la noción de “obra”, tratando, a través de ella, de evitar toda pérdida de influencia de la figura del autor. Su exaltación no sólo va a estar amparada en la consagración de determinados discursos históricos que hacen recaer en ella todas sus condiciones de posibilidad sino, sobre todo, en una serie de 67 valores entre los que el económico y de mercado

toman especial relevancia. Una tendencia que no ha dejado de reforzarse desde el romanticismo y que cobra toda su intensidad en la década de los ochenta de nuestro siglo en torno a una renaciente apología del autor. Esta será muy apoyada, no sólo por el esplendor incipiente del mercado de arte contemporáneo sino también por todo el estamento institucional y cultural. (Juan Martin Prada, 1998, p.66)

En mi obra más específicamente, la apropiación como tal sería usar el Videojuego para crear una obra audiovisual, solamente el videojuego y contenidos de post producción como lo son las canciones que acompañaran las escenas, los Mods por otro lado, están libres de casi cualquier problema con respecto al uso y distribución, ya que la misma naturaleza de estos les permite ser compartidos, usados y difundidos por cualquiera, de hecho, los Mods se crean con esa finalidad, aunque existe una parte los Modders en la comunidad que si bien comparten sus creaciones, a estas le ponen las condiciones de no poder ser alteradas, por ejemplo, un Modder crea un modelo 3D de un automóvil, él lo comparte en la red, pero con la condición de que no modifiques ese modelo en algún programa para luego re difundirlo. Pero como estamos hablando del internet, mucha gente se sale con la suya y no siempre se cumplen las reglas, así que existen todos los casos posibles acerca de este tema.

Una gran parte del problema con el tema de la apropiación de otras ideas llega cuando el que se apropia no da los créditos pertinentes a los creadores originales, y mucho peor aún si este apropiador saca provecho económico de la obra que cree. Natalia Matewecki (2006) afirma:

“La apropiación consiste en tomar una obra de arte para producirla nuevamente manteniendo tanto sus motivos como la técnica empleada. El resultado de esta acción es una obra exactamente igual (visualmente) a la primera, pero realizada por otro artista. El cambio de rótulo “plagio” por “apropiación” forma parte del argumento propuesto por los artistas apropiacionistas quienes aludían que sus obras no eran una mera copia sino un nuevo original recontextualizado y resignificado. Por ello, la apropiación supone otro tipo de efecto estético (además del que está dado por las cualidades materiales: formas, figuras, colores que asemejan a las dos obras), producido por el tipo de relación intertextual que mantiene una obra con la otra, y con otros textos, que posibilitan reflexionar sobre las nociones de verdad, copia y unicidad”.

En el arte de internet se plantean diversas cuestiones por las cuales no es posible hablar en los mismos términos acerca de la apropiación. En primer lugar, no existe el concepto de original, la copia es un elemento inherente a la tecnología informática (y específicamente a la red de internet) pues todo aquello que se observa en el ciberespacio es una copia de los archivos que envía el servidor. A pesar de carecer de este concepto de original, existen mecanismos en internet para resguardar el valor exclusivo de los contenidos a través de las leyes de copyright y de propiedad intelectual; de esta forma es posible sancionar el libre derecho a bajar y a copiar ciertos contenidos exhibidos en la red.

Como consecuencia, los artistas “plagiadores” del arte de internet se distancian de los artistas “apropiadores” pues los objetivos de unos y otros son diferentes. Las

discusiones de los apropiacionistas giran en torno al significado de la “obra de arte” y de su aparato artístico (museos, coleccionistas, marchands, etc.). En cambio, el arte de internet (al carecer en cierto modo de estos elementos constitutivos del arte tradicional) plantea otras cuestiones ligadas al propio dispositivo en el que se asienta, como la abolición del derecho a la propiedad intelectual y la defensa a la libertad de información. Como resultado, su forma de activismo es atacar directamente sobre la propiedad, generalmente importantes empresas o corporaciones capitalistas, de manera colectiva. (p.1)

Pero hablando de plagio y apropiación específicamente centrado en los video juegos y aún más específicamente de GTA San Andreas donde los apropiadores saquen beneficios económicos de esta acción es una realidad, pero a una escala baja, me explico, personalmente en mi ciudad Barranquilla he visto de primera mano personas que tienen puestos de videojuegos piratas en lugar como el centro o a las afueras de ciertas universidad, estos vendedores ambulantes te venden copias en cd de muchos videojuegos, y aun que el lucro no sea muy alto, se podría considerar esto como una forma de plagiar y sacar beneficios económicos, en el caso de GTA San Andreas algunos modifican el videojuego como lo hago yo, agregando nuevos modelos, cambiando texturas y otras características, luego queman estas versiones en CD's y las venden, en ese caso si se puede hablar de apropiación y lucro económico, he tenido en mis manos versiones del juego con nombre como “GTA Spiderman” donde básicamente es el mismo juego pero le agregan el personaje de Spiderman de los comics como personaje jugable y le añaden Mods para que este pueda saltar muy alto, escalar paredes y tener algunos poderes de dicho personaje, es

una recontextualización del videojuego pero llevándolo al nivel ilegal de venderlo sin permisos.

CULTURA DE LA MODIFICACION

Un “Modder” o “Modificador” se considera dentro del ámbito digital, alguien que altera de forma visual o estructural, un video juego o programa para dar un mensaje, experimentar o simplemente por diversión específicamente en el mundo de los videojuegos, Los Modders han existido desde la creación de los videojuegos, hay comunidades enteras dentro de cada videojuego que comparten y experimentan con modificaciones, esta acción de alterar un objetos, de apropiarse de una idea y darle un toque personalizado se puede ver en varios aspectos de la vida misma, como por ejemplo a lo largo de la historia con numerosos inventos, los cuales fueron tomados por otras personas y fueron añadiéndole diversas alteraciones dando paso a otro punto de vista de esa invención original, prácticamente esto ha sido la evolución tecnológica de la humanidad, ese sentimiento de querer alterar los objetos, de mejorarlos, apropiarlos es lo que nos ha permitido progresar.

Existen Mods desde modelos 3D hecho por modeladores tanto personajes como vehículos, edificaciones, objetos usables, atuendos y diversidad de objetos dependiendo el videojuego, hasta texturas nuevas que se cambian por las originales, cambios a la jugabilidad como poder aparecer objetos o que las físicas del mismo juego sean diferentes,

Mod Gta Underground: es un mod súper ambicioso que aun esta en desarrollo, el cual pretende unir otras ciudades de la saga de videojuego GTA en el mismo mapa de San Andreas, esto a nivel técnico es muy grande porque implica añadir todo el modelado 3D de otros videojuegos para incluirlo en uno solo, ya llevan varios años desde que salieron las primeras versiones, pero aún no está terminado.



Figura 2. Así se ve el mapa de GTA San Andreas luego de instalar el mod, se puede apreciar que están las demás ciudades de otros juegos. GTA: Underground Development Team (2015).

Camhunt: este es un mod muy buena para hacer grabaciones, te permite controlar libremente la cámara del videojuego, con efectos de movimientos y demás cosas los cuales te permiten hacer tomas excelentes.



Figura 3. Menú de configuración del mod Camhunt. BoPoH (2013)

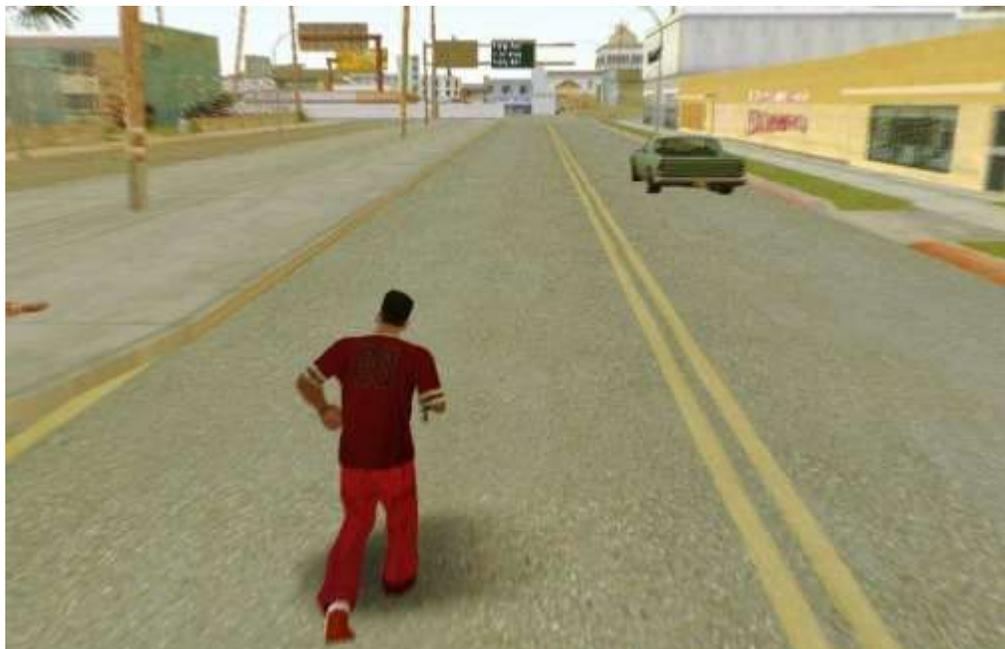


Figura 4. Ejemplo de ángulos que puedo lograr con este mod en mi GTA. (2018) Elaboración propia.

No todos los Modificadores son exactamente los creadores de dichas alteraciones, también están las personas que se limitan simplemente a instalarlos por simple placer, o para crear contenido multimedia como lo son muchos YouTubers que se dedican exclusivamente a publicar videos de GTA San Andreas contando historias o explorando el juego más a fondo con estos Mods.

Algunos de estos canales de YouTube se podrían citar como ejemplo:

Trollencio911: se dedica mayormente a mostrar Bugs usando Mods dentro de San Andreas, además de otros videos menos serios que son solo para entretenimiento.

Detenshion: se dedica a mostrar bugs sin usar Mods y además de curiosidades del mismo juego.

Losmisteriosdelgtasa: este usuario en general crea videos de Creepypastas (historias de terror no oficiales de una franquicia) solo por entretenición.

Gta2025: crea video parodias de historias inventadas.

Aplicado en los videojuegos puede que no sea tan practico e importante en la vida real, pero dentro de la misma comunidad, esta acción de modificar, les da más vida y versatilidad a dichos juegos determinados.

Ya específicamente en GTA San Andreas, la comunidad de Modders es una parte clave en la vida útil que ha tenido este juego, con una comunidad que increíblemente aún está muy activa desde que salió al mercado en el año 2005, lo cual cabe resaltar que es mucho tiempo, este video juego se reusa a morir teniendo en cuenta que dentro de su misma saga ya han salido juegos más modernos.

La acción de la modificación, algunos la catalogan como las expansiones no oficiales que la compañía desarrolladora nunca les brindó, es decir, ya que la compañía Rockstar en este caso, se enfocó en sacar nuevos juegos de la saga y no le dio expansiones o Dlc's a GTA San Andreas, así que los fans más apegados al juego decidieron crear ellos mismo más contenido para poder seguir disfrutándolo.

En pocas palabras, el acto de modificación en la mayoría de casos, es una muestra de aprecio que tienen los fans a determinado juego, a tal punto que estudian la estructura informática para añadir ideas nuevas a este.

CULTURA DE LA ANIMACION HECHA POR FANS

He de aclarar que aquí me refiero animaciones hechas por fans usando el mismo videojuego como herramienta, no animaciones 2D o 3D hechas en programas dedicados.

En todas partes existen fans los suficientemente apegados a su videojuego favorito como para dedicarle el tiempo a descubrir maneras para hacer grabaciones dentro de un juego y luego editarlas, existen varios ejemplos de títulos como la saga de GTA, Half life, Halo, Garrys mod, World of Warcraft y muchos más.

En estos la principal manera de grabar una escena es, situar la cámara en un lugar del escenario y esto dependerá si el juego trae de manera nativa una forma de controlar dicha cámara, o en el caso que no la tenga se usaran Mods o algún programa externo para controlarla, luego de tener la cámara se usa otro programa externo que capturara la pantalla,

los fotogramas que vaya ilustrando la misma pantalla junto al sonido, y finalmente después de empezar a grabar y tener una escena ya preparada, el jugador empieza a mover a su personaje actuando según lo que desee hacer para su video, y esto lleva a relacionar toda esta acción como una especie de teatro virtual, a diferencia de un programa de animación 3D dedicado, en videojuegos como San Andreas uno debe actuar controlando el personaje, montándose a los vehículos y manejándolos, moviendo al personaje con diferentes acciones que el mismo juego trae como dar golpes o disparar, se podría decir que el factor de teatralidad o de actuación se encuentra presente a la hora de hacer un video de este tipo.

Esta Teatralidad o actuación desgraciadamente se ve limitada por las acciones que puede hacer el personaje que el juego trae de serie y por unas cuantas más que se pueden añadir a través de Mods, para ser más específicos en el caso de GTA San Andreas, no es posible hacer un primer plano a la cara de un personaje y hacer que dicho haga expresiones faciales o mueva la boca como se desee, ya que los modelos no fueron diseñados para hacer dichas acciones y que el juego no se programó para que los modelos 3D de las personas no las hagan, todo esto puede ser por las limitaciones de potencia de la época o por el presupuesto que se destinó al desarrollo de dicho juego.

Hablando en específico de GTA San Andreas de nuevo, se puede decir que este tipo de videos comenzó poco después que el juego salió para computadoras, ya que en consolas es mucho más difícil hacerlos, además que los Mods están hechos principalmente para la versión de computadoras, en consolas se puede, pero es mucho más difícil.

La gran mayoría de videos nacieron en la plataforma de YouTube, eran animaciones que usaban el programa loquendo y principalmente estos eran hechos para entretener sin buscar dar una reflexión o un mensaje, aun hoy en día se siguen haciendo este tipo de animaciones

GENERO DE VIDEOJUEGOS – SANDBOX

El “Sandbox” es un tipo de videojuegos donde la principal característica es que tengan un mundo abierto, que el mapa a explorar sea amplio y que el jugador no tenga restricciones para explorarlo a su antojo.

Los archivos modificados del juego estarán disponibles en internet para su descarga, por lo que cualquier persona que sepa instalarlo, podrá tener acceso a explorar ese mapa, ese mundo modificado, para las personas que conocen desde años atrás al GTA San Andreas, esto presenta una nueva perspectiva de esos escenarios tan memorables, será un repaso de nostalgia combinado con imágenes y figuras reconocibles del escenario Barranquillero. Por eso el termino Sandbox tiene su aporte aquí, la exploración es un punto a favor en la experiencia inversiva de la obra.

MODIFICACION Y EXHIBICION EN LA RED

En la cultura de las modificaciones, es de carácter natural que dichas alteraciones sean compartidas con las demás personas, es el equivalente a hacer arte, el artista por lo general

busca mostrarlo al público, es un acto de experimentar, aprender, resignificar y compartir esa idea con los demás, ya sea por fines de ocio o con la intención de difundir un mensaje.

Los “Mods” (modificaciones) son creados con el fin de compartirlos a la comunidad del juego para el que se creó, esto con el fin de expandir la experiencia que pueda brindar el mismo, existen algunos Mods que incluso lo cambian todo, haciendo parecer que el juego original sea otra total mente distinto, tanto en la interfaz, misiones, modelos, texturas, efectos gráficos, físicas y mecánicas.

En lo que respecta a Grand Theft Auto San Andreas, este es uno de los juegos que tiene más Mods actualmente, pese que salió en el 2005, aun hoy en día siguen saliendo modificaciones.

En lo que respecta a mi obra, debo aclarar que yo no soy modelador 3D por lo que los Mods que yo uso para alterar mi GTA son mods que circulan en internet, como por ejemplo el bus de Sobusa, o los taxis y otros autos que aparecen en mis videos, estos solo me encargo de instalarlos y usarlos, lo que si modifico personalmente son las texturas, por ejemplo las mismas texturas que tienen los autos, como por ejemplo el caso del bus de Sobusa, yo le altero la parte de la pintura y exterior y los letreros que tiene, esto ya depende de que quiero presentar, también otro apartado serían las camisetas de ciertos peatones NPC’s (personajes no jugables) o también de pancartas, carteles, anuncios o paredes que hay por toda la ciudad dentro del videojuego.

En mi obra GTA Barranquilla del 2014, la cual también fui una animación de este estilo, tuve varios experiencia en cuanto a lo relacionado con compartir mis modificaciones, durante los días posteriores a la publicación de mi obra en las redes sociales, me llegaron

muchos mensajes tanto en Facebook y YouTube donde me pedían que les pasara los archivos que tenía para que ellos los pudieran instalar en sus GTA San Andreas, para ese entonces no había abarcado esa opción, además de que los archivos eran un tanto inestables, sin previo aviso dentro de una partida era muy posible que el videojuego se cerrara de la nada y no quisiera cargar bien ciertos objetos.

REBUSQUE

Es la acción de buscar cualquier trabajo disponible cuando no se tiene un trabajo fijo, de ganar dinero de manera temporal mientras se trata de entrar en un trabajo estable. Es un término muy propio de la región de caribe colombiano, especialmente en zonas pobres de la ciudad o los pueblos.

Palabra rara para extranjeros, pero no para nosotros los colombianos, graduados con honores en el arte de ser productivos y no morir en el intento. Es la forma de conseguir el sustento diario sin dejar de lado la honestidad; personas sin salarios fijos y prestaciones sociales que han decidido conseguir la plata para poder subsistir y tener para el pan de cada día. Aquí el rebusque es más que eso: emprender para vivir.

Colombia tiene, según el DANE, 49 millones de habitantes, de los cuales 12 millones son pobres por la falta de empleo. Actualmente, existe una legión de hombres, mujeres y niños que se encuentran en todas partes y se acomodan a los horarios y hábitos de sus clientes. Los negocios son variados, desde la mujer que cobra por sacar piojos, jóvenes que tienen lavamanos portátiles, hasta señoras que en los pueblos se dedican a llorar muertos ajenos. (Fuenmayor, 2017, p.1)

EXPERIENCIAS PREVIAS CON OBRAS DE ESTE TIPO

Anterior mente en mi obra GTA Barranquilla del 2014, donde también hacia animación dentro de GTA San Andreas, ocurrieron ciertas consecuencias a la hora de compartir en redes esta obra, en el video “El Gran Bastardo” el cual fue uno de tres videos de esa obra, utilice un modelo del bus de la empresa Sobusa de una forma que ellos como entidad lo tomaron ofensivo y que afectaba a su imagen pública.



Figura 5. Captura de pantalla de algunos autos que se pueden incluir dentro del juego. (2014). Elaboración propia.

El video tiene como punto central un coche de Sobusa que empieza a manejar normalmente y en determinado momento pasa un semáforo en rojo, la policía se da cuenta y empieza a perseguirlo, en el transcurso el bus maneja de forma caótica por la ciudad atropellando personas y golpeando todo lo que se atravesase en su vía, en resumen, el video es exagerado y jocoso, pero al llevar la marca de Sobusa, obviamente la empresa no demoro en enterarse de esto, yo desde el principio cuando estaba desarrollando el video

sabía que existía la posibilidad de que esto pasara, así que estaba preparado, Sobusa se comunicó con un intermediario para que me avisara a mí de la situación, ellos pedían que si el video no era retirado de las redes podrían tomar acciones legales contra mí.

Por esta razón tuve que eliminar los videos de las redes, el video demoro circulando alrededor de un mes y prácticamente lo vio mucha gente en la ciudad, cumplí mi objetivo el cual fue propagar esa animación, quede satisfecho y saber que tuvo consecuencias a nivel de entidades, me hace ver esa capacidad que tenía esta línea de arte.

Con la experiencia que adquirí con este y los otros 2 videos de mi obra del 2014, aprendí varios puntos que debo tener en cuenta para el desarrollo de mi obra actual como lo son el no mostrar directamente cuando hablo polémicamente de ciertas entidades o personalidades, sino que hay que ser más discreto y hacer una parodia o jugar visualmente con rasgos distintivos de esas entidades. También en la parte técnica por obvias razones uno aprende a manejar mejor las herramientas como los ángulos de cámara, filtros de color, y movimientos dentro del escenario.

En las redes sociales hubieron muchas personas que me pedían que les compartiera los archivos modificados de mi juego, algo en lo cual no había pensado a la hora del desarrollo en aquel 2014, esto en parte no era posible por la cantidad de Bugs que tenía el juego después de tantas modificaciones, es normal que crasheara, me paso muchísimas veces mientras grababa escenas para los videos, es una ley en el ámbito de las modificaciones, entre más modifiques, el juego es más probable a que se crashee.

VISUALIZACION GENERAL



Figura 6. Posible visualizaicion. (2018). Elaboración propia.

Proyección con video beam sobre pared en patio, o zona abierta preferiblemente para una mayor capacidad de espectadores.

JUSTIFICACION

Día a día vivimos en un caos, las calles, la movilización, la infraestructura pública, la suciedad entre otros aspectos negativos, sin embargo, llevamos tanto tiempo así que no parece que estuvieran ahí esos problemas, ya nos hemos acostumbrado tanto, lo vemos tan normal, hace parte de nuestra cotidianidad, y ese es el problema, ya es tan frecuente encontrarnos en medio de un trancón interminable, o de no poder salir mucho a las calles solos en la noche por peligro a ser asaltados por alguien en una moto. Ya todo esto desgraciadamente forma parte de nuestra comunidad, por vivir en este desorden, ya no vemos los problemas relevantes y no hacemos lo suficiente al respecto.

Desde hace mucho tiempo, siempre llega un momento en toda sociedad con problemas, donde expresar críticas hacia estos, parece ya una regla o algo inevitable, algo que el mismo pueblo por instinto hace, y es que no es para nada extraño, el hecho de quejarse de una situación que incomoda la vivencia.

A veces las personas necesitan una palmada, “espabilarlas” como se dice comúnmente, una forma seria, mostrarles la realidad desde un punto de vista más satírico y exagerado, volviendo el problema más relevante de nuevo, al menos dentro de un corto que no retrata de forma literal la realidad, pero que si toma partes de esta para construirse.

Ahora, ¿porque elegí usar este videojuego como formato para desarrollar el corto? pude haber usado cualquier programa de animación 3D, tal vez, pero Grand Theft Auto San Andreas tiene un peso, tiene un valor nostálgico y de identificación en nuestra región,

puede que no todo el mundo conozca este juego, eh incluso menos personas que no lo jugaron, pero en lo que concierne a mi generación, este es muy conocido, tiene una gran importancia en mi generación y contexto. Ver una animación de algo que formo parte de nuestra infancia y con una modificación a la estética de nuestra región, tiene mucho más peso y es más identificable que hacer la misma animación en un programa 3D.

PULSIONES

Durante todo el tiempo que llevo observando la ciudad en la que vivimos, después de indagar un poco en sus costumbres y demás situaciones que ocurren, las cuales vivimos la mayoría de personas todos los días, uno llega al punto de querer hablar de estas situaciones, ya sea a modo de crítica o simplemente de burla para hacerlos ver, hay tantos temas de los cuales uno puede hacer hincapié. Como ya he venido trabajando con obras que hablan siempre de la cotidianidad, en mi caso, no como una crítica de cosas que no me gustan, sino mostrando a la gente está normalidad de una forma más exaltada y exagerada, más que todo, buscando el lado jocoso, aunque es difícil hablar de tantos temas sin que haya una pequeña crítica o ironía.

Es normal reírnos de nosotros mismos, de hecho, es parte de nuestras costumbres, nos encanta burlarnos de nosotros mismos, y en parte eso lo veo muy bien, cuando sucede algo malo te puedes tirar en una esquina deprimido a llorar, puedes tomártelo neutral e intentarlo resolver o hacer algo al respecto, o bien puedes burlarte de ese fallo y seguir tu vida normal.

Hoy en día, los programas de televisión son usados como una forma de mantener al público bajo un “control” mantenerlos “distraídos de la realidad, de las cosas que importan, ciertos contenidos tales como la “Telebasura”. Suele entenderse como Telebasura programas tales como Magazines, Reality Shows, Concursos, la denigración de los participantes, lo escandaloso y demás con una trama poco elaborada o donde solo prima las relaciones tóxicas y agresivas entre personas, donde no queda un aprendizaje real para el

espectador y es mero entretenimiento del momento, normalmente estas producciones tienen sus “15 minutos de fama” y son olvidadas, recordadas como algo que no trascendió.

El término Telebasura se emplea a menudo para explicar una manera de concebir Televisión que se caracteriza por emitir programas que, de forma iterativa y machacona, promueven la alienación del individuo con la excusa del entretenimiento.

La programación actual de televisión tiende a abusar de la telebasura como una forma barata de llenar el tiempo de contenidos que no aportan conocimientos o información que el individuo pueda aprovechar para mejorar su vida. Se estima que la telebasura existe desde los años 1980 en Estados Unidos y desde los años 1990 en el resto del mundo audiovisual. Es un fenómeno televisivo extremadamente complejo en su definición. Esto es así, por una parte, porque no se circunscribe a un único género televisivo, sino que afecta a buena parte de los programas que componen las parrillas de programación. Y, por otra parte, no existen unos criterios inequívocos para catalogar un programa como telebasura. (Gromenauer, 2009).

INTENCIONES

En el corto se busca principalmente hacer una alusión, una burla de situaciones reales de la cotidianidad, pero de una manera muy exagerada, problemas tanto de violencia, crímenes, problemas de transporte en la ciudad, crisis económicas por las que la gente pasa a veces, y otras situaciones que vivimos que no son precisamente malas. Obviamente detrás de cada burla o cada chiste va una crítica a la sociedad, al sistema de gestión de la ciudad, estamos muy lejos de ser una ciudad estable. Algo que hace parte de nuestra forma de ser es burlarnos de nosotros mismos, de nuestra situación de crisis, y los problemas que vivenciamos, no solo en la costa, en todo el país.

La obra también tiene la intencionalidad de llegarle al mayor público posible de la ciudad, gente de todos los estratos y tipos, gente normal, gente del común, las personas que tu y yo vemos todos los días en un Bus de Puerto Colombia hacia el trabajo o la universidad, personas que se sientan en la panadería 20 de julio a comerse algo, las que vemos haciendo filas en un banco, en una Eps, en el seguro social, en el Sisben o en la Olímpica, desde los que trabajan de Mototaxi, Camioneros, vendedores en un puesto de comida rápida, el tipo de la tienda, el del cajero en el Éxito, hasta los que trabajan de arquitectos, los policías que patrullan, enfermeros en un hospital, esto va dirigido a todos porque está hecho de partes de todos, obviamente es imposible ser absoluto y trabajar todos los temas que existen en Barranquilla, pero si intenta acoger todo lo que se pueda, crear una historia donde se plasme todas esas pequeñas partes y dar como resultado un mensaje sencillo y fácil de comunicar pero contundente.

ANTECEDENTES

La línea de obras que he venido trabajando desde hace varios semestres, siempre ha llevado esta temática, comenzando solo por mostrar referencias visuales de nuestra cotidianidad hasta poco a poco ir tratando con la burla y la crítica a nuestra comunidad, a esos aspectos negativos de la ciudad que nos incomodan normalmente.

Todo comenzó con dibujar objetos de nuestra esencia, ya que en un principio como dibujante tenía muchas influencias en el exterior, como todos, era inevitable sentirse a gusto plasmando autos, escenarios, personajes de afuera, es como si uno no se sintiera identificado con el lugar donde uno nació. Yo digo que sería aceptable acoger algunas características de afuera, pero sin dejar de lado de donde viene uno, en fin, fue un momento en que me redescubrí. Alguien una vez que me vio dibujando un auto deportivo, me pregunto: ¿porque no dibujar algo más de acá, un vehículo en el que te hayas subido, algo que conozcas en persona, algo más de nosotros?

Comencé a dibujar a color algunos buses de transporte público de la ciudad, donde solo estaba empezando a explorar el tema y a familiarizarme más con esté, donde solo pretendí mostrar la realidad tal cual como es, y luego dando el salto al uso de la exageración y la burla, creando un híbrido entre mi ciudad y GTA San Andreas, partiendo con unas pinturas de una crítica social y luego llevándolo a la animación, videos grabados dentro de una versión modificada del mismo videojuego.

Desde tercer semestre en mi carrera he venido trabajando el tema de nuestra identidad como ciudad, comenzando por algo tan sencillo como dibujos de buses de transporte público. En aquel entonces, solo queriendo plasmar la realidad como ejercicio.



Figura 7. Buses (Jordan Isaza, 2013).

1ro de julio 2013

3er semestre

Buses

Dibujo, rapidografo y colores sobre cartulina durex.



En cuarto semestre el tema da un salto a un ámbito más llamativo y de carácter más crítico, exagerado pero con un toque burlesco, la obra intenta recordar o tener en cuenta esas problemáticas o situaciones que se desarrollan en la ciudad, enfocándose en el ámbito urbano, cosas tales como: Movilización, delincuencia e inseguridad en las calles, revelación (motines y protestas agresivas), para ello, usando objetos de impacto visual característicos de Barranquilla y que todos conocemos.





26 de Noviembre 2013

4to Semestre

Grand Theft Bus Barranquilla

4 Cuatro piezas - Acrílico sobre Cartulina Durex.



En el siguiente semestre, seguí trabajando este tema, pero llevándolo aún más lejos y dando un salto al formato de video animación, usando en aquel entonces también una versión modificada de Grand Theft Auto San Andreas, cree 3 videos donde también hacia una crítica general de los temas trabajados anteriormente, se podría decir que esta obra fue el antecesor y base de la obra que actualmente hago. Fue el inicio de las pruebas y las alteraciones del videojuego GTA San Andreas, Screenshot de los videos:





1ro de noviembre 2014

5to semestre

Grand Theft Bus Barranquilla

3 Videos - Video Animación

En sexto semestre continuo con dibujos de rapidografo sobre cartulina, trabajando el



13 de mayo 2015

6to semestre

Escenario del cambio a medias

4 Piezas - Rapidografo sobre cartulina Durex

Ya en octavo semestre, volví a mis inicios, volviendo a las representaciones de la realidad, solo que esta vez cambiando la modalidad a construcción en 3D, figuras de transportes públicos significativos de la ciudad hechos de madera balsa.



18 de noviembre 2016

8vo semestre

¿En qué nos vamos?

4 piezas - Figuras en madera Balsa

Mi obra trata temáticas principalmente de problemas importantes de los cuales ya he hablado, pero además también reluce características que hacen parte de la ciudad como lo son su arte urbano, lo cotidiano, la calle, Buses de transporte público, el barrio, los vendedores ambulantes, los choferes, los barrios populares, actores de semáforos, Moto taxis y la mayoría de aspectos que conforman la vida diaria del pueblo Barranquillero.... desde un punto de vista irónico, burlesco y exagerado con el fin de dar a relucir los puntos que trato en el corto, sin que precisamente los critique negativamente, simplemente queriendo mostrarlos, se podría decir que estaría haciendo un “tributo” a la vida diaria que todos vivimos.

Así también, mi obra se podría encasillar en el Arte popular, este concepto teniendo gran ambigüedad, utilizado en diversos criterios ya sean, estético, ideológico, social, político, etc. Se podría concebir de dos formas, un arte creado por el pueblo o un arte hecho por el pueblo, en ambos casos, las obras siempre terminan con características propias de una cultura o de una comunidad, no siempre mostrando un problema, también es posible trabajar costumbrismos y otros aspectos cotidianos, a veces se pueden sentir algunas obras como si fueran un tributo a determinado tema de la vida diaria.

Mi obra plasma objetos, aspectos y características claves de la cotidianidad que se vive en la ciudad de Barranquilla, puede que no posea una trascendencia profunda en todos los problemas que hoy vivimos, pero una obra de arte normalmente no pretende solucionar aspectos de la vida real, el hecho de tratarlo de una forma que se hagan notar y que sea bien acogido por el público al que pretende, ya está cumpliendo con su objetivo.

Usando objetos de impacto visual como lo sería un Bus de Sobusa en su recorrido diario o la escena de un Moto taxi trabajando, ambos con el factor agregado de exageración y sátira, como por el ejemplo, en el caso del Sobusa, tomar la idea que ya se tiene de los conductores de estos buses manejan de manera temeraria, y satirizarlo, mostrando en el corto un Sobusa llevándose todo por la calle, saltando, causando accidente y evadiendo varias normas de tránsito, de esta forma se hace una crítica al inmediata, sencilla y directa de la forma en la que manejan dicho vehículo a veces.

Y si se guía la obra de esta forma uno podría pensar que es una obra sencilla que no tiene una profunda trama, o no tiene una metáfora exquisita y amplia de todos los temas que tocan aquí, o que no hace una referencia a algún artista que haya abordado un tema parecido en el pasado, y si es así, la obra tiene como principal público al pueblo, personas de todos los estratos, de cualquier sector, nivel de aprendizaje y tipo de personas, la obra es abierta, que tenga objetos, acciones, significados y referencias que todos o la mayoría de personas conozcan, algo fácil de digerir pero sin caer en los típicos programas televisivos que son solo una excusa para que la gente vea la televisión y a todo lo que conlleva aferrarse con el tiempo a ver este tipo de contenidos, programas con una estructura reciclada hecha para el consumismo en masa.

REFERENTES

Desde hace muchos años he visto en YouTube canales que montan videos de Grand Theft Auto San Andreas, animaciones y cortos como el que voy hacer, solo que la mayoría de estos videos simplemente son entretenidos e ilustrativos, hechos para ser graciosos o temáticas locas con mucha influencia del contenido de friki y de ocio que hay en redes sociales.

Los videos presentan una forma de hacer animación 3D diferente a usar un programa 3D, la diferencia principal entre uno y otro, es que hacer una animación en un partida dentro de el mismo juego implica que no vas a poder controlar a voluntad todos los elementos que hay en un escenario, por poner un ejemplo, en una calle de GTA San Andreas, pasan vehículos, caminan personas, pasa uno que otro pájaro, se mueven los arboles con la brisa, fuentes emisoras de luz se apagan y prenden y otros objetos de un escenario que ya están programados para que funcionen así, porque el videojuego en un principio, no se creó para que se haga animación dentro de él, al menos este, pero eso también propone una ventaja y es que como todo ya se mueve solo, ahorra un tiempo en crear la ambientación, es aprovechar un escenario y actuar ahí (con el personaje principal que el jugador si puede controlar), por lo que la parte de escenario ya está más resuelta, en cambio en un programa de animación 3D todo está desde cero, hay que hacerlo todo, incluso hay que modelar los objetos que se van a usar para la animación, y ahí también esta otra ventaja de hacer una animación dentro de un videojuego, todo ya está creado, uno se

apropia de lo que son los objetos, escenarios, partículas (luces, efectos de explosiones, chispas, manchas de sangre, efectos de disparos y otros).

CANALES DE YOUTUBE DE ANIMACION EN GTA SAN ANDREAS

Existen en YouTube varios canales que hacen estas animaciones, vi muchas durante mucho tiempo, más que todo por ocio, pero de ellas saqué esas ganas, esa curiosidad de querer hacer mi propia animación en GTA San Andreas. Un ejemplo destacado será el canal de You Tube Trollencio911, el cual se dedica hacer videos sobre este videojuego con temáticas sobre curiosidades, Errores del juego, top e historias inventadas por el mismo, usando el sintetizador de voz Loquendo.



Figura 4. Video parodia llamado “CJ compra luna de Pluton (Loquendo)”. Trollencio911. (2016).

VITTORIO DE SICA

El Ladrón de Bicicletas, 1948, esta película me demuestra cómo desarrollar una historia de desempleo y de superación, la construcción de como una persona pierde un trabajo y que hace para recuperarlo, aunque en el caso de mi corto mi personaje principal pierde cada trabajo y busca otro diferente, la película de Vittorio me enseñó detalles que hay que tener en cuenta para hacer que una situación de superación tenga coherencia y que de verdad tenga más conexión con el espectador. También en esta película se muestra detalle el factor de la vida en el hogar del protagonista, por las situaciones por las que pasa su esposa e hijo, tanto sus carencias como los momentos donde existe algo de alegría, como ellos son afectados por las acciones del personaje principal, todo esto contribuyendo a un ambiente más realista y con el cual uno pueda sentir algo más de empatía.

La trama de esta película me dio la idea de cómo pasa un personaje de estar en un tipo de pensamiento ante una situación, a cambiar con el tiempo y terminar haciendo acciones que no hubiera hecho al principio, en el corto al principio el protagonista está optimista y trata de solucionar su problema de la bicicleta perdida, pero al final este se corrompe y termina robando una bicicleta, me di cuenta que esta idea podía encajar con mi video, así que la implemente proviniendo de aquí.



Figura 5. Poster promocional de la película “El Ladrón de Bicicletas”. Vittorio de Sica. (1948).



Figura 6. Escena de la película donde minutos después al protagonista en pantalla le roban su bicicleta.

Vittorio de Sica. (1948)

CARLOS GARCIA (REVOLVER)

La obra tiene varios puntos a favor para mostrar su cometido, el punto más importante que tiene está es el impacto visual generado gracias a objetos como los buses de transporte público, modelos de autos reales, vestimenta de algunos personajes, publicidad de varios tipos, otras imágenes de tipo crítica reales (grafitis, serigrafías, estampados, murales) obras artísticas, como por ejemplo la línea de las “Mona lisas” que ha venido trabajando el artista Revolver desde hace muchos años en la ciudad, grafitis donde se apropia de la pintura de Leonardo Da vinci y la modifica de diversas formas en cada estencil, interviniendo la ciudad



Figura 7. El artista Carlos García “Revolver” haciendo un registro de una de sus Monalisas. Periódico el Heraldo. (2012).

ALDAIR SALAS

Dentro de otros artistas que trabajan este tema, me llama la atención Aldair de las Salas quien es un artista que trabaja con la hibridación de temas propios de nuestra región y los mezcla con la cultura japonesa como por ejemplo una de sus series de serigrafías donde combina aspectos visuales de la cultura Japonesa con el carnaval de Barranquilla, Menciona Aldair en la sustentación de su trabajo “Y porque no transformar al guerrero samurái, por un marimonda samurái donde se ve con su flamante armadura representa sus creencias y por medio de su careta fálica produzca incomodidad, por sus casco y grandes cuernos para representar a los llamados popularmente “cachones ” por qué “hombre sin chacos es un hombre indefenso” y por medio de su espada bautizada la mondana cortante, arrasar con todas esas caras largas y los males de la rutina y romper con las cadenas del aburrimiento, ese ese guerrero que lucha para traer risas y felicidad a su pueblo”

2017

Serie Kamival – Marimonda Samurái

70x50cm

Serigrafía



REFERENCIAS VISUALES

Además, estarán presente dentro de los escenarios del corto, aspectos visuales y sonoros como son frases y letreros comunes que uno puede encontrarse en diversas partes, la mayoría surgidos de negocios característicos de nuestra región y que también se ven varias partes del país, tales como el letrero de minutos que uno se encuentra en un Sai de esquina (puesto de venta de minutos), o el clásico lema de las hamburguesas que venden en vehículos en algunos puntos “¿A cómo? A \$2.000”, “se alquilan Lavadoras”, el tipo que vende aguacates por la calle, los que venden bollos, limpiadores de vidrios y malabaristas de semáforo, domiciliarios de tienda y restaurantes, otros letreros genéricos de ventas de comidas rápidas, todos estos marcados con tipografías reales intentando llevar la estética real hasta donde



Figura 8. Puesto típico de venta de minutos que se pueden encontrar en todo el país colombiano. Andrés

Belalcazar, Caliescribre.com. (2012).

REFERENCIAS TEMATICAS

EXAGERACIÓN BURLESCA

la obra tiene una conexión espiritual con las clásicas “Charges” o caricaturas burlescas, las cuales fueron muy relevantes y polémicas en su tiempo, a principios del siglo XIX, diseños hechos por personas que se oponían al gobierno o ciertas personalidades, normalmente políticos o gente poderosa, consistían en diseños satíricos, burlescos que eran críticos y contundentes tratando un tema de actualidad.

Obviamente muchos gobiernos controlaron este tipo de propaganda, porque podían ganar mucha popularidad y propagarse con rapidez entre una población, incluso al día de hoy se siguen viendo este tipo de ilustraciones en los periódicos, revistas y otros medios.

Normalmente se trabajan este tipo de estética de comic, siempre mostrando sus intenciones de forma directa, fácil de entender todo visualmente, no es una forma muy culta ni metafórica de abordar las críticas que planteaban, pero como son dirigidas al pueblo, tenían que ser entendidas y estar al alcance de todos.

la reapropiación que también está presente en mi trabajo, solo que en mi caso no tengo las intenciones de utilizar el contenido creado por otros y decir que es mío, Por ejemplo, yo utilizo varias canciones de diversos artistas y las introduzco en mis cortos, no solo en este actual, sino también en los anteriores que hice, música común que se escucha en la costa, champetas principalmente, salsa, vallenato y reggaetón, esta cumplen con la función de darle más vida y aportar a que el corto transmita más un escenario real que todo podemos ver en la cotidianidad, para que la gente se sienta más identificada.

También como ya he hablado anteriormente de el uso imágenes y símbolos representativos de la costa caribe los cuales implemento, y aunque trato de abarcar mucho con esta obra, es obvio que no voy a poder hablar de absolutamente todas las situaciones que suceden en Barranquilla, así que van haber varios aspectos que se van a quedar por fuera, en esto también influye el mismo videojuego, en el cual tengo ciertas limitaciones, como por ejemplo no poder introducir todos los vehículos que vemos en la realidad así como el Carremula o las carretas de los recicladores de la calle, o también el no poder darle movimientos específicos a los personajes ya que esto no es un programa de animación 3D, esto es un videojuego donde ya hay asignadas cierta animaciones a los objetos dentro de él.

PROCESO DE CREACION

Trabajando este tema, la crítica a los problemas de la sociedad, pienso que cualquier medio o formato es aceptable, desde siempre se ha hecho, en todo el mundo afiches, pancartas, cómic en los periódicos, series de TV, Películas, canciones e incluso videojuegos; esta obra está dirigida hacia el público en general de la ciudad y principalmente hacia las personas de mi generación, el hecho de tomar algo que tenemos en común, como lo es GTA San Andreas, y mostrarles un pieza que critica problemas y demás situaciones que todos vivimos, me convence de que esta manera es la mejores herramientas que tengo para darle forma a lo que quiero decir.

Cuando hablo de la forma expresiva de esta pieza, me podría referir a la “Exageración”, ya que es el distintivo principal de la mayoría de sucesos que pasan en el corto, y es el punto clave por el cual las personas recordaran o se referirán a este trabajo; ¿pero porque la Exageración? Pues cuando algo está en nuestro campo de visión lo vemos, pero si ese algo es más grande y se mueve desenfrenadamente de un lado a otro, lo notaremos mucho más, la exageración es un camino por el cual la obra será más notoria y tendrá más impacto, puede que no logre cambiar la sociedad, pero puedo hacer pensar a la gente, aunque sea algo que busca ser cómico. Además, de no ser así, la pieza puede parecer una simple novela, que muestra la vida de alguien, sin mucha emoción.

Para desarrollar este corto primero se necesitó poseer, en un computador de gama media, la versión full del videojuego Grand Theft Auto San Andreas, y una serie de archivos (MODS) que se le instalan al juego para que se puedan remplazar modelos y texturas del juego por otros nuevos, además de tener ciertos programas que sirven para instalar estos archivos y otros programas más para modificar el juego en sí. Algunos sirven para añadir vehículos nuevos, armas, modelos de personas, edificios, así también hay otros que son para poder manejar la cámara del videojuego a voluntad, o para hacer que el personaje se mueva de ciertas formas, otros para poder aparecer objetos dentro de una partida.

Lo que se hace para crear el corto es grabar la pantalla de lo que se está viendo en el monitor, entonces, primero se necesitan hacer las tomas, así que se entra a una partida del videojuego ya modificado, se va a un lugar del mapa dentro del juego, se colocan objetos y Npc's (personajes de fondo que controla la maquina, ya que esto es un videojuego y no un programa de animación 3D, yo no tengo el control absoluto de todos los personajes en escena) dependiendo de que escena se va a grabar, se empieza a grabar la pantalla del computador con algún programa, como Camtasia recorder o con el grabador de pantalla de Sony Vegas, pero en mi caso usar un programa llamado OBS Studio, luego dentro de la partida, se empieza a controlar la cámara gracias a uno de los archivos modificadores instalados previamente y al mismo tiempo se va moviendo al personaje principal con el control para que haga las acciones que requiere la toma, al mismo tiempo uso la naturalidad de la inteligencia artificial de San Andreas para que contribuyan en la escena, osea, quiero hacer una toma de mi personaje caminando por la calle, pero quiero que pasen autos y peatones de fondo, ya que yo no puedo controlar esos peatones y autos, lo que hago es irme

a un punto del mapa de juego donde se que se dan esas situaciones y empiezo a grabar en ese lugar, para esto es obvio tener conocimiento del entorno del juego y de como se comporta la Inteligencia Artificial de Juego; después de terminar la toma, se detiene el grabador de pantalla y queda un video con todo lo que hise en la partida, como dato extra el video juego tiene un Hud (interfaz del mismo juego donde se plasman datos como el minimapa, la salud del personaje, las armas, etc, para grabar estas tomas debo desactivar ese Hud y que la pantalla quede totalmente limpia, solo mostrando lo que sucede en dicho lugar de la partida, esta toma que queda luego será mezclado en un programa de edición (en mi caso, Adobe Premiere Pro) junto con más escenas grabadas, agregando los sonidos correspondientes, música, ajustando brillos y color, como en la post producción de cualquier corto o película normal.

Como estamos hablando de los archivos de un videojuego, significa que para modificar estos hay que saber cómo se componen dentro de la programación de este, después de eso, hay que probar algunas combinaciones diferentes de los archivos modificadores que se instalan, ya que vienen de creadores distintos, y algunos no son compatibles con otros al momento que están instalados en el juego, por lo que se crean bugs (errores de programación) en algunos momentos dentro del videojuego, interrumpiendo el trabajo de grabar dentro de una partida, como por ejemplo que el videojuego deje de funcionar de un momento a otro y se cierre, pero ya la experiencia es la que dice que instalar y que no.

Ya que se trata de un videojuego y no de un programa de animación 3D, existen limitaciones como por ejemplo no se puede hacer que los personajes hagan todo lo que uno quiera, como solo están programados hasta cierto rango de movimientos, así que además de fragmentos grabados dentro del juego, me planteo la posibilidad de usar animaciones 2D

tipo Still image en algunas escenas de dos personajes hablen por ejemplo, con la estética visual original de San Andreas, además de incluir voces reales dentro del corto a diferencia de otros cortos que ya había hecho en el pasado los cuales son mis antecedentes.

Con respecto a la selección de lugares dentro del videojuego que serán modificados y usados para grabar las escenas, existen ciertos criterios, el principal es buscar zonas que se puedan parecer a lugares reales de la ciudad de Barranquilla, zonas con casas de barrios medios, un poco descuidadas, un truco que yo uso son los avisos publicitarios reconocibles de la vida real, al agregar al videojuego estos avisos es más fácil relacionar ese ambiente con uno de la vida real, por lo que suelo buscar zonas donde hayan varios letreros que puedan ser modificados, ya que para agregar de la nada avisos publicitarios es un poco complicado a veces, y lo mejor termina siendo reemplazar avisos ya existentes.

Otro factor reconocible e identificativo de la realidad son los vehículos, todos conocemos que tipos de vehículos ruedan por nuestras calles, los vemos todos los días, así que agregarlos a las escenas de los videos así sea de fondo sin que tengan un uso, suele ser un valor agregado a la producción en el sentido de identidad regional, aunque sea un valor simple.

Otro factor clave dentro de la creación, y más aun dentro del desarrollo de un escena es la música, para este caso usare música popular de la región caribe, canciones con las que casi todos nos podemos sentir identificados como cultura, clásicos de la champeta especialmente, salsas, merengues entre otras, la música cumple un papel fundamental a la hora de expresar un sentimiento en pantalla, ella es la encargada de realzar dicho

sentimiento, acompañada también de efectos de sonidos específicos que cumple casi la misma función, o por el contrario puede tratar de neutralizar las emociones de la escena.

para la música hay dos modos de crear en el cine una emoción específica, en relación con la situación mostrada.

En uno, la música expresa directamente su participación en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo, yeso, evidentemente, en función de códigos culturales de la tristeza, de la alegría, de la emoción y del movimiento. Podemos hablar entonces de música empatía (de la palabra empatía: facultad de experimentar los sentimientos de los demás).

En el otro, muestra por el contrario una indiferencia ostensible ante la situación, progresando de manera regular, impávida e ineluctable, como un texto escrito. y sobre el fondo mismo de esta «indiferencia» se desarrolla la escena, lo que tiene por efecto, no la congelación de la emoción sino, por el contrario, su intensificación, su inscripción en un fondo cósmico. De este último caso, que puede denominarse anempático (con una «a» privativa), se derivan en especial las innumerables músicas de organillo, de celesta, de caja de música y de orquesta de baile, cuya frivolidad e ingenuidad estudiadas refuerzan en las películas la emoción individual de los personajes y del espectador en la medida misma en que fingen ignorarla. (Chion, 1990, p.15)

Al conocer estas funciones que puede ejercer la música sobre una escena, tengo más claro momentos exactos donde puedo jugar con usar tanto música empática y anempática, los momentos de tensión por ejemplo podría convertirlos en algo corriente o volverlos una escena sarcástica usando música anempática si lo deseara.

sando especialmente champetas clásicas de la región caribe, autores como lo son El Sayayin, Mr Black, Hernando Hernández, champetas africanas conocidas con otros nombres como El Satanás, La Bollona, La Muha; Meregues como Guayando, canciones varias de Rikarena; salsas del Joe Arroyo por ejemplo; vallenatos clásicos del Binomio de Oro, Diomedes y los Diablitos; Reggaetones de los clásicos como Randy & de la Ghetto, Julio Voltio, Don Omar. En general incluiré canciones los primeros años de los 2000's comunes de la región caribe Colombiana las cuales tiene un peso nostálgico y se conectan directamente con GTA San Andreas el cual pertenece a la misma generación y contexto.

ENTREVISTAS

Otra parte importante en la investigación para la elaboración del guion, es la realización de una serie de entrevistas, me tome el trabajo de conseguir personas que se desempeñen de varios oficios como los que hago referencia en mi historia, taxista, moto taxista, vendedor de helados, vigilantes, esto para indagar más sobre la vida cotidiana que tienen estas personas en sus labores, conocer situaciones positivas y negativas, experiencias especiales que se hayan llevado, su rutina de trabajo, por consecuente tendré más elementos de donde tomar ideas para el desarrollo de la trama a tratar, ya que mi personaje se desempeñara en varias labores, necesitare la experiencia de terceros para crear algo conciso.

ENTREVISTADOS

- Mototaxista: Jonhny sanchez

- Repartidor de pizzas: Luis Armando

- Conductor de Bus: Julio Espinal

- Vigilante de barrio: Marlon Rudas

Conductor de bus, Julio Espinal, 70 años

-Momentos más agradables:

-Eran las relaciones que tenían con los compañeros de trabajo, cuando estaban en descansos y charlaban o se distraían para bajar el estrés del trabajo.

-Momentos menos agradables:

-Las madrugadas y las traspasadas era lo que más le incomodaba.

-Anécdotas:

Cuenta que pasando por el Estadio Metropolitano con miembros de su familia durante un partido de Junior contra Nacional, varias personas le arrojaron piedras a su buseta, eran hinchas del junior, ya que el equipo había perdido el partido y estaban furiosos, el bus iba pasando y llevaba algunos personas del equipo del Nacional, los hinchas al ver esto desgraciadamente actuaron así.

Repartidor de pizzas: Luis Armando, 28 años

-Momentos más agradables:

-Cuando las calles estaban casi vacías y él podía llevar los domicilios a más velocidad.

-Cuando tenía que llevar dos domicilios al mismo tiempo para lugares cercanos ya que así se ganaba el pago de los dos domicilios mas rápido.

-Vez en cuando comentaba que algunos clientes adinerados le daban bastante propina y esto lo animaba mas.

-Momentos menos agradables:

-Cuando por su descuido llegaba a la casa del cliente con el producto en mal estado, sea porque no lo acomodó bien y se desordenó todo o se aplastó, a veces pasaba pena por esos momentos y que la empresa quedaba mal por su culpa, e incluso en algunos casos el cliente no quería recibir el domicilio y le tocaba devolverse y pagar de su propia cuenta, esto último en el caso de las pizzas.

-También cuenta que habían momentos del día en que no le daban ningún domicilio y podía pasar una hora sin hacer ni un solo domicilio.

-A veces al final del día cuando hacía las cuentas de su dinero para ver si todo cuadraba bien, por algún motivo le faltaba dinero, y no sabía si es que lo votaba sin querer o por que en algún momento dio mal un cambio.

-Anécdotas:

-Cuando llovía muy fuerte y le tocaba aun así llevar domicilios, a veces incluso le tocó atravesar algunos arroyos.

-Dice que una vez tuvo un accidente con un taxi, su moto se dañó poco y el cajón de domicilios donde llevaba una pizza salió volando, pero él casi es arrojado cuando cayó por otro automóvil que venía cerca de él, al estar manejando moto toda la noche y tener que andar rápido casi todo el tiempo, es muy probable que ocurran accidentes.

Moto taxista, Jhonis Sanchez, 53 años

-Momentos menos agradables:

-Cuando la policía estaba más activa de lo normal y daban más problemas a los moto taxistas, ya que muchos manejaban con los documentos de la moto vencidos, como el Soat o la Tecno mecánica, en esos momentos el manejaba con mucho mas susto de lo normal, pendiente a todas parte por si avistaba a un policía y pendiente de los lugares donde normalmente la policía montaba retenes.

-Anécdotas:

-Una vez trabajando con los documentos de su moto vencidos, iba llevando a una señora y un retén de la policía lo detuvo, el paro, pero en un momento de descuido del policía el decidió intentar escapárseles, arranco rápido e hizo un movimiento brusco con la moto para esquivar a otro policía que estaba más adelante que intento atravesársele en la vía para que se detuviera de nuevo, al hacer ese movimiento de esquivar el peso de la señora atrás hizo que se cayeran los dos, él se fracturo el hueso de hombro, estuvo hospitalizado 2 meses y quedo con ese inconveniente, no puede hacer mucha fuerza en ese brazo.

.Otro día devolviéndose a su casa luego de trabajar, es interceptado por un atracador que iba a pie, se le atravesó en el camino, en este caso Jhony trato de atropellarlo con su moto, y lo logro, pero él también se cayó, y se golpeó muy fuerte en la cadera, quedo tirado en el piso, suficiente tiempo para que el ladrón se levantara y fuera donde el a quitarle la billetera y su celular, el ladrón se quedó por ahí cerca con otros conocidos que llegaron luego, Jhony se levantó como pudo y se fue, dejo la moto tirada ahí, al rato fue a buscarla

con compañía. Esta vez solo permaneció 2 semanas en recuperación, no le paso nada tan grave.

Celador de Barrio, Marlon Rudas, 59 años

-Momentos más agradables:

-Cuando algunos vecinos le agradecían por vigilar constante mente en ciertas casas

-En fiestas como navidad los vecinos le reconocían su trabajo con regalos y comida

-Momentos menos agradables:

-La paranoia, el factor clave y que está presente en prácticamente todos los vigilantes y guardias, Marlon se sitúa en una esquina donde tiene vista a tres calles, desde ahí viendo a todas partes pendiente de cualquiera persona que la vea haciendo algo fuera de lo común en las entradas de las casas o personas que pasen muy seguido, además del hecho que el no tiene arma, es una presa fácil para un grupo de atracadores por ejemplo, pero de igual manera intenta siempre dudar de cualquier extraño que vea, esta acción repetida todos los días durante ya mucho tiempo se vuelve algo estresante y monótona.

-En ciertas ocasiones por desgracia algunos vecinos se quejan de diversas situaciones como que el no está muy pendiente a sus casas, o que no les ayuda nunca a bajar la compra del supermercado del auto, por lo general son vecinos que no pagan la vigilancia en la cuadra

-Los recicladores de basura normalmente no les importa dejar la basura que revisan desordenada, por lo que él está al tanto cada vez que vienen algún reciclador.

EXPERIENCIAS PERSONALES

Yo me he desempeñado de repartidor de pizzas y domiciliario general, lo primero en la pizzería Fiorella de Barranquilla, dure un año trabajando todos los fines de semana, al principio me fue muy bien, pero de la mitad del año en adelante lo que ganaba era muy poco así que decidí retirarme de ahí, luego empecé a trabajar en la empresa de domicilio Rappi, entre en una época muy mala donde la aplicación que se usaba en el celular tenía muchas funciones malas, no demore de ni una semana, porque simplemente no me dejaba trabajar la app, retome Rappi luego de 9 meses, desde junio del 2018 hasta la fecha actual de este escrito, trabajando en el horario que yo quiera y gano muy bien, mientras termino la universidad e intento pagar mis gastos, esto es un rebusque, me quiero dedicar a ser ilustrador por internet, pero mientras tanto tengo que vivir de algún trabajo que no me consuma todo el tiempo y me esclavice a un horario por un sueldo que no merece la pena y posiblemente desempeñándome en algo que no me guste, en lo personal no me gusta tener jefe ni los horarios fijos, si pudiera viviría toda la vida de freelancer.

MONTAJE DE OBRA

La obra tendrá dos fases de presentación, la primera, donde será expuesta para la presentación de la tesis, la exposición estándar que debe realizarse, la cual será una video proyección, siempre he considerado que el video beam es la mejor forma de exponer un video en un lugar donde puede haber muchas personas, así como en los cines, importa la iluminación del lugar, que debería ser oscura por excelencia, posiblemente en un lugar abierto con una pared grande, tal vez en un cine barrial, una proyección en un barrio popular en la ciudad de Barranquilla.

Se le hará publicidad a la exposición del corto, además, teniendo en cuenta que mis anteriores videos fueron virales en la ciudad a través de las redes sociales, este nuevo corto al ser un descendiente de esas primeras obras, pretende tener una acogida mayor, obviamente se le hará publicidad a través del internet a esta exposición, teniendo en cuenta todo esto, existe una posibilidad de que ese día asista bastante gente, por lo que está como primer plan la idea de usar un lugar amplio, ejemplos de estos, además de teatros como el de bellas artes, están también lugares como el patio de la Alianza Francesa, aunque también existen otros eventos como la KZ del arte en la cual ya expuse anteriormente mis otros trabajos, esta tiene una temática de la cultura caribe, de la costa, mi obra está relacionada directamente con esa exposición, en la sede de Murillo films ya expuse también mis videos de 5to semestre, este podría ser otro lugar en el que la obra actual podría ser expuesta.

La segunda fase de exposición de la obra será a través de las redes sociales, aquí es donde de verdad el corto va a llegar a la mayoría de personas en la ciudad, principalmente en mi página y perfil de Facebook donde la opción “compartir” fue la que hace que el video pueda ser viralizado fácilmente (como en mis anteriores obras de Grand Theft Bus Barranquilla que son el predecesor de esta nueva obra), también estará en la página de videos YouTube, sin embargo ahí se pierde un poco la autoría del video, no es lo mismo, saber de qué canal de YouTube es el video, a saber de qué perfil de Facebook es el video, en YouTube normalmente los canales tiene un usuario con Nickname en vez de nombres reales, así como el mío. Al contrario de Facebook, donde las personas tienen sus datos reales (existen también perfiles que se crean con nombres y fotos de personajes ficticios u de tributo a celebridades entre otros que no son de la persona que maneja dicho perfil). Una de las situaciones que ocurre al subir este tipo de videos es que existe la posibilidad de ser descargado por cualquiera y luego montadas en otras páginas (como me ha pasado) haciendo parecer que el video es propio sin dar créditos al creador real, esto es común en internet, igual, en el mismo video aparecen los créditos, pero a veces no son leídos por el espectador, a la final, lo que me importa realmente es que sea difundido, vitalizado, que lo vea la mayor cantidad de gente posible. El principio de este tipo de estrategias es el compartir, viralizar el contenido.

En los videos anteriores que hice en mi 5to semestre, viví varias experiencias en el transcurso de la creación y exposición de este, esta obra fue como el descubrimiento de la línea artística con la cual tenía más comodidad, la idea que plasmaban dichos cortos fue muy bien acogida por la ciudad en general, este primero fue expuesto en Murillo films, donde era presentado ante los profesores como taller central, luego de esto seguía la

segunda fase de exposición, que consistía en subir el video a mi Perfil de Facebook y compartirlo con los que más pudiera, amigos y conocidos, esto me ayudarían a difundirlo más, fue como un efecto domino que yo inicie, como lo planeaba, el video fue viral en toda la ciudad, se compartió cientos de veces.

El video lo vieron muchas personas ciudad, esto trajo de todo un poco, cosas buenas fueron como por ejemplo el que tantas personas lo hayan visto, el cual era el objetivo principal, también el dar a conocer mi trabajo. Por el lado malo, gracias a estos videos, la empresa de buses Sobusa se molestó, porque en uno de los cortos aparecía un de estos andando por la ciudad a toda velocidad y levándose de todo por delante, obviamente se sintieron ofendidos y contrataron a un persona para que buscara quien creo y difundió el video, esa persona me hablo a través de Facebook, me comento que las directrices de Sobusa no les gusto el video, y que si no lo quitaba de las redes podrían tomar acciones legales, sin embargo, desde el principio sabía que esto podría llegar a pasar, por lo que ya estaba preparado y no sentiría frustrante el quitar el video de las paginas, aunque lo que hice luego fue volver a subir el video de nuevo, pero solo lo pueden ver los que aparezcan como amigos en mi perfil de Facebook.

Como también era de esperarse, algunas páginas famosas donde se publican contenido de entretenimiento como memes, imágenes y videos graciosos o de curiosidades, tomaron mi video sin aviso y lo publicaron en sus muros de Facebook, sin darme créditos ni nada por el estilo, esto es muy normal en internet hoy en día, existe un dicho que dice más o menos que cuando subes algo a Internet, ya no es tuyo, es del Internet, compartir no es un delito. Igualmente, mi propósito principal era que los videos se compartieran y fueran vistos por muchas personas, así que este suceso también me ayudo.

Ahora ¿porque el lugar de circulación de estos videos son las redes sociales, y no galerías de arte o museos? Ya a estas alturas suena obvio, si las redes sociales eran el mejor lugar para hacer circular este contenido por la accesibilidad que tienen las personas para entrar a verlo, además de que la difusión se hizo prácticamente sola, yo tan solo etiquete a varios amigos cercanos y a su vez ellos lo compartieron y así amigos de mis amigos hicieron lo mismo muchas veces, obviamente el video estaba en modo público para que cualquiera ajeno a mi perfil lo pudiese ver. Por otro lado, la parte de las Galerías y Museos, estos lugares son menos circulados por personas del común, personas ajenas al arte, y además, las galerías no tienen un flujo de gente diario muy grande, en comparación de un post compartido cientos de veces en Facebook, sin embargo, logre exponer esta obra en algunos lugares físicos como por ejemplo la KZ del arte (la kazeta) organizada por Antonio de Jesús Herrera.

Teniendo en cuenta mi experiencia con mis trabajos anteriores, puedo volver a hacer viral mi actual trabajo usando ciertas características claves que ya usé en dichos videos del pasado, obviamente la intención es que tenga una gran acogida con el público para que se convierta en viral.

Otra estrategia que pretendo usar para que esta nueva obra se difunda a través de esas páginas de otras personas que ya las comente anteriormente, es proponerles pasarles mi video con buena definición a los administradores de dichas páginas, con las condiciones de darme los créditos, ambos salimos ganando, ellos por tener algo que publicar con una buena definición y a mi obviamente por darme el crédito. Cualquiera puede descargar un video de

YouTube, por eso quiero primero proponerles este video a esas páginas grandes con muchos seguidores antes de subirlo a YouTube. Por ejemplo, la página de Facebook “Facultad de podridas Artes Vol.9” la cual es una página que comenzó parodiando cierto evento que ocurrían en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del Atlántico, pero actualmente se dedica más que todo a publicar memes, esta página obviamente como público objetivo tiene a la ciudad de Barranquilla y sus alrededores, un video como el mío es perfecto para esta página, así que les propondré pasarles el video con buena calidad para que lo publiquen, esto tiene su parte buena y mala, la buena es que ellos tienen un público muy grande y el video se difundirá bastante, la mala es que si ellos quieren pueden publicarlo sin darme los créditos y además pueden pasárselos a otras páginas sin que yo lo sepa, pero a la final no me importa realmente si lo hacen sin mi consentimiento, lo que me importa es que se difunda lo más posible, así que no salgo perdiendo mucho.

LUGAR DE EXPOSICION

Galería La Kz situada en la Calle 71 # 65- 44

ANEXOS

CRONOGRAMA

La obra se expondrá a las 7:00 pm y se pretende exponer luego 3 videos correspondientes a mi obra con el mismo nombre que realice en el año 2014, después de unos 20 minutos, se volverá a reproducir todo por segunda vez y al finalizar culminara la exposición.

RECURSOS TECNICOS

Se requerirán un proyector video beam de gama media como por ejemplo el Epson powerlite S18 el cual será alquilado por el día de la exposición, además de una lona blanca de aproximada mente 5x3 metros en caso tal de no usar una pared.

GLOSARIO

Mod: Wikipedia lo define como:

En el mundo de los videojuegos, un *mod* (del inglés *modification*) es una extensión del software que modifica un videojuego original proporcionando nuevas posibilidades, ambientaciones, personajes, diálogos, objetos, etc. En la actualidad, prácticamente todos los videojuegos importantes para PC incorporan herramientas y manuales para que exista la posibilidad de modificarlo al gusto del jugador.

Aunque anteriormente las comunidades de (*creadores de Mods*) *eran no oficiales y estaban integradas por un reducido número de participantes, actualmente se ve el interés de las compañías en tener una base de seguidores que no solo juegue, sino que además cree estos contenidos no oficiales para extender la vida de los juegos durante, en algunos casos, muchos años más.* Actualmente se puede ver a las compañías dando el primer empujón a las comunidades de *modders*, dándoles herramientas, tutoriales y el soporte necesario para que los seguidores se involucren más en los juegos (80.58.5.237, 2004)

Modder: Es una persona que crea Mod para videojuegos o programas.

Loquendo: Es un sintetizador de voz el cual es muy usado en la comunidad de animaciones de GTA San Andreas.

Bug: error informático causado meramente por algún fallo a nivel de software, puede presentarse desde programas hasta videojuegos, y pueden ser de diferentes tipos como, por ejemplo:

-no cargan adecuadamente imágenes o modelos 3D

-que un texto o conjunto de caracteres se desordenen o borren

-que en un videojuego un personaje quede atorado en algún lugar, desaparezca, se distorsione etc.

Crasheo: de la palabra Crash en inglés (choque, quebrar) puede ser considerado como un bug también, es un verbo, pasa cuando un juego o programa se traba de tal forma que se cierra o no queda de otra que cerrarlo.

LISTA DE REFERENCIA:

Prada, J. M. (2001). *La apropiación posmoderna, Arte, practica apropiacionista y teoría de la Posmodernidad*. Madrid, España: Editorial fundamentos

Chion, M. (1990). *La Audiovision*. Recuperado de https://books.google.com.co/books/about/La_audiovisi%C3%B3n.html?id=D1q0IYre7lAC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Matewecki, N. (2006). Arte y Nuevas tecnologías. ¿plagio o apropiación? Recuperado de http://cv.uoc.edu/web/~eespina/elisa_espina/pdf/plagio_apropiacion.pdf

Fuenmayor, R. (2017). Rebusque. El Herald. Recuperado de <https://www.elheraldo.co/columnas-de-opinion/el-rebusque-429130>

Graziadei E., Bernardi, S., Cicogna, C., (productores) y De Sica, V. (director). (1948). *Ladrón de bicicletas* [cinta cinematográfica]. Italia.: PDS Produzioni De Sica

Gromenauer uv. (2009). Telebasura. *Wikipedia* [versión electrónica] Wikipedia, <https://es.wikipedia.org/wiki/Telebasura>

80.58.5.237, (2004). Mod (videojuegos). *Wikipedia* [versión electrónica] Wikipedia, [https://es.wikipedia.org/wiki/Mod_\(videojuegos\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Mod_(videojuegos))

Figuras:

Isaza, J. (2018). *Ejemplo de algunos autos que se pueden incluir en el videojuego a través de Mods*. [figura 1]. Imagen propia.

GTA Underground Development Team. (2015). *Mapa del Mod GTA Underground*. [figura 2]. Recuperado de <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350710242/quieren-agregar-diferentes-ciudades-de-rockstar-a-gta-san-andreas/>

BoPoH. (2013). *Menú del Mod Camhunt*. [figura 3]. Recuperado de <https://libertycity.net/files/gta-san-andreas/59845-camhunt-v1.0.html>

Isaza, J. (2013). *Ejemplo de la cámara de camhunt*. [figura 4]. Imagen propia.

Isaza, J. (2014). *Ejemplo de algunos autos que se pueden incluir en el videojuego a través de Mods*. [figura 5]. Imagen propia.

Isaza, J. (2018). *Posible visualización final de la exposición de la obra*. [figura 6]. Imagen propia.

Jordan Isaza, D. (2013). *Buses*, 3er Semestre [Dibujos, 7 piezas], [Figura 7]. Barranquilla, Exposición de taller central, Artes plásticas, Universidad del Atlántico.

Jordan Isaza, D. (2013). *Grand Theft Bus Barranquilla*, [Pintura, 4 piezas], [Figura 8]. Barranquilla, Exposición de taller central, Artes plásticas, Universidad del Atlántico.

Jordan Isaza, D. (2014). *Grand Theft Bus Barranquilla* [video, 3 piezas], [Figura 9]. Barranquilla, Exposición de taller central, Artes plásticas, Universidad del Atlántico.

Jordan Isaza, D. (2015). *Escenario del cambio a medias* [Dibujo, 4 piezas], [Figura 10]. Barranquilla, Exposición de taller central, Artes plásticas, Universidad del Atlántico.

Jordan Isaza, D. (2016). *¿En que nos vamos?* [Figuras en madera, 4 piezas], [Figura 11]. Barranquilla, Exposición de taller central, Artes plásticas, Universidad del Atlántico.

Trollencio911. (2016). *Gta San Andreas | Cj compra Luna de Plutón (Loquendo)*. [Figura 12]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=GD_bDqoiabA

De Sica, V. (1948). *Poster de El Ladrón de Bicicletas*. [figura 13]. Recuperado de <https://www.filmaffinity.com/es/film602757.html>

De Sica, V. (1948). *El Ladrón de Bicicletas*. [figura 14]. Recuperado de <https://www.elespectador.com/noticias/cultura/ladrones-de-bicicletas-viaje-la-noche-de-la-insolidaridad-articulo-742433>

García, C. (2012). *Monalisa*. [figura 15]. Recuperado de <https://www.elheraldo.co/local/la-calle-es-la-mejor-galeria-para-mis-monalisas-revol-ver-59957>

Salas Aldair. (2017). *Serie Kamival – Marimonda Samurái* [Serigrafía], [Figura 16]. Barranquilla, Exposición de taller central, Artes plásticas, Universidad del Atlántico.

Belalcazar, A. (2012). *Impacto en la sociedad del Minuto en las calles*. [figura 17]. Recuperado de <http://caliescribe.com/es/servicios-y-medioambiente/2012/02/11/2032-impacto-sociedad-del-minuto-calles>

Kallaugher, K. (2008). [figura 18]. Recuperado de <http://www.kaltoons.com/wordpress/portfolio/?album=1&gallery=2&ngpage=3>

Kallaugher, K. (2012). [Figura 19]. Recuperado de <http://www.kaltoons.com/wordpress/portfolio/?album=1&gallery=5>

Paginas y referentes de mods:

Trollencio911. (2012). Canal de YouTube de Trollencio911. Recuperado de <https://www.youtube.com/user/Trolencio911>

Detension. (2013). Canal de YouTube de Detension. Recuperado de <https://www.youtube.com/user/detension>

GTA Mods del Norte. (s.f). Recuperado de <https://gtamodsdelnorteofficial.blogspot.com/>

GTA Colombia. (s.f). recuperado de <http://gtamodscol.blogspot.com/>

GTA bus Colombia. (s.f). Recuperado de <http://gtabuscol.blogspot.com/>

GTA Colombia Slim versión. (s.f). Recuperado de <http://gtacolombiaslim.blogspot.com/search?updated-max=2014-11-30T14:24:00-08:00&max-results=7>

GTA: Underground Development Team (2015). GTA Underground. Moddb. Recuperado de <https://www.moddb.com/mods/gta-underground>

BIBLIOGRAFIA

- Prada, J. M. (2001). *La apropiación posmoderna, Arte, practica apropiacionista y teoría de la Posmodernidad*. Madrid, España: Editorial fundamentos
- Prada, J. M. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes*. España: Ediciones Akal
- Chion, M. (1990). *La Audiovisión*. Recuperado de https://books.google.com.co/books/about/La_audiovisi%C3%B3n.html?id=D1q0IYre7lAC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Matewecki, N. (2006). *Arte y Nuevas tecnologías. ¿plagio o apropiación?* Recuperado de http://cv.uoc.edu/web/~eespina/elisa_espina/pdf/plagio_apropiacion.pdf
- Torres, R. M. (1978). *Costumbres nacionales: 1809-1883*. Bogota: Editoriales jeroglífico.
- Panozzo, A, Z. (2015). La apropiación como practica contemporánea. *ERAS*. (Vol. 6, N° 2), pp- 41-53