

EXPO CÁPSULA

una **dosis** de talentos



MEMORIAS
2021



INTRODUCCIÓN

Expo Cápsula: Una dosis de Talentos es un proyecto de investigación creación en el aula apoyado por la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas de Bellas Artes Institución universitaria del Valle, desarrollado durante un semestre académico que tiene como objetivo el desarrollo de proyectos culturales, de creación y de emprendimiento enfocado en el ámbito cultural. Durante el proceso de trabajo los estudiantes presentan ideas propias (algunas en ejecución actualmente) y de manera virtual reciben asesorías y talleres por parte de expertos en temas como la gestión cultural, la promoción de las ideas, elaboración de portafolio, formas de financiación y finalmente una serie de ejercicios para realizar un Pitch.

El Pitch se constituye como una herramienta de presentación de ideas que condensa los aprendizajes y sobre todo la proyección de una idea en una realidad, dando a conocer a otros la forma en que se ejecutará.

Es importante entender que los procesos culturales requieren de una gestión adecuada y aunque en un proceso formativo parece que todo es teoría, en Expo Cápsula: Una dosis de Talentos se apreciaron proyectos reales que generan ingresos, alianzas y grupos de trabajos con potencial para salir al mercado actual.

El evento final del proceso, fue realizado de manera presencial en la Sala de Música de Cámara de Bellas Artes Cali y contó con la presencia de público, así como el apoyo de la oficina de comunicaciones para su posterior socialización.

Uno de los componentes importantes de este trabajo fue la evaluación por parte de dos expertos en temas de presentación de proyectos; el docente Libardo Maya (Diseñador gráfico, MG en educación ambiental y sostenible) y Natalia Hoyos (Realizadora Audiovisual y fotógrafa), con quienes se elaboró una rúbrica para establecer los alcances y efectividad de los Pitch a presentar y de esa manera determinar los puntajes con los que dos proyectos obtienen reconocimiento, no con el fin de generar competencia, sino de establecer los puntos a mejorar en cada caso.





La jornada contó con la muestra en video de los proyectos y el conversatorio. El Proyecto desde la experiencia en donde participaron todos los integrantes de cada iniciativa y la presentación de dos filminutos realizados por uno de los colectivos participantes.

Los resultados, proceso y los pitch de cada proyecto se pueden observar en el sitio web www.expocapsula.com.

23 de Noviembre de 2021

Agradecimientos a la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas, al Decano Alberto Campuzano, al coordinador del área de Investigaciones, Iván Abadía por su acompañamiento, a todos los estudiantes de otras asignaturas que se sumaron a este evento, al estudiante Dussan Orozco por apoyarnos desde la ejecución de las ideas planteadas en clase.



EL PROCESO

Durante los anteriores 5 semestres en la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas en la electiva de Gestión de Eventos Culturales, los estudiantes han propuesto ideas que están dentro del emprendimiento o una idea que esperan sea sostenible económicamente, por lo que se busca al finalizar el proceso de trabajo producir un evento en donde los proyectos sean exhibidos y en algunos casos sean revisados por expertos externos a la institución, con el fin de recibir retroalimentación y generar un vínculo y posible alianza con agentes externos.

De esta manera se completa un ciclo de conceptualización, planeación y ejecución que es aplicable a diferentes modelos de trabajo desde lo cultural y que está enfocada a desarrollar eventos y encuentros con agentes del ecosistema cultural en particular.

La actividad propuesta la Feria de Producción Cultural, surge como una fase complementaria a actividades llevadas a cabo durante el año 2019, en el encuentro de artes gráficas, llamado el OTRO FESTIVAL, en donde se realizó una convocatoria para emprendimientos y colectivos gráficos de la ciudad de Cali, co-producido por las marcas locales Lunas de Papel y Lo Mundano, quienes anteriormente participaron en el semillero de emprendimiento cultural y buscaban dar a conocer una oferta de producto, así como una serie de acciones artísticas y académicas que permiten generar networking entre iniciativas de la región y proyectos productivos.

Si bien es cierto que la creación gráfica ha jugado un papel fundamental en el desarrollo de proyectos de circulación, es necesario continuar con la formación en gestión que permite que estas iniciativas continúen desarrollándose. Para el año 2020, debido a la situación generada por la pandemia, la dinámica de trabajo y de networking se volcó al entorno digital, en donde se realizó un proceso de formación en herramientas de gestión para proyectos culturales que fueron evaluadas en una rueda de negocios digital, contando con los evaluadores Yina Obando (Diseñadora gráfica y gestora cultural) y





Leonardo Arias (caricaturista y gestor gráfico), en el marco de la clase de gestión de eventos culturales y que dió como resultado, el apoyo económico para la realización de una exposición colectiva “De la tinta al movimiento” en Diciembre del 2020 en la librería Oromo en Cali.

Para el semestre 2021-2 el evento de socialización planteado surge de la inquietud del grupo de trabajo de la electiva de Gestión de eventos culturales (integrado por estudiantes de todas las facultades), con el objetivo de dar a conocer sus ideas creativas a diferentes públicos y retornar al espacio presencial en la Sala Alternativa de Bellas Artes en donde se llevan a cabo muestras gráficas y para este caso resultado de un proceso de trabajo que está directamente ligadas a la gestión cultural.

Durante el semestre se realizaron sesiones virtuales de las que cabe destacar tres, que fueron a las que más seguimiento se realizó para lograr una aplicación de conceptos a cada uno de los proyectos, estas fueron:

Taller de Portafolio a cargo de Yina Obando, Diseñadora gráfica y gestora cultural.

Taller de elaboración de Pitch por parte de Natalia Hoyos, Realizadora audiovisual.

Charla sobre elaboración de presupuestos a cargo de Miguel Madroño, Contador público, quien además complementa con una asesoría sobre documentación para proyectos.

Es así como, conforme se iba desarrollando la asignatura se dividieron tareas en grupos

Diseño, Comunicaciones y Logística, lo que permitió la creación del nombre EXPO CÁPSULA: una dosis de talentos de manera colectiva y en los tiempos de clase, la posterior creación de un identificador por parte de los estudiantes que integran el estudio de diseño VERSATA y la posterior aplicación a piezas por parte de Alexander Aguirre y Cindy Quintero Coy quienes proyectaron parte de los materiales y elementos de recordación que tendría el evento. Paralelo a estas actividades cada estudiante grabó su Pitch, editó y presentó como parte de las evaluaciones de clase y gracias a la asesoría de la tallerista de Pitch se lograron pulir, dando como resultado una versión final más ajustada a cada proyecto.

En los encuentros virtuales se estableció además la dinámica y programación del evento, en donde era necesaria una presentación de marcas y procesos y para no resultar repetitivos se estableció que el formato conversatorio era el más adecuado, debido a la diversidad de los proyectos y que a partir de preguntas se aprenden métodos aplicados en la gestión cultural.

Cabe resaltar que tres proyectos están siendo ejecutados en zonas rurales como son el corregimiento de Pichindé, Santa Elena en el Cerrito Valle y la Buitrera en Palmira, con población real y en zonas en donde gracias a estos proyectos se puede impactar a la comunidad de manera oportuna a través de la cultura.

07

08



LiberARTE

SAMANTHA UMAÑA



09

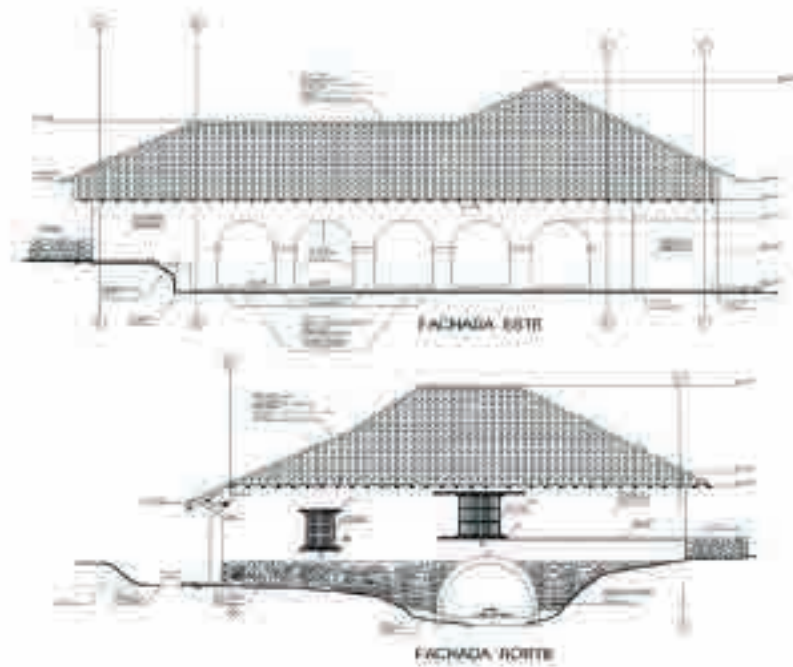
El proyecto se fundamenta en la arte-terapia, la cual, tiene como objetivo principal “usar el proceso creativo para mejorar y realzar el bienestar físico, mental y emocional de los individuos sin importar su edad.” propiciando de esta manera un espacio seguro para la divulgación individual de asuntos personales en los que se pueda trabajar desde esta área.
LiberARTE está dirigido para niños, jóvenes y personas con discapacidad en algunas comunas del distrito de Aguablanca, en donde se ha identificado la necesidad de trabajar aspectos emocionales, psicológicos, y físicos. De esta manera se le brindará a la comunidad mayor conocimiento acerca del arte terapia como herramienta para su bienestar.

10

Ilustraciones e infografías científicas a partir de investigaciones arqueológicas, etnohistóricas y de la novela "El Alférez Real". Con esta propuesta de restauración gráfica, se hace un aporte a la identidad cultural por Cali y a evidenciar la hacienda Cañasgordas como monumento o Bien de Interés Cultural del ámbito nacional, ya que las ilustraciones e infografías científicas de este proyecto, permiten visualizar las investigaciones científicas realizadas por el ICANH y el INCIVA en el cementerio y el trapiche de la hacienda Cañasgordas, también permiten representar los personajes principales de la novela El Alférez Real, para que lectores y estudiantes de bachillerato, en la publicación impresa y a mayor escala, en la exposición didáctica itinerante, puedan interpretar y comprender mejor, aspectos costumbristas, históricos, etnohistóricos, arquitectónicos y económicos de la época colonial que han sido el resultado de estos estudios.

Restauración gráfica de la hacienda Cañasgordas

Por: Alexandra Ortega





Colibrí Amarillo

Escuela Comunitaria de Arte



El proyecto es la creación de la escuela comunitaria de arte Colibrí Amarillo, que busca fortalecer los procesos comunitarios en barrios populares y en especial en las zonas rurales, llevamos un experiencia de 3 años con el desarrollo de talleres de artes multidisciplinares y la creación de un espacio audiovisual para la comunidad reapropiándonos de los espacios públicos del territorio con el cine al parque generando procesos y pedagogías con los niños y niñas enfocándonos en la educación artística y ambiental apostándole a espacios de sana convivencia y el manejo productivo del tiempo libre de los niños que muchas veces con una disposición familiar o social diferentes en la cual el arte puede hacer una herramienta para transformar todo esto.

facebook.com/GeoEmanar
instagram.com/colibriamarillo_escueladearte/



15

DIRECTORA DE ARTE · ILUSTRADORA

..... C

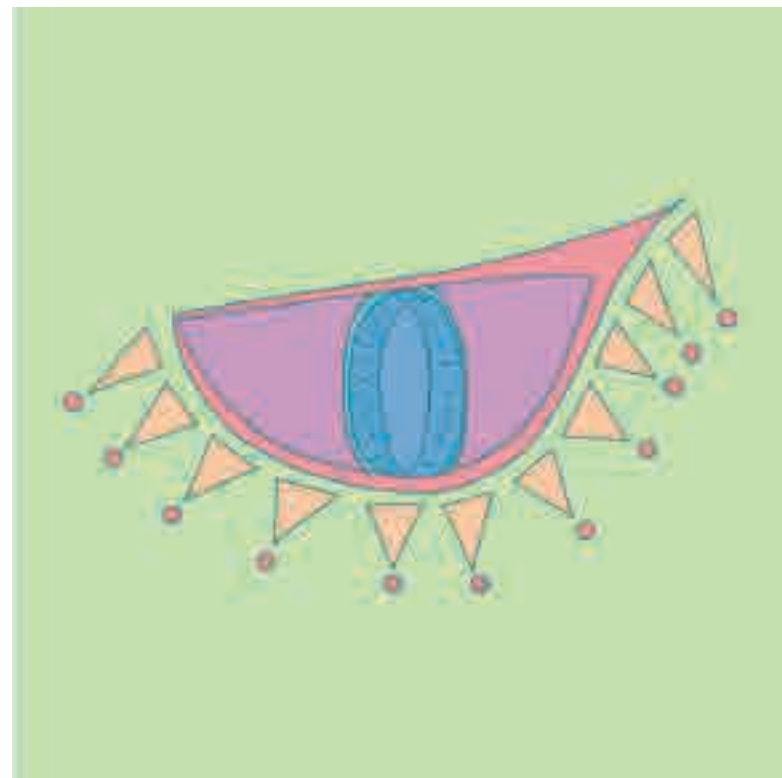
CINDY COY

Este proyecto surge de la necesidad de mostrar mi trabajo en la dirección de arte y la ilustración de forma profesional para atraer clientes tanto nacionales como internacionales. Lo que se busca en el, es lograr combinar y equilibrar las diferentes áreas en las que me desempeño exponiendo y aplicando la línea gráfica y visual que manejo. El desarrollo del portafolio es muy importante ya que con él se logran resumir y/o compactar las diferentes habilidades en las que se desenvuelve un artista audiovisual (fotógrafo, diseñador, director creativo, etc.)

[instagram.com/coy.cindy/](https://www.instagram.com/coy.cindy/)



16



17

18



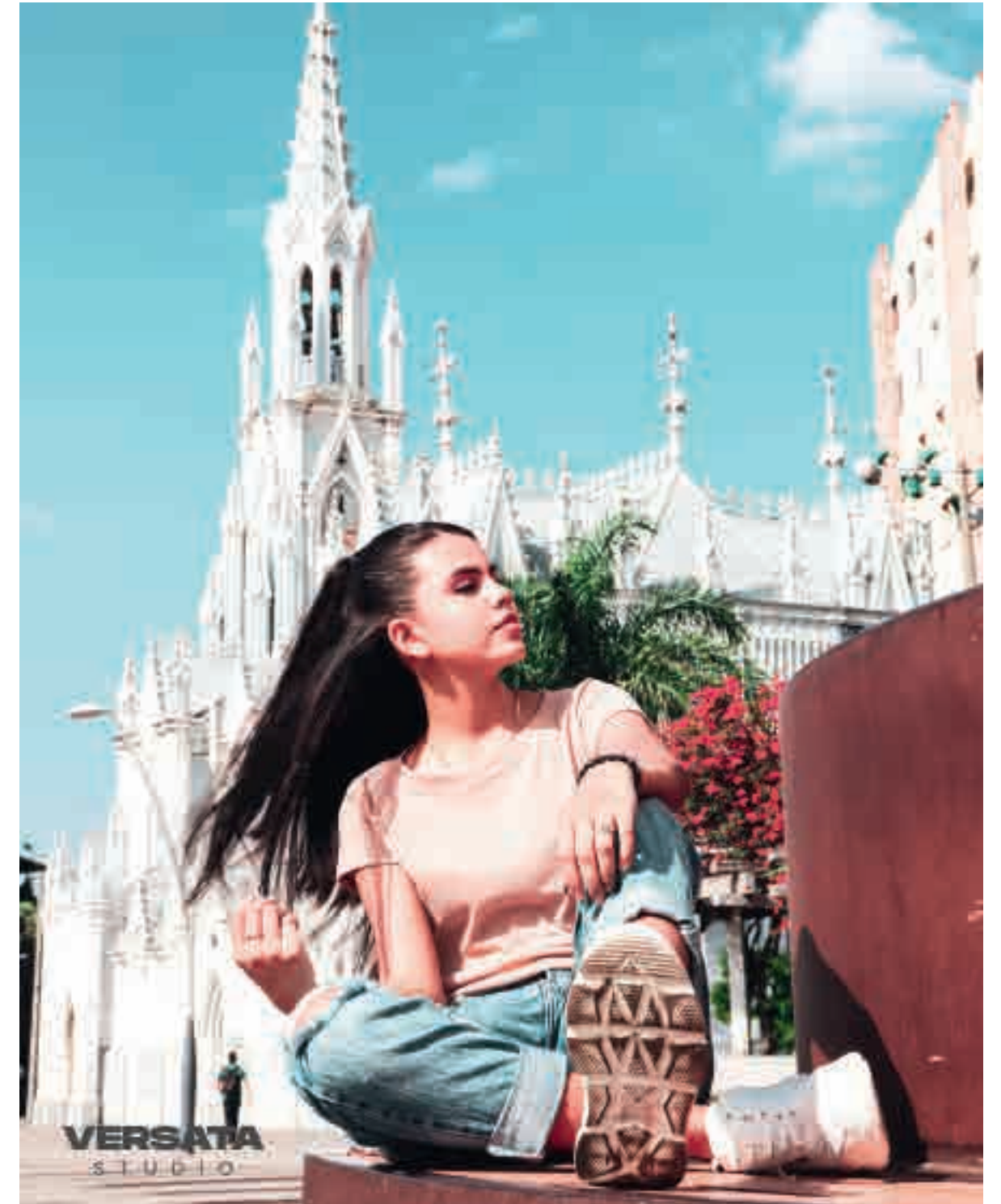
VERSATA STUDIO

Proyecto que busca consolidar una Agencia de Diseño, con tres grandes ejes que se entrelazan como son la producción audiovisual, comunicación publicitaria y la producción y edición fotográfica social.

[instagram.com/versata_studio/](https://www.instagram.com/versata_studio/)



19



20



21

22



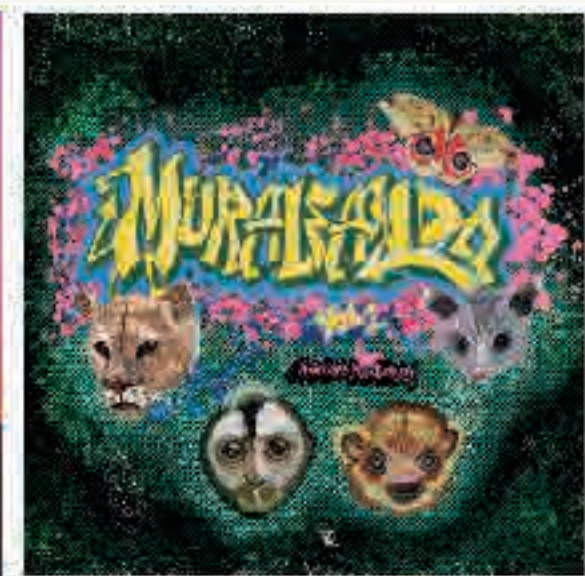
23

Studio PICHIN WOOD

Estudio de Diseño con tres enfoques lo social, cultural y ambiental. Entre los proyectos destacados está la recuperación de la memoria histórica del corregimiento de Pichindé y la creación de espacios culturales.

[instagram.com/pichinwood.ph/](https://www.instagram.com/pichinwood.ph/)

24





Taller de reparación, construcción y mantenimiento de instrumentos musicales de cuerda pulsada y frotada de Andrea Ospina López.

Casa del árbol se enfoca en la utilización de maderas nacionales, pero con el uso del método tradicional de construcción de instrumentos, promoviendo la compra de instrumentos de alta calidad a bajo costo.

La Residencia en Bogotá por 15 días del segundo taller de introducción a la construcción de instrumentos de cuerda frotada de la Fundación Salvi, con apoyo del Ministerio de Cultura, entre otros, hacen parte de los estudios certificados de este taller.

[instagram.com/casadelarbol.ol/](https://www.instagram.com/casadelarbol.ol/)

Casa
del
Arbol
luthería



CORESPUART

Colectivo Artístico que busca rescatar el espacio público a través del arte en Santa Elena en el Cerrito Valle.



29



30



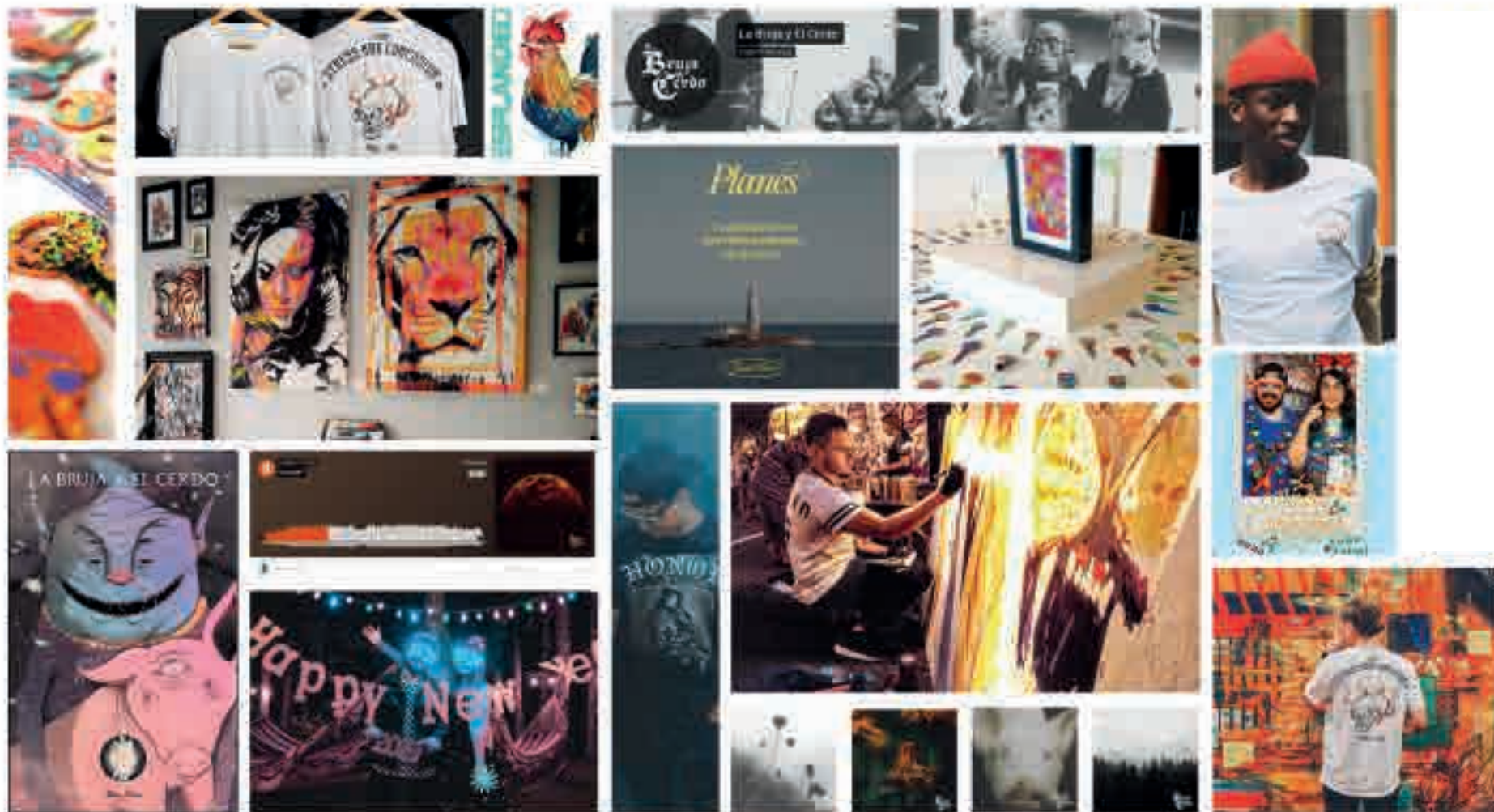
Somos una marca colombiana, con productos totalmente veganos a base de verduras, semillas y leguminosas. Nuestros productos están pensados para ser prácticos a la hora de consumir, cada día gracias a nuestros productos generamos experiencias que permiten alimentarte de una manera deliciosa, natural y saludable contribuyendo en la protección y cuidado del medio ambiente.

[instagram.com/nutrifoodscolombia/](https://www.instagram.com/nutrifoodscolombia/)

31



32



HABITANTES

Habitantes es una propuesta artística a modo de galería, donde se exponen las actividades y/o proyectos de diferentes marcas en torno al concepto de habitar.

Habitar es la interacción que hay entre el ser y el estar, la apropiación de un lugar determinado, tiene que ver con vivir y permanecer en dicho lugar e implica una intervención directa y constante con el entorno. Es importante ya que, como seres humanos, como seres conscientes y como creadores, se tiene acceso a mundos con los cuales conectar. La apropiación o entendimiento del concepto requiere no estar tan sólo de paso, sino que se haga propio, determinado lugar o espacio. Con esto se busca ahondar desde la identidad, hasta las vocaciones y el propósito dentro de las actividades que desarrollan ciertas personas o grupos de personas (habitantes).

Cada círculo social al cual se accede es un mundo (habitable) nuevo por explorar y conocer; las artes, el deporte, una ciudad y su cultura, incluso un país y el mismo planeta entero, con sus propios códigos de comunicación, con sus propios saberes y también con su propio caos.

La realidad es que en el mundo, el ser humano se encuentra inmerso en el caos, maldad e injusticia causada por sí mismo y como habitante que es, a pesar de eso, se tiene la oportunidad de, contrarrestando la realidad caótica, proponer una nueva intención respecto al futuro.

En ocasiones la desesperanza hace que no se quiera habitar en ciertos mundos a los que se pertenece, pero, ya estando inmerso en ellos, se tiene el privilegio y responsabilidad de ser creador, lo cual será provechoso si se toma el sentido de pertenencia de donde se está, quién es (identidad) y el propósito de ello.



Atraepos es un emprendimiento con una vibra moderna y urbana, que busca lanzar diferentes prendas de vestir inspiradas en historias de la mitología.

[instagram.com/atraepos/](https://www.instagram.com/atraepos/)



EXPO^o CÁPSULA

una **dosis** de talentos

INTEGRANTES DEL PROYECTO

Cindy Johanna Quintero Coy
Alexander Aguirre Patiño
Alexandra Ortega Díaz
Andrea Ospina López

Juan Martín Velasquez
Jose Daniel Osorio
Alejandra Cuero
Marcela Mazo
Daniela Flores

David Orlando Bolaños Dorado
Sahian Daniela Núñez Castro
Nicolle Samantha Umaña Ramírez
Andrés Alberto Ramírez Lenis
María Camila Salas Sánchez



37



38

LA EVALUACIÓN

El proceso de evaluación se realizó a partir de los pitch en video realizados por cada uno de los estudiantes, a partir de las siguientes rúbricas, lo que permitió el reconocimiento a los proyectos #Habitantes de Jose Daniel Osorio y #CasaDelÁrbol de Andrea Ospina.



“La importancia del Pitch no es un indicador de éxito en el futuro del proyecto, para mi, es un momento crítico para cualquier iniciativa, en el cual el dueño del proyecto, o el emprendedor o el negociante, si se quiere, puede decir, de qué se trata, pero yo puedo tener el mejor PITCH, pero no tener el mejor proyecto, eso también cabe resaltar”.

Libardo Maya





EXPO^θ CÁPSULA

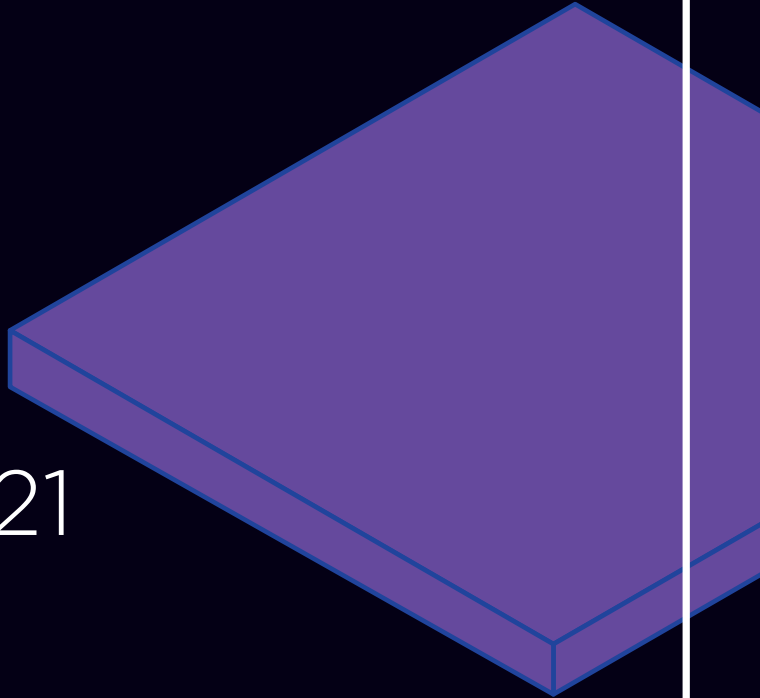
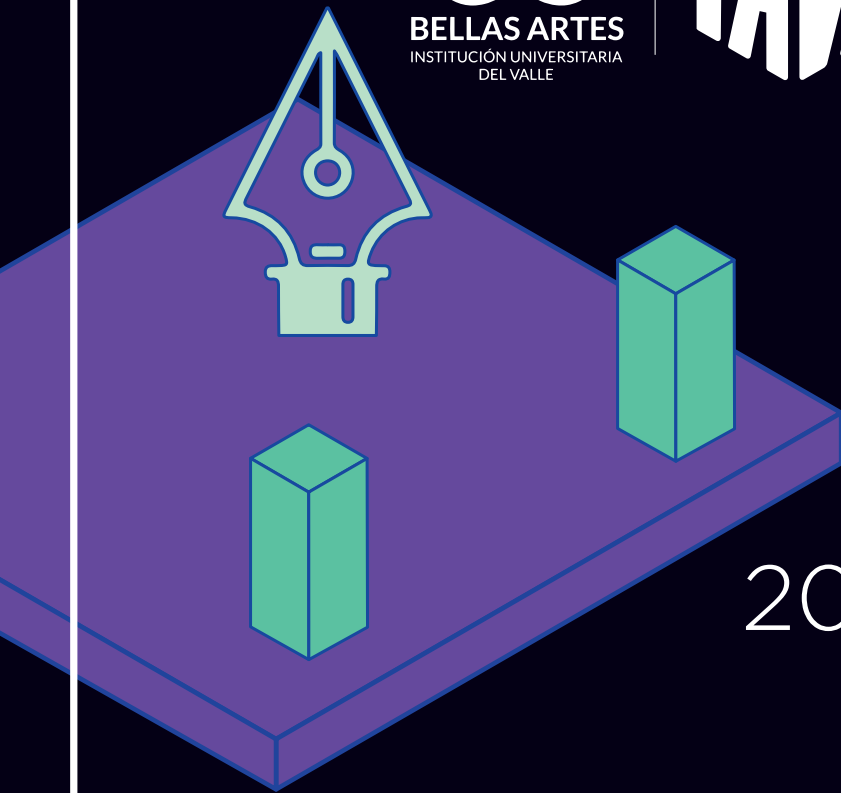
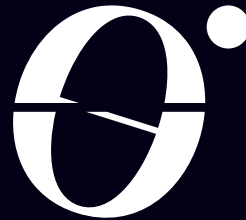
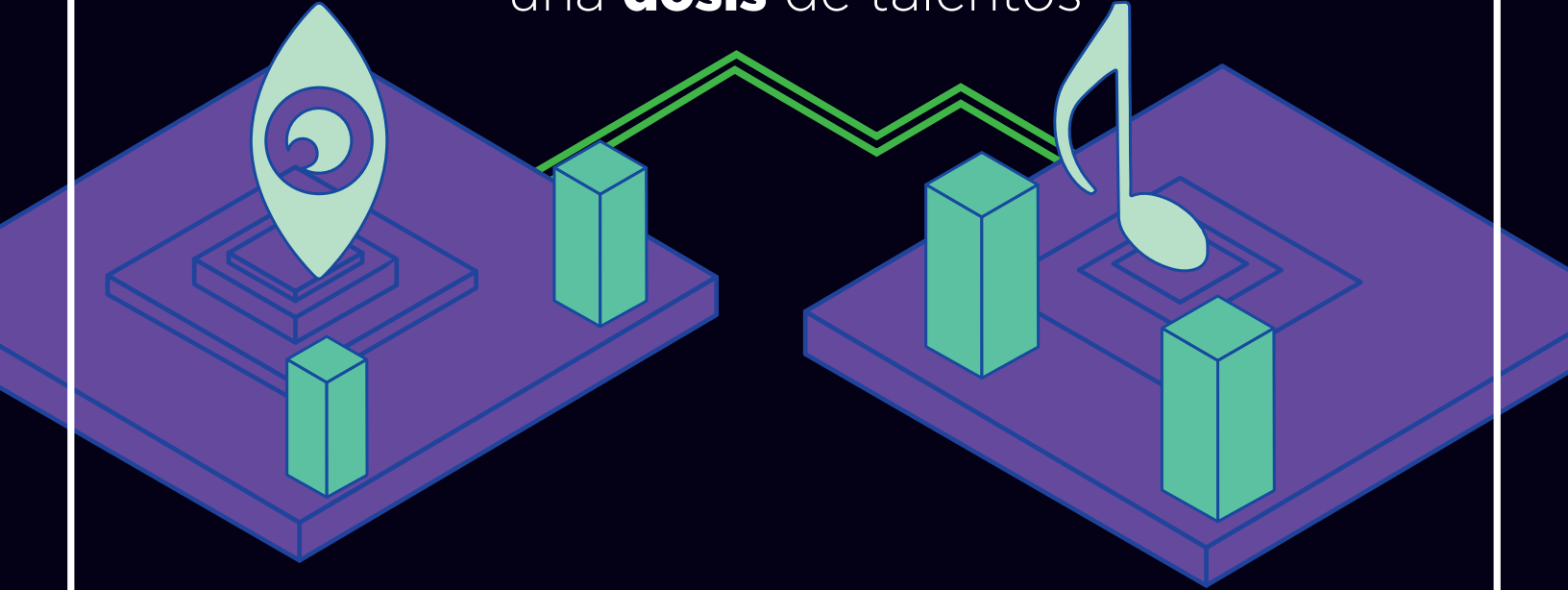
una **dosis** de talentos

Es el resultado de un proyecto de investigación - creación en el Aula, que resulta de los procesos de formación en las electivas de Gestión de Eventos culturales y las asignaturas de Diseño y Gestión de Proyectos para Artes plásticas y diseño gráfico, en donde se presentarán los procesos del trabajo de los estudiantes que están inmersos en el área de gestión cultural y que busca la circulación de los proyectos así como la generación de lazos entre los proponentes y los invitados que hacen parte de diferentes ámbitos del ecosistema cultural.



EXPO^o CÁPSULA

una **dosis** de talentos



2021