



• **Rafael Sanz Hurtado** •
2010



• Universidad de Nariño • Facultad de Artes • Diseño Gráfico •

• **Rafael Sanz Hurtado** •

• San Juan de Pasto •
2010

Nota de aceptación

San Juan de Pasto, noviembre de 2010

Ana Timarán
Jurado

Jaime Pineda
Jurado

Ramiro Viveros
Jurado

Nota de Responsabilidad

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado son responsabilidad exclusiva de sus autores y no comprometen la ideología de la Universidad de Nariño”

Artículo primero del cuadro número 32 de octubre 11 de 1996, emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño

A Rafael y Sarita.

¡Gracias totales!

A todo mi equipo de producción, a mi familia y a los amigos que hicieron parte de este sueño, a los que trasnocharon conmigo y me ayudaron con su esfuerzo a convertir en realidad este proyecto.

Un abrazo muy especial a Rafael y Sarita... mis amados padres que con tanto esfuerzo apoyaron esta locura colectiva; a Laura... la mujer de mi vida, quién tiñó con un poco de sus letras y su aliento las páginas de esta historia; a July, mi amiga... gracias por creer en esta causa y acompañarme en su desarrollo.

Y a Jana González, Joanna Jiménez, Hanna Ramone, Ximena Sánchez, Julián Ponce, Rolando Rosero, Carlos Díaz, Julián Mejía, Oscar Puetamán, Fady Hamad, Daniel Urbano, José David Díaz, Ariel Ferrin, Daniel Olarte, Nikole Lloyd, Carlitos, Jorge Possos, Inés Moncayo, Yolanda, Stella, María del Carmen y Cristina Hurtado, Jairo Moncayo, Viviana Insuasty, Alix Delgado, Luis Orbes, Mabel Huertas... mis más sinceros agradecimientos por todos sus aportes, su colaboración, su apoyo y disposición... ¡Qué orgullo trabajar con todos ustedes!



Amnesia • documental •

Tema:

Realización de un video-documental sobre la experimentación con el graffiti y la intervención urbana al ser tomados como medios de comunicación no convencionales.

Trabajo de grado de:

Rafael Aldebarán Sanz Hurtado

Asesor:

Omar Franco Cañón

Universidad de Nariño

Facultad de Artes

2010

Carta del asesor

En el proyecto de grado del estudiante Rafael Sanz convergen búsquedas indeclinables. La comunicación, la estética, los nuevos formatos, la denuncia, el imaginario y la memoria colectiva fluctúan de manera armoniosa.

Se describen así, preocupaciones nuevas del espacio social del diseño, en ese sentido; la disertación sobre el alcance de la acción del diseño con intervenciones urbanas y su registro documental le entrega al nuevo profesional novedosos campos de aplicación de la disciplina.

Amnesia, como proyecto permite re-crear antiguas paradojas sobre la acción puramente instrumental y cosmética y la clara evidencia del diseño como dispositivo cultural e identitario.

En el proyecto **Amnesia** se refiere una urgencia manifiesta que obliga a repensar la academia del diseño más allá de los estrictamente técnicos para articularnos con la responsabilidad social que como en este caso se nos muestra.

Omar Franco

Noviembre de 2010

INTRODUCCIÓN

Estamos rodeados de frías paredes, de esos muros mudos que se alzan en la ciudad. Crecemos pensando que es incorrecto, de mal gusto y que es tener malos modales escribir en ellos. Pero... ¿por qué no re-pintar sobre ese “dogma” del pasado?

Rayar una pared es burlarse del sistema establecido, es la transgresión de lo convencional haciendo posible una ruptura en el punto ciego que como ciudadanos nos hemos creado. El graffiti como medio emergente es, pues, un generador de impacto en quien lo ve, convirtiéndose en una forma alternativa de publicar mensajes para un público

masivo, sin la necesidad de someterse al sistema oficial de medios, tan limitado por la censura y la manipulación.

Amnesia es un documental que combina dos de mis grandes pasiones: el cine y las ganas de rayar muros. Este documental nace a partir de la experimentación con el graffiti en la ciudad de San Juan de Pasto, investigando previamente sobre sus imaginarios y, después, planteando propuestas de intervención que buscaron generar diversos tipos de sentimientos en el observador, logrando mostrar —a través de esta pieza gráfica audiovisual— tanto el proceso como el resultado de este curioso experimento.



Resumen

Amnesia es un documental que nace a partir de la experimentación con el graffiti en la ciudad de San Juan de Pasto, investigando previamente sobre sus imaginarios urbanos, después, planteando propuestas de intervención que buscaron generar diversos tipos de sentimientos en el observador, logrando mostrar –a través de esta pieza gráfica audiovisual– tanto el proceso como el resultado de este experimento.

Los imaginarios cobran gran importancia en las creencias y en el sentir de la gente a la hora de leer la realidad, pues son éstos los que construyen una u otra reacción ante los sucesos de la cotidianidad.

El graffiti fue el medio que permitió llevar a cabo dichas intervenciones sobre la ciudad aprovechando su fuerza expresiva y comunicacional desde sus formas y el contexto en que fue plasmado, generando espacios para el ejercicio de pensamiento y la reflexión sobre diversas realidades regionales.

Abstract

Amnesia, is a documentary film that comes from the experimentation with graffiti in the city of San Juan de Pasto, researching on their urban imaginary mind, then, propose some intervention that sought to generate different types of feelings in the observer, making show through of the visual graphic piece, the process and the outcome of this experiment.

The imaginary have great importance in the beliefs and sentiments of the people at the time to read the reality, since they are the ones who build one or another reaction to the events of everyday life.

The graffiti was the media to carry out such interventions on the town, drawing its strength from its expressive and communicative form and context in which it was captured, creating space for exercise of thought and reflection on various regional realities.

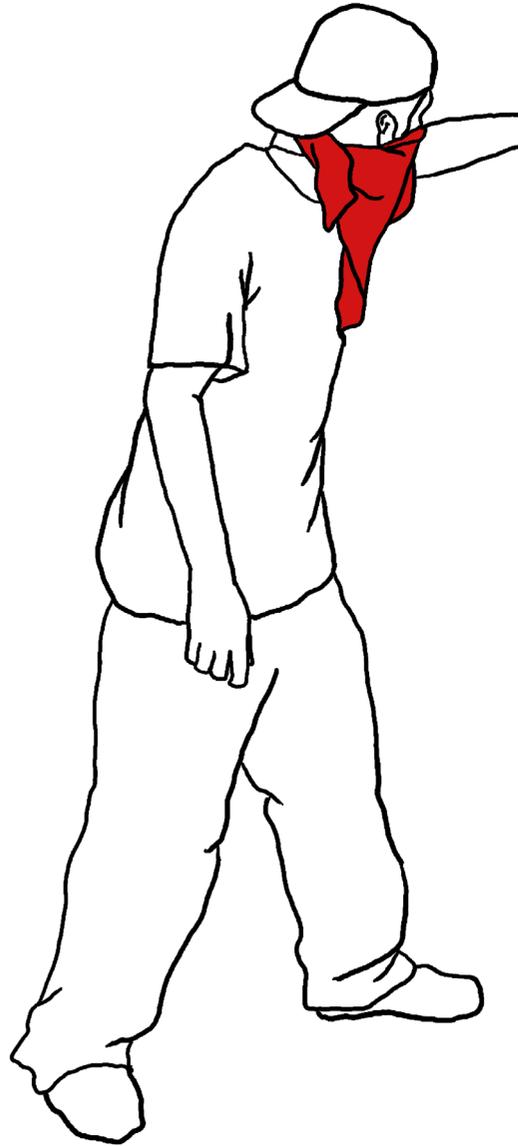
Contenido

Página 19	CAPITULO 1 (Generalidades)
21	Tema y problema
24	Objetivos
Página 25	CAPITULO 2 (Documentación)
27	Marco teórico y conceptual
34	Marco referencial
49	Marco contextual
Página 43	CAPITULO 3 (Cocinando un caos)
51	Diseño metodológico
53	Proceso gráfico
107	Conclusiones
108	Bibliografía





Generalidades





Tema y problema

Planteamiento

Básicamente, el diseño gráfico es un tipo de comunicación que requiere del canal visual a través de medios que establecen una distancia entre emisor y receptor, y cuyo carácter es colectivo; no es un medio de comunicación de masa: es una forma que, como tal, admite circular y desarrollarse en distintos medios (revistas, libros, diarios, calles, televisión, internet, etc.). Su carácter de comunicación es siempre colectivo y social, en tanto plantea a públicos masivos comunicaciones de entidades públicas o privadas.

Para este proyecto se escogió crear una pieza audiovisual de tipo documental, usando el cine como medio de difusión, tanto del proceso como de los resultados de las intervenciones urbanas que se realizaron en San Juan de Pasto a manera de experimentación, al tomar el graffiti como un medio emergente de comunicación no convencional.

Formulación

¿En qué medida se pueden utilizar el graffiti y la intervención urbana como medios de comunicación no convencionales?

Justificación

La amnesia parece ser un fenómeno colectivo que borra de la memoria de los ciudadanos los acontecimientos que hacen el pasado y presente de la ciudad. Los hechos comienzan a deformarse, y con el tiempo las personas recuerdan más las construcciones hechas por el imaginario colectivo que aquello que realmente ocurrió. Los imaginarios cobran gran importancia en las creencias y en el sentir de la gente a la hora de leer la realidad, pues son éstos los que construyen una u otra reacción ante los sucesos de la cotidianidad. Por ello es

de gran valor conocer los imaginarios urbanos más relevantes de la ciudadanía, pues develan sus creencias, su pensar y su actuar en el diario vivir. Ahora bien, la indagación realizada a los ciudadanos de Pasto muestra que ellos, indistintamente de su edad, padecen de una amnesia colectiva que les ha permitido olvidarse de los hechos que vivió su ciudad y construir una memoria imaginada, una nueva realidad, con aquellos fragmentos que mejor toleran y aceptan de su ciudad. Más, ¿por qué no darles un poco de voz a las calles de esta ciudad para que de esta manera ella cuente sus realidades? Es precisamente esto lo que persiguen las intervenciones de Amnesia, hablándole a la gente desde el graffiti para que ésta lo lea desde su sentir.

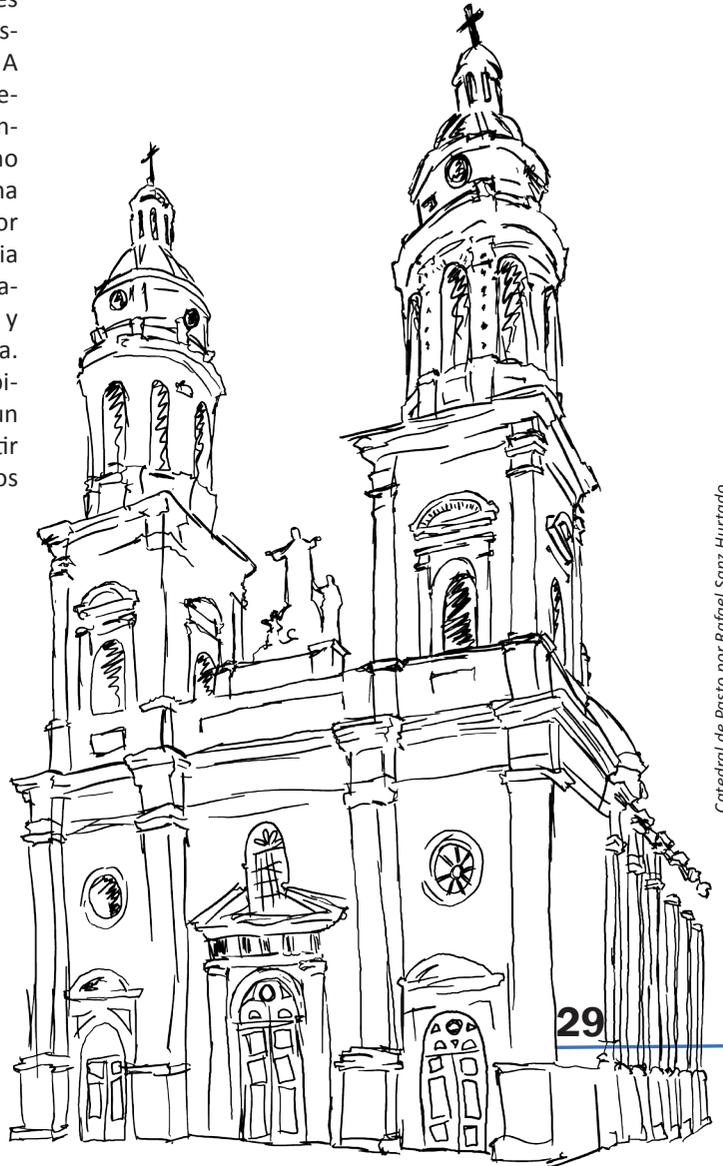
El graffiti es el medio que permite llevar a cabo dichas intervenciones sobre la ciudad, porque su fuerza expresiva comunica desde sus formas y el contexto en que es plasmado, permitiéndole a quien lo lee hacer un ejercicio de pensamiento y reflexión sobre una situación determinada. Amnesia, con el graffiti, busca comunicar; que

quien percibe la creación construya un significado. Con el graffiti Amnesia busca un medio de comunicación, porque aquél es una forma diferente de llegar a las personas, acogiendo el contexto y la forma, el momento y el espacio. Entonces, el graffiti puede ser un excelente vehículo para mensajes que no tienen cabida en los medios convencionales.

La experiencia con el graffiti, desde el proceso hasta la aplicación y observación de su impacto, es registrada en un documental para así guardar un archivo de lo realizado, que permita posteriormente ver el trabajo y los procesos desarrollados en Amnesia. El documental es una pieza audiovisual que hace posible que nuevas generaciones puedan observar los resultados de este experimento, y que sirva de referente a otros proyectos, tanto con el graffiti como con las piezas audiovisuales y la intervención urbana como tal.

Amnesia es un trabajo audiovisual dirigido a todos aquellos que creen ser parte de la ciudad y su historia, y que puede resultar de mayor interés

para diseñadores gráficos, realizadores audiovisuales, artistas urbanos, cineastas, comunicadores y semiólogos. A nivel social se busca a través del contenido metafórico, irónico y satírico –tanto de las intervenciones urbanas como del documental– hacer que, de una forma entretenida, el público receptor entienda de qué se trata esa amnesia colectiva en la que se encuentra la mayor parte de los habitantes de Pasto, y que tome una posición frente al tema. Se espera generar las más diversas opiniones, puesto que el espectador es un sujeto pensante que puede compartir o contradecir libremente los conceptos expuestos en el documental.



Objetivos

Objetivo General

Crear una pieza audiovisual de tipo documental, en la que se expongan el proceso y los resultados de experimentar con diversas intervenciones urbanas en algunos sectores estratégicos de la ciudad de Pasto.

Objetivos Específicos

- Identificar algunos imaginarios urbanos predominantes en la ciudadanía de San Juan de Pasto, para crear una propuesta de intervención urbana a partir de ellos.
- Construir una serie de intervenciones urbanas y darles cabida en las calles de San Juan de Pasto.
- Elaborar un registro audiovisual de tipo documental, que evidencie el proceso de la intervención y los efectos de ésta en la ciudadanía.



Documentación

Marco Teórico y Conceptual

El diseño gráfico es un tipo de comunicación que requiere del canal visual, y se manifiesta a través de distintos medios de carácter colectivo, que establecen un camino entre emisor y receptor. El diseño gráfico en sí mismo no es un medio de comunicación de masas; “es una forma que, como tal, admite circular y desarrollarse en distintos medios” (Ledesma, 2003), de tal manera que ha sido posible que los diarios, las revistas, los libros, la televisión, la internet, e incluso las calles, hayan adoptado esta manera de comunicar.

Ahora bien, los medios tradicionales han monopolizado la información social circundante; y si bien es cierto que cada uno tiene sus características propias, entre todos han tendido a “formar una red con puntos de contacto entre sí” (Ledesma, 2003) haciendo que no exista una verdadera autonomía en ellos. Este aspecto ha generado una

búsqueda de soberanía informática, surgiendo así medios alternativos en los que se pretende encontrar ese grado de libertad tan inalcanzable en el sistema mediático tradicional.

La televisión, las vallas publicitarias y los anuncios de prensa “se han convertido en el ruido de fondo de la vida de los consumidores, los cuales son asaltados por centenares de mensajes de marca desde multitud de fuentes.” (Dorrrian, 2006) haciendo cada vez más difícil que a través de estos medios se logre llevar correctamente un mensaje al público. A partir de esto, Leonor Arfuch expone la necesidad de innovar la manera en que se emiten mensajes en estas ciudades “cuya saturación de imágenes en la contemporaneidad plantean al diseño un desafío perpetuo”. (Ledesma, 2003)

Como respuesta a este reto contemporáneo surgen diversas campañas

que son realizadas en todo el mundo, cuya particularidad consiste en “comunicar de un modo distinto, captando la atención del público de un modo poco corriente, pero con medios sorprendentemente adecuados al producto o servicio que se anuncia.”(Dorrian, 2006).

Con esto se hace referencia a las campañas de guerrilla que van más allá de las reglas generales de captación de audiencia, y que funcionan subvirtiéndolo y atrayendo la atención de los consumidores donde y cuando menos se lo esperan.

De lo anterior surge esta pregunta: ¿por qué no plantear el graffiti y la intervención urbana como un medio emergente de comunicación no convencional? En las últimas décadas no

han sido pocas las personas que han teorizado sobre el tema del graffiti; entre ellas se destaca al semiólogo Armando Silva Tellez, quien ha dedicado gran parte de su tiempo a la elaboración de una teoría sobre el graffiti en las ciudades contemporáneas, con especial referencia a ciudades latinoamericanas.

Sliva(1986) realizó aportes significativos en la comprensión del graffiti. Cuidadosas interpretaciones y lecturas de contexto en diferentes ciudades colombianas le permitieron observar el comportamiento gráfico, expresivo y comunicativo de estas representaciones

gráficas, planteando –como resultado de esta investigación– siete valencias, término que se refiere a la carga y disposición de la naturaleza semántica del mensaje. Estas valencias corresponden a:



Espontaneidad: Su inscripción responde a una necesidad que aflora en un momento previsto o imprevisto, pero conlleva el aprovechamiento del instante en el que se efectúa el trazo.

Escenicidad: El lugar elegido, el diseño empleado, materiales, colores y formas generales de sus imágenes o leyendas, son concebidos como estrategias para causar impacto.

Esta valencia va adquiriendo gran importancia en Colombia –y se sabe que también en otras ciudades latinoamericanas– debido a las tendencias estéticas que están marcando su proceso en los últimos años.

Marginalidad:

Se expresan –a través del graffiti– aquellos mensajes que no es posible someterlos al circuito oficial, por razones ideológicas, de costo o, simplemente, por su manifiesta privacidad.

Anonimato: Los mensajes graffiti mantienen en reserva su autoría, excepto de organizaciones o grupos que mediante su autorreconocimiento buscan proyectar una imagen pública.



*Anonimato



*Espontaneidad



*Escenicidad.

Velocidad: Las diferentes inscripciones se consignan en el mínimo de tiempo posible por razones de seguridad, por las características propiamente denotativas o referenciales, o –simplemente por presumir–, muchas veces, una intrascendencia en el mensaje, que implica no «gastar mucho tiempo» en su concepción.

Precariedad: Los medios utilizados son de bajo costo y fácilmente conseguibles en el mercado.

Fugacidad: También hablamos de fugacidad por su efímera duración, pues la vida de éstos grafemas no está garantizada, ya que pueden desaparecer o ser modificados minutos posteriores a su elaboración.

En el graffiti estas valencias se presentan con mayor o menor intensidad y no siempre actúan todas en conjunto, y su presencia o ausencia se relaciona directamente con el mensaje.



*Velocidad



*Precariedad



*Fugacidad

Amnesia es una producción que surge desde la experiencia con el graffiti realizado en la ciudad de Pasto, a través de una serie de intervenciones urbanas que cumplen con las valencias planteadas por Silva, puesto que estas son las características esenciales para que una representación gráfica sea considerada graffiti. Estas valencias “son motivadas por causas sociales denominadas «imperativos»¹” (Silva, 1986) ocasionando cierta clase de comunicación.

Los temas de estas intervenciones fueron planteados desde el estudio de algunos imaginarios urbanos de los habitantes de Pasto, teniendo en cuenta que el graffiti puede concebirse como un mapa de la cotidianidad ciudadana que refleja el sentir del momento histórico en que se realiza. Para este propósito resulta necesario tomar en cuenta aquella urbe hecha por la percepción de quienes la habitan más que a la urbe física en sí misma. La investigación “se dirige a captar esa ciudad subjetiva que llevan en sus mentes y en sus modos de vida los ciudadanos, tratando de comprender y evidenciar memorias colec-

tivas sobre temas urbanos, tales como acontecimientos locales, personajes, mitos, escalas de olores y colores que identifican y segmentan las ciudades, fabulaciones (historias, leyendas, rumores) que las narran, en fin, construcciones imaginarias que de cada ciudad hacen las distintas creaciones de ficción en los tan variados géneros de las narraciones urbanas.”(Silva, 2004) Así, lo que se imagina colectivamente como realidad pasa a ser la misma realidad socialmente construida.

La imaginación hace la realidad; por eso **Amnesia** capta en cierto modo las huellas de la percepción ciudadana y las devuelve como mapas de evocación de la ciudad, por medio de intervenciones urbanas registradas de forma audiovisual y organizadas dentro de un documental para cine, entendiéndolo como un lenguaje a la vez comunicativo y estético; comunicativo porque expresa, y estético por la homogeneidad de su sistema de signos. El cine tiene su propio lenguaje y, como tal, se organiza dentro de un conjunto de sistemas narrativos —que constituyen la historia de una película— y de

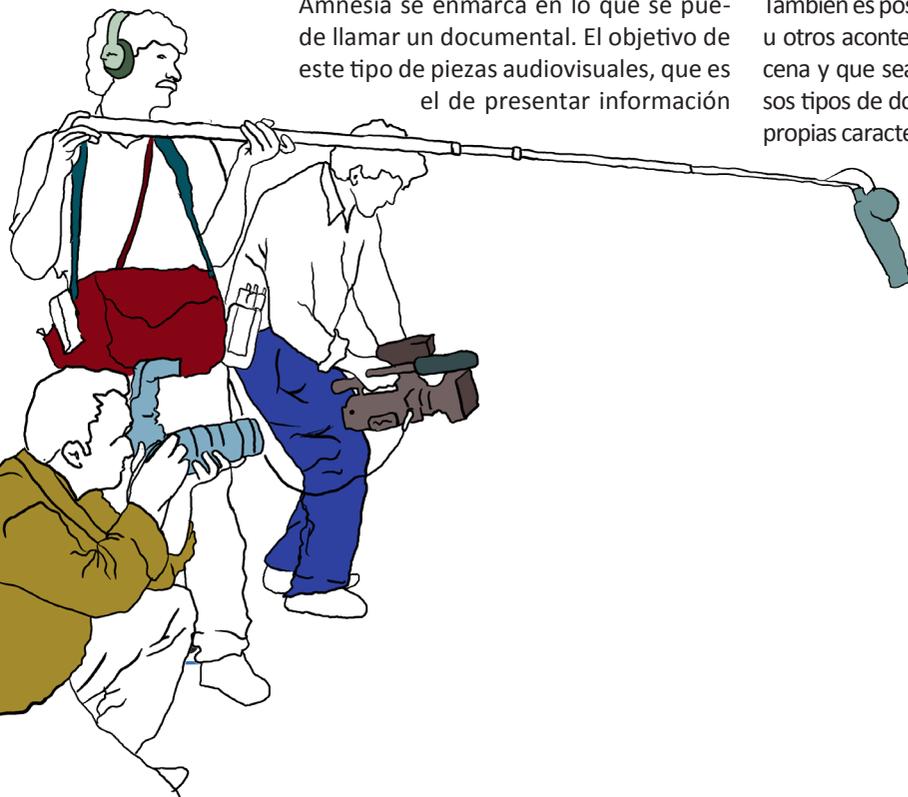
¹*Imperativos: Cada valencia corresponde a un imperativo, pero éstos, al igual que las valencias, interactúan como conjunto, si bien puede destacarse un imperativo sobre otro en la lectura de los textos concretos. Se habla, entonces, de siete imperativos a saber: comunicacional, ideológico, psicológico, estético, económico, físico y social. Los imperativos mencionados conforman los requerimientos que originan y dan forma a la comunicación graffiti, como proceso de comunicación bien definido.*

elementos estilísticos como lo son los movimientos de cámaras, los modelos de color en el fotograma y el empleo de música o efectos de sonido en pro de una máxima comprensión del mensaje que se quiere transmitir. Hay que tener en cuenta que el espectador es quien da sentido a la película cuando reconoce los elementos que en ella se exponen y reacciona frente a estos.

En el cine existe una amplia gama de géneros, dentro de los cuales Amnesia se enmarca en lo que se puede llamar un documental. El objetivo de este tipo de piezas audiovisuales, que es el de presentar información

real sobre el mundo fuera del cine, “casi siempre se etiqueta como tal, lo cual lleva a asumir que las personas, los lugares y los acontecimientos no solo existen sino que son reales, y que la información presentada sobre ellos es fidedigna.” (Bordwell, D. & Thompson, K. 2003).

Al ofrecer información real, el documental puede valerse de muchos recursos, y el director puede filmar los sucesos tal como ocurrieron o puede apoyarse con mapas, gráficos, u otras ayudas visuales. También es posible que el director elija unos u otros acontecimientos para poner en escena y que sean registrados. Existen diversos tipos de documental, cada cual con sus propias características, entre ellos:



La compilación:

Se produce ensamblando imágenes provenientes de archivo, tales como noticieros, cintas educativas, etc.

La entrevista:

Registra testimonios u opiniones sobre acontecimientos o movimientos sociales.

Cine directo (cinémavérité):

Enfoca un acontecimiento como pasa, con la interferencia mínima del director. Surgió en los años 50 y 60, cuando las cámaras portátiles estuvieron disponibles y facilitaron la realización de este tipo de películas.

Un documental puede comprender varias de estas opciones a la vez, mezclando escenas de archivo con entrevistas y material grabado directamente en el momento en que ocurrió un suceso, –tal como se ha hecho en *Amnesia*–, buscando contextualizar una historia con elementos de ficción, para después desarrollar el argumento a través de un cine directo que se enriquece con las opiniones de las personas directamente implicadas en el experimento.

Marco Referencial

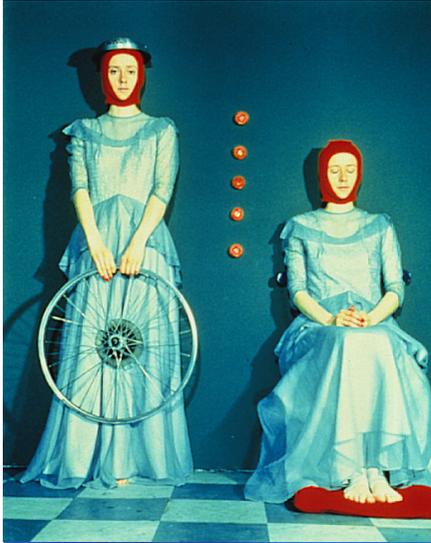
Referentes

La exploración de referentes desde diversas áreas sirvió como inspiración estética y conceptual en el desarrollo de **Amnesia**. Para ello se estudió la estructura de otros documentales. Entre ellos: «*Surplus, consumidores aterrorizados*», de Erik Gandini (Suecia, 2003), «*Bowling for Columbine*», de Michael Moore (EE.UU., 2002), «*Exit through the gift shop*», de Banksy (Reino Unido, EE.UU. 2010) y «*Vals con Bashir*», de Ari Folman (Israel, 2008). Se analizaron algunas de las estrategias narrativas usadas en películas de ficción, tales como «*Amélie*», de Jean-Pierre Jeunet (Francia, 2001) y el trabajo audiovisual experimental de *Fernand Léger*. Se examinó material fotográfico de *Janieta Eyre* para la construcción de iluminaciones y escenografías ligadas al surrealismo y a la ficción, y se examinó diversos aspectos literarios que aportaron

a la construcción de metáforas visuales; tal es el caso de «*Opio en las Nubes*», del escritor colombiano Rafael Chaparro, novela que trabaja una fuerte experimentación con el lenguaje, en una narración psicodélica, rápida, relacionada con el lenguaje cinematográfico, con el montaje y con el funcionamiento del cerebro, llena de imágenes fuertes y surrealistas. Esta obra sirvió de referente para la construcción del guión literario del documental.

Esta búsqueda de transdisciplinariedad fue una constante en el desarrollo de *Amnesia*, puesto que – para construir este documental, utilizando el potencial de apoyo del diseño gráfico en diversos medios– se trabajó tomando en cuenta áreas tales como la música (el blues en la creación de banda sonora), la literatura, la fotografía, el arte callejero, la psicología, la publicidad, el cine y la animación.

Referentes visuales



Janieta Eyre: Fotógrafa y cineasta experimental, es una creadora de mundos desdoblados, de paisajes domésticos extrañados y, sobre todo, poblados por seres que se parecen a nosotros (en muchas ocasiones a ella misma), pero que han sido trastocados por una suerte de bifurcación anti-natural, de amorfismo, de invasión grotesca. Sus imágenes están construidas como insinuación de tal universo y de tales seres, en un a-través-del-espejo de esos deformantes de las ferias antiguas. El trabajo de Janieta fue escogido como referente en la dirección de arte para dar cierto aire de surrealismo en la evocación a los recuerdos infantiles, mediante la elaboración de vestuarios, el montaje de escenarios, la iluminación y la escogencia de una paleta cromática para usar en escena.



Excusado Printsystem: Colectivo bogotano de gráfica experimental, integrado por Deadbird, Saint Cat, StinkFish y Ratsonrop. Se especializan en técnicas tales como el graffiti stencil, con intervenciones de gran impacto visual, pero que carecen de un criterio comunicacional específico, lo cual convierte su trabajo en un referente únicamente técnico y estético a la hora de planear las intervenciones realizadas para Amnesia.



Mark Jenkins: Norteamericano conocido por sus intervenciones urbanas de tipo instalación. El principal material de sus esculturas es el packing tape, o cinta de embalaje, lo cual hace que ésta técnica sea relativamente económica. Buena parte de su obra tiene como escenario la propia calle, en donde monta creaciones con un estilo surrealista. En el rodaje de **Amnesia** se usó ésta técnica para crear volúmenes que asemejaban con gran realismo cuerpos humanos, para ser usados dentro de una serie de intervenciones urbanas que así lo requerían.



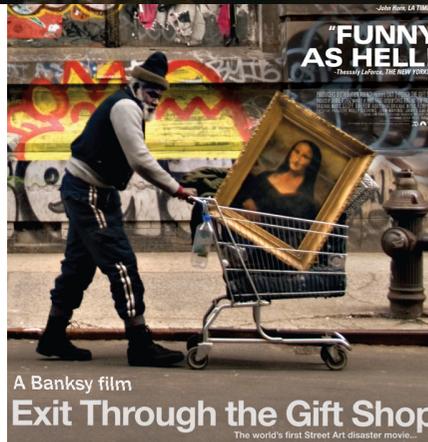
Banksy: Máximo exponente del graffiti y del arte callejero. Se autodefine como un “vándalo profesional”. Hace arte para los pobres, poniéndolo al alcance de todos en las calles, a lo largo y ancho del mundo. A pesar de gozar de una fama mundial, su identidad es posiblemente el secreto mejor guardado del arte británico. Sus aclamadas obras decoran calles desde Nueva Orleans hasta el muro de Cisjordania que separa Israel de Palestina.





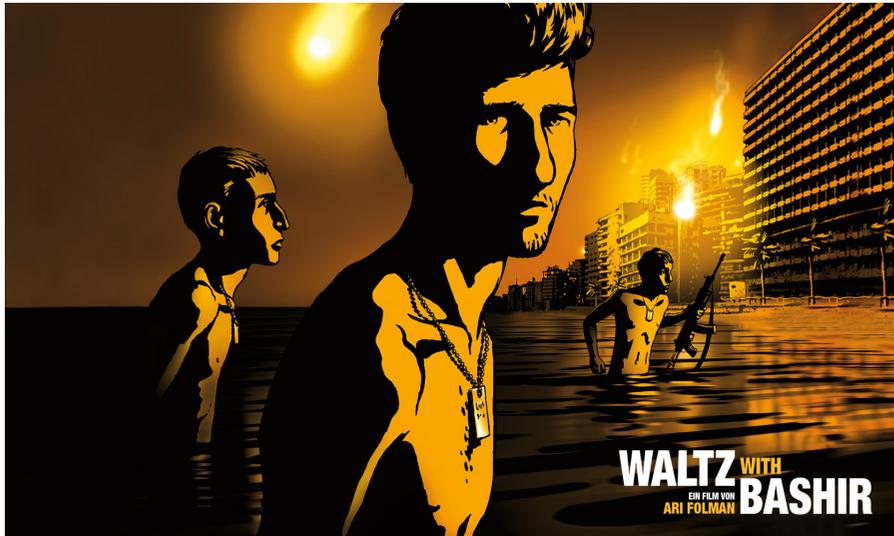
Exit through the giftshop:

Se trata de un documental dirigido por Banksy, que recoge diversas experiencias de intervención urbana realizadas por los más importantes artistas callejeros, tales como Space Invader o Shephard Fairey. Aborda una interesante reflexión sobre el mudo del graffiti y hace una fuerte crítica al mercantilismo del arte en la actualidad. Este documental se enmarca dentro del cine directo y expone desde el proceso de intervención hasta las reacciones de la gente, constituyéndose en una pieza filmica con características muy cercanas a lo que se pretende con **Amnesia**.





BluBlu: Artista urbano de origen argentino, quien tiene un amplio trabajo de graffiti estático y en movimiento. Se tomó como referente su técnica de animación realizada a partir de dibujos en muros, fotografiando cuadro a cuadro las distintas ilustraciones, hasta crear un cortometraje con resultados interesantes y bastante innovadores, puesto que mezcla al arte urbano con la animación de una manera particular.



Vals con Bashir

(www.waltzwithbashir.com)

Película de animación documental dirigida y escrita por Ari Folman, estrenada el 5 de junio de 2008 en Israel. Ese mismo año, entre otros premios, ganó el Globo de Oro a la mejor película en lengua no inglesa y el César a la mejor película extranjera. También fue nominada al Óscar a la mejor

película de habla no inglesa y al BAFTA a la mejor película. Este referente fue escogido por la particularidad de ser un film documental realizado casi completamente con medios de animación, rescatando una gran calidad técnica en cuanto al uso de gráficos realistas con escenas surrealistas, al correcto uso de cromatismos y a la excelente narrativa que maneja.

Marco Contextual

La realización audiovisual en San Juan de Pasto

Las creaciones audiovisuales en Nariño probablemente encuentran su origen en la curiosidad y la inquietud de representar situaciones anecdóticas y cotidianas, a través de la cámara y de su narración, creando de esta manera un registro de diversas lecturas e interpretaciones de los hechos de la región y de cómo los viven y los enfrentan sus habitantes. Los registros audiovisuales son una forma de hacer memoria y, ¿por qué no?, de reconstruir la historia, tanto desde la ficción

como desde el documental, la animación y el experimental; son la manera de crear nuevas historias haciendo que las imágenes cobren voz propia.

En los dos últimos años en Nariño se ha realizado una gran variedad de trabajo en el campo audiovisual. Se han vinculado entidades, como el Fondo Mixto de Cultura y la Universidad de Nariño, con proyectos para la formación de realizadores y realizaciones audiovisuales. De igual importancia en el mundo del cine es la realización del Festival Internacional de Cine de Pasto, a través del cual el realizador nariñense encuentra una cita anual permanente para proyectar su trabajo y también para nutrirse del trabajo de realizadores del país y del extranjero. En el periodo comprendido entre el 2009 y 2010 el desarrollo en lo audiovisual ha tenido un proceso creciente. Así, pues, se tiene información de



aproximadamente ciento treinta cortometrajes realizados, ocho medimetrajes y dos largometrajes. En esa gran variedad de creaciones es posible observar algunos temas constantes, como la memoria y la ciudad. El tema de la memoria parte del hecho de que la historia de Pasto y de Nariño no ha sido contada audiovisualmente; escasamente hay material literario, como textos académicos, crónicas e investigaciones que, en su mayoría, son de la última década. De ahí que el realizador se lance detrás de la lente a reconstruir una memoria histórica, una memoria mítica, una memoria familiar, una memoria inexistente o una memoria de tradiciones orales, con el ánimo de recrear historias o contarlas bajo una nueva óptica. Y el tema de la ciudad es abordado desde una ficción fragmentaria, llena de relatos inconclusos, equívocos, anecdóticos, inconexos, donde ronda lo absurdo, el extravío, algunos matices oscuros, algunos vacíos. En general, es una ciudad que en la ficción del realizador no parece ser del agrado de los personajes ni del director, y que en ocasiones contiene visiones positivas y comúnmente abordadas con una perspectiva crítica.

Los documentales realizados en Nariño denotan una gran influencia televisiva, con reportajes sobre temáticas propias de este departamento, para darlas a conocer a la región, al país o al exterior. En estos reportajes se destacan temas tales como: la chaza, el barniz de Pasto, las artesanías, los colectivos coreográficos, el Carnaval de Blancos y Negros, el volcán Galeras, la laguna de “La Cocha” y otras reservas naturales, como también las artes y las prácticas tradicionales y autóctonas. El documental se ha convertido en una ventana para mostrar a la gente en su cotidianidad, desarrollando un día en sus talleres, en sus rituales, ensayos o estudios. Por ello es común encontrar registros del trabajo con oro, con barniz de Pasto (mopa-mopa), con papel maché, con espuma, que son técnicas artesanales de frecuente y virtuosa realización en Nariño. Igualmente se encuentran registros de actividades artísticas, como la danza y el teatro. Son pocas las realizaciones de documentales del ambiente tanto urbano como rural. Sin embargo, existe un interés proyectado hacia este espacio.

El cine documental en Colombia

“Se filma para descubrir, para pensar, para gozar y sufrir, para dejar constancia, memoria. En algunos casos se filma para ensalzar los grandes acontecimientos y, en otros, para darles importancia a las cosas que parecen banales.”

Diego García M. (2007)

Colombia ha tenido a lo largo de su historia audiovisual múltiples experiencias encaminadas a convertir testimonios e imágenes reales en un mecanismo de exposición de situaciones injustas, como la pobreza, la injusticia política y la guerra, y también como mecanismo de denuncia social. En el país el material documental trata principalmente sobre la denuncia social, directa o indirecta, de las violentas y tristes realidades de sus habitantes, así como de aquellas visiones e historias que permanecen ocultas, y que son la realidad de muchos. Este material es captado por la lente de las cámaras de vídeo, y convertido

en testimonio y huella de un momento específico, con una narrativa y una mirada e interpretación particulares. Con esta perspectiva el trabajo de los realizadores colombianos expresa emociones y plasma la historia de muchos y la vida de todos.

En Colombia el cine es un mecanismo que brinda innumerables oportunidades de plasmar los procesos de cambio engendrados en la sociedad; es una herramienta técnica y artística, que a través de su historia ha dado muestras de su increíble potencial como fuente de comunicación masiva, potencial que en el caso especial de Colombia se convierte en la mejor oportunidad de expresar las inconformidades o, simplemente, de exponer material que genere reflexión por parte del espectador.



Andres Caicedo



El interés de gran parte de los documentalistas colombianos se focaliza en la grabación, exposición y denuncia de problemas sociales, caracterizándose por imágenes que tienen vida por sí mismas, así hayan sido seleccionadas y montadas por los realizadores, pero –sin lugar a dudas– son testimonio de una realidad. Ejemplo de este tipo de documentalistas son los realizadores Luis Ospina y Carlos Mayolo, quienes en la década de los 70 realizaron documentales que registraban problemas de la sociedad. Algunas de sus obras son: “Cali de película” (1971), “Asunción” (1974) y “Agarrando pueblo” (1978). El trabajo del director Oscar Campo comparte estas mismas características. Oscar Campo “perteneció al Caliwod de Luis Ospina, Carlos Mayolo y Andrés Caicedo; es uno de los gestores de la revolución documental que implicó la serie “Rostros y rastros”. La obra de Campo incluye tanto ficción como documental, y supera los 25 títulos. Entre imágenes y relatos el documental recrea momentos estremecedores, recuerdos y testimonios de un momento político, social, histórico

o cultural del país. El detallismo con el que la cámara capta los gestos, expresiones y palabras de los testimonios permiten al espectador enfrentarse a un modo de pensar impregnado de unas u otras tendencias. En este tipo de realizaciones el testimonio es vivo y dinámico, interactúa con el presente y con los pensamientos de quien lo observa, pues a través del montaje audiovisual es posible la concientización de los problemas sociales del país, de las consecuencias de ciertas problemáticas, de la posición de un pueblo frente a determinados hechos y de lo que muchas veces las masas pasan por alto.

El documental es un testimonio vivo de “un país que habla a través de la imagen, un país que expresa a través del recuerdo, un país que denuncia y comunica a través del cine. Las imágenes en movimiento son una herramienta fundamental en la tarea de generar propuestas de cambio, son indispensables para conservar testimonios de la memoria como seres humanos, para documentar y brindar al futuro experiencias, para guardar un pedazo de la vivencia como sociedad (Vélez, 2007).

El graffiti en Pasto

Para acercarse un poco al graffiti realizado en Pasto se llevó a cabo un registro fotográfico de lo que se pinta sobre las paredes de ésta ciudad, encontrando en ellas una gran variedad de formas de graffiti las cuales se pueden clasificar de la siguiente manera:



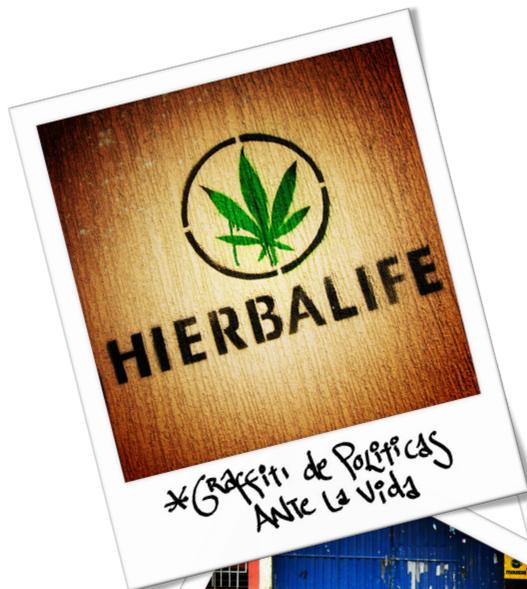
* Graffiti de Amor



* Graffiti de Exaltación de Derechos



* Graffiti Político



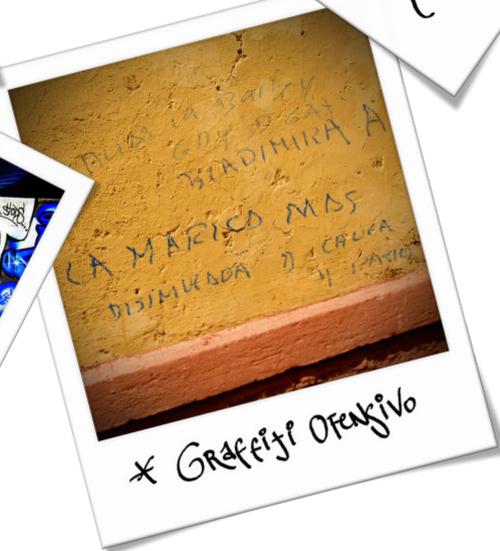
*Graffiti de Poltracas
Ante la vida



*Graffiti Sexual



*Graffiti Hip-Hop
(Artístico)



*Graffiti Ofensivo





Cocinando un caos



Diseño Metodológico

Revisión y análisis de referentes y antecedentes:

Se investigó gran variedad de fuentes literarias y audiovisuales para construir la plataforma sobre la cual se estructuró la idea de registrar en un documental el experimento de intervenir en las calles de Pasto con la interpretación de algunos imaginarios urbanos de esta ciudad. Entre las fuentes se pueden mencionar los libros “Arte cinematográfico”, de David Bordwell y Kristin Thompson, “Imágenes para mil palabras”, editado por el Ministerio de Cultura de Colombia y “Una ciudad Imaginada. Graffiti y expresión urbana”, de Armando Silva.

Construcción de instrumentos:

Se aplicó una encuesta a una población de 200 personas¹, planteada con la Metodología de Armando Silva², para develar algunos de los imaginarios urbanos más comunes en los habitantes de Pasto.

Interpretación de resultados:

Lectura y análisis subjetivo de los datos arrojados por las encuestas.

Esta interpretación tiene soporte en las teorías de Armando Silva, en las cuales los datos toman importancia por su significado y simbolismo revelado a los ojos del investigador, más que por la cantidad de respuestas similares o de personas encuestadas.

Diseño de intervenciones:

A partir de la información revelada por las encuestas se elaboró una serie de gráficas y volúmenes, inspirados en los imaginarios para intervenir sobre las calles de Pasto, y cuyo sentido y mensaje se relaciona directamente con hechos del acontecer de la ciudad.

¹El número de encuestas que se apliquen es asunto que debe resolver la coordinación de la ciudad o ciudades que se estén estudiando con la asesoría de un estadista. Sin embargo, a título de guía general, se puede pensar que ciudades entre 3 y 6 millones de habitantes deben tener entre 300 y 500 encuestas.

²La encuesta base funciona como una entrevista cuyas preguntas son todas de naturaleza subjetiva, pues lo que se trata de averiguar son las emociones de los ciudadanos cuando viven su ciudad.

Intervención urbana y observación sistemática:

Se pone a prueba el valor comunicacional de las intervenciones diseñadas en las calles de Pasto, registrando audiovisualmente la reacción e intervenciones de la gente.

Realización de la pieza audiovisual:

La pieza audiovisual fue grabada en dos partes; la primera corresponde a la ficción, y la segunda es un registro video-gráfico de las intervenciones urbanas. Las dos partes se enlazan de forma narrativa en un hilo conductor que teje una historia. Para la pieza audiovisual como tal se desarrollaron los siguientes pasos:



Etapa de pre-producción:

- Planeación y construcción de guiones literarios y técnicos, escaletas y storyboards.
- Investigación de imaginarios urbanos, para realizar las intervenciones.

Etapa de producción:

- Adecuación de arte (escenografías, vestuarios, iluminación).
- Rodaje de la primera parte: ficción.
- Rodaje de la segunda parte: documental.
- Realización de intervenciones urbanas.

Etapa de Post-producción:

- Grabación de voz en off.
- Grabación de banda sonora.
- Edición del material videográfico.
- Realización de animaciones e infografías.

Etapa de distribución:

- Planeación del lanzamiento.
- Creación de material gráfico para el lanzamiento (carteles, invitaciones, tráiler, diseño de DVDs y dummies publicitarios).



**PROCESO
GRAFICO**

Proceso gráfico

El proceso gráfico que sustenta Amnesia se fundamenta básicamente en la escogencia de cromatismos y en el diseño de las intervenciones, animaciones e infografías. Este es el aporte más relevante que desde el diseño gráfico se hace a la realización audiovisual, permitiendo que ésta adquiera un matiz diferente desde las bases, la formación y el énfasis que aporta el diseño en la creación y registro de material.

Igualmente, desde el diseño se realizan complementos gráficos al proceso; entre estos se encuentran carteles, dvd, dummies, invitaciones y promocionales del evento.

Desarrollo del Signo Identificador del Proyecto.

① CEREBRO CON ALAS



② TIPOGRAFIA QUE JUEGA DE LA CABEZA



③ CABEZA TIPOGRAFICA



④ PILDORAS



Primera etapa de bocetación



Segunda etapa de bocetación

CAMERINO
UNO



AMNESIA
- documental -

Dirección de arte y fotografía



Escenario 1 - Casa Abandonada

Fotografía: Hanna Ramone

La historia comienza cuando el personaje principal regresa a la casa donde nació, encontrando que el tiempo ha pasado haciendo estragos sobre lo que alguna vez fue su hogar. Este escenario recrea ese momento de la historia. Las habitaciones que alguna vez estuvieron llenas de vida hoy se encuentran abandonadas, repletas de fantasmas, polvo y recuerdos.



Escenario 2 - Recordando la infancia

Fotografía: Rafael Sanz

La memoria es algo curioso. Cuando se intenta recordar hechos de un pasado remoto por lo general faltan muchos detalles que se han escapado. De esta manera, la imaginación juega un papel importante en el momento de completar la información para organizar una historia del pasado. Esta inexactitud en los recuerdos es recreada en el ambiente surrealista que se creó para este momento de la historia, en el que el personaje principal recuerda los días de su infancia que vivió en aquel lugar.



Escenario 3 - La ciudad

Fotografía: Rafael Sanz

Los escenarios exteriores llevan en sí mismos una visión existencial de la vida que se extiende sobre la ciudad. La monotonía, el frío y la densidad del tiempo se apoderan de la cotidianidad de los días, con un tedio casi absurdo que se hace necesario romper.



Escenario 3 - El Teatro

Fotografía: Jana González

La vida misma es un teatro; por lo tanto, este escenario se convierte en una metáfora visual desde donde se da paso a la realidad de esta historia. Es aquí donde arranca el verdadero documental.





Proceso de creación de personajes



Diseño de vestuarios para Nickole

Fotografía: Hanna Ramone

Nickole es la infancia y la locura. Es la niña traviesa que corre por las frías calles de la ciudad negándose a crecer. Ella representa en sí misma el espíritu inconforme, la imaginación y la vida.



Diseño de vestuarios para Daniel

Fotografía: Jana González

Daniel representa a Dios como el dueño del circo, como un satírico maestro de ceremonias que conoce el principio y el final de la historia, quien aparece de la nada y de igual forma desaparece. Este personaje cobra importancia en la transición entre la ficción y la realidad, abriendo con su discurso un panorama de reflexión frente a una ciudad renuente al cambio.



Personaje: La Madre

Fotografía: Jana González

La Madre actúa como representación del poder y de las normas establecidas. Ella no permitirá que su hijo raye las paredes porque “en paredes y murallas solo escriben los canallas”.



Personaje: El Abuelo

Fotografía: Jana González

El Abuelo es el cómplice de la inocencia. El será quien regale las crayolas a su nieto esperando que estas “sean la voz de aquellos que ya no hablan”.





Parte 2

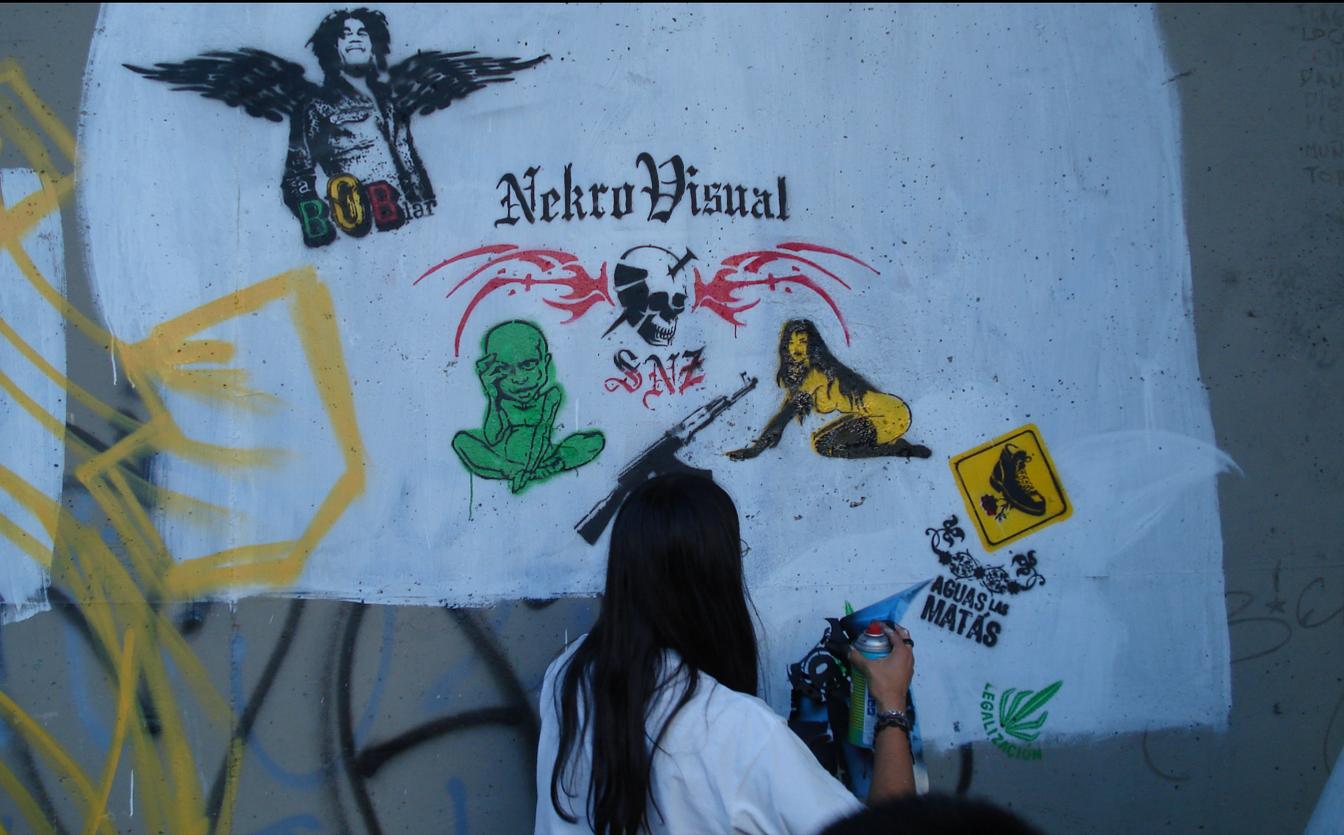
Documental

Intervenciones urbanas

Bocetación



Experimentación con pintura en aerosol



Técnica: Stencil. Octubre de 2007



Técnica: Cap control. Junio de 2008

Experimentación con pintura en aerosol



Técnica: Stencil + Cap control. Febrero de 2009



Técnica: Stencil + Cap control. Febrero de 2009

Experimentación con pintura en aerosol



Técnica: Cap control. Marzo de 2010



Técnica: Cap control. Abril de 2010

Experimentación con pintura en aerosol



Pintura legal. Marzo de 2010 (15 minutos para su realización)



Pintura ilegal. Mayo de 2010 (3 minutos para su realización)

Después de este experimento comparativo se concluye que para lograr mejores resultados estéticos en el marco de la ilegalidad es necesario trabajar con una técnica diferente, que permita mejores resultados en el menor tiempo posible. A partir de esto se decide trabajar con stencil.

Creando las intervenciones

Pastuso
cruelmente
ASESINADO
por: **SIMON**
BOLIVAR



Pastuso asesinado por Simón Bolívar. Primer boceto

El estudio de Imaginarios Urbanos en San Juan de Pasto reveló algunos datos interesantes, de los cuales se utilizó algunos de los más relevantes para crear las siguientes intervenciones.



Pastuso asesinado por Simón Bolívar. Imagen final

Muchas de los habitantes de Pasto recuerdan a Agustín Agualongo, pero pocos recuerdan lo que este personaje representa, al punto de confundirlo con algún caudillo del ejército libertador. Es por eso que se decidió hacer una intervención que recuerde las crueldades cometidas por Simón Bolívar en las tierras nariñenses, recuperando parte de esa memoria perdida y buscando reacciones entre el público de esta ciudad.

Interviniendo en la ciudad



Pastuso asesinado por Simón Bolívar. Stencil en la calle de El Colorado

Para esta intervención se escogió la calle de El Colorado por sus características históricas, puesto que esta vía lleva tal nombre por la cantidad de sangre que cubrió su suelo durante un atroz episodio del ejército libertador en contra del pueblo pastuso.



Pastuso asesinado por Simón Bolívar. Stencil en la calle de El Colorado

Creando las intervenciones



Pastuso asesinado por Simón Bolívar. Creación de papercut

El “papercut” es una técnica alternativa menos invasiva, puesto que propone no pintar directamente sobre la pared sino sobre papel, recortar sus contornos y, posteriormente, adherir la imagen con pegante sobre la pared.

Interviniendo en la ciudad



Pastuso asesinado por Simón Bolívar. Papercut (proceso de pegado)

Interviniendo en la ciudad

EN CON CIERTO
LOS KJARKAS DE BOLIVIA
Y POR COLOMBIA
TIERRA MESTIZA
VIERNES 12 DE NOVIEMBRE
COLISEO CHAMPAGNAT
Boletas: Electrocréditos del Cauca ☎ 7299013 Ext. 13

EN CON CIERTO
LOS KJARKAS DE BOLIVIA
Y POR COLOMBIA
TIERRA MESTIZA
VIERNES 12 DE NOVIEMBRE
COLISEO CHAMPAGNAT
Boletas: Electrocréditos del Cauca ☎ 7299013 Ext. 13



Pastuso asesinado por Simón Bolívar. Papercut. (Carrera 27)



Pastuzo asesinado por Simón Bolívar. Papercut. (Plaza de Nariño)

Impacto

YouTube | E:

info 9 nov 2010 parte 1

[alcaldiapasto](#) 707 videos

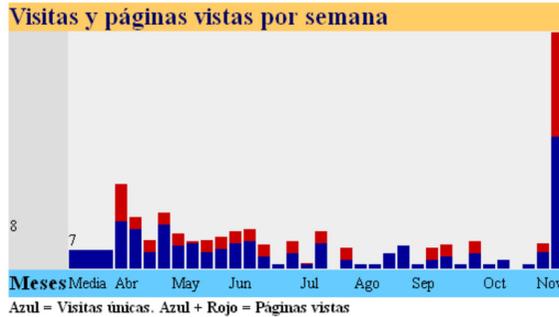


08:25 / 14:01

[alcaldiapasto](#) | 10 de noviembre de 2010
ninguna descripción disponible

“Amnesia” en las noticias

El impacto fue inmediato y se hizo manifiesto en las noticias (noticiero Informativo Regional, 9 de noviembre de 2010) y a través de la internet. (blog: www.psicoadmnesia.tk – facebook: www.facebook.com/amnesia.graffiti)



Visitas por Mes	
Enero	0
Febrero	0
Marzo	0
Abril	63
Mayo	31
Junio	16
Julio	13
Agosto	15
Septiembre	10
Octubre	5
Noviembre	173
Diciembre	0



Estadísticas de visitas del blog www.psycoamnesia.tk
(primera intervención: nov. 8 de 2010)



Buscando reacciones más fuertes sobre el mismo imaginario anterior, se decidió crear una Tape Sculpture simulando el cuerpo inerte de uno de esos "pastusos asesinados por Simón Bolívar".



Pastuso asesinado por Simón Bolívar. Proceso de creación del Tape Sculpture

Creando las intervenciones



Casa en la carrera 27 con calle 15, antes de la intervención

En realidad no se sabe dónde nació Agustín Agualongo; además, la gente ha olvidado su propia historia. Por tales motivos resultaría fácil inventársele una al famoso caudillo. Precisamente esto fue lo que se hizo de manera experimental con la memoria del mencionado personaje, creando un imaginario al

En esta casa
nació
**Agustín
Aqualongo.**
25 de agosto de
1780



www.psicoamnesia.tk

Stencil para esta intervención

ubicar su casa natal justamente en la vieja edificación ubicada en la carrera 27 con calle 15 de la ciudad de Pasto, la cual será demolida por decisión del alcalde, para dar paso a las obras del nuevo plan vial, obra que no tiene en cuenta el patrimonio histórico de esta ciudad.

Interviniendo en la ciudad



Interviniendo en la casa de la carrera 27 con calle 15



Intervención realizada en la casa de la carrera 27 con calle 15



“¡Bolívar vive!”. Respuesta anónima ante a la intervención

Creando las intervenciones



**“¡Pastusos brutos!
tumbare la casa donde nació
Agualongo”**

www.psicoamnesia.tk

Stencil para esta intervención

Una vez creado un contexto con las intervenciones anteriores, y recordando las frases que Simón Bolívar pronunció para referirse a Pasto (“...no quedará piedra sobre piedra...” y “Pastusos brutos: queréis que os libere y os juntáis con el rey.”), se decide hacer esta intervención, cambiándole de contexto y a manera de crítica al proyecto de la alcaldía de demoler las casas de la carrera 27 sin tomar en cuenta el patrimonio histórico.

Creando las intervenciones

Será que
¿pobre
que se reproduce
produce
más?
pobres?



Stencil para imaginario de pobreza

“La pobreza es un cuento de nunca acabar, pobre que se reproduce produce más pobres” - Fernando Vallejo -

La pobreza, producto del olvido al que el gobierno central ha sometido a la región nariñense, es el resultado de acontecimientos históricos que se remontan a la época de la Independencia, cuando Pasto se defiende del ejército libertador y jura lealtad al rey.



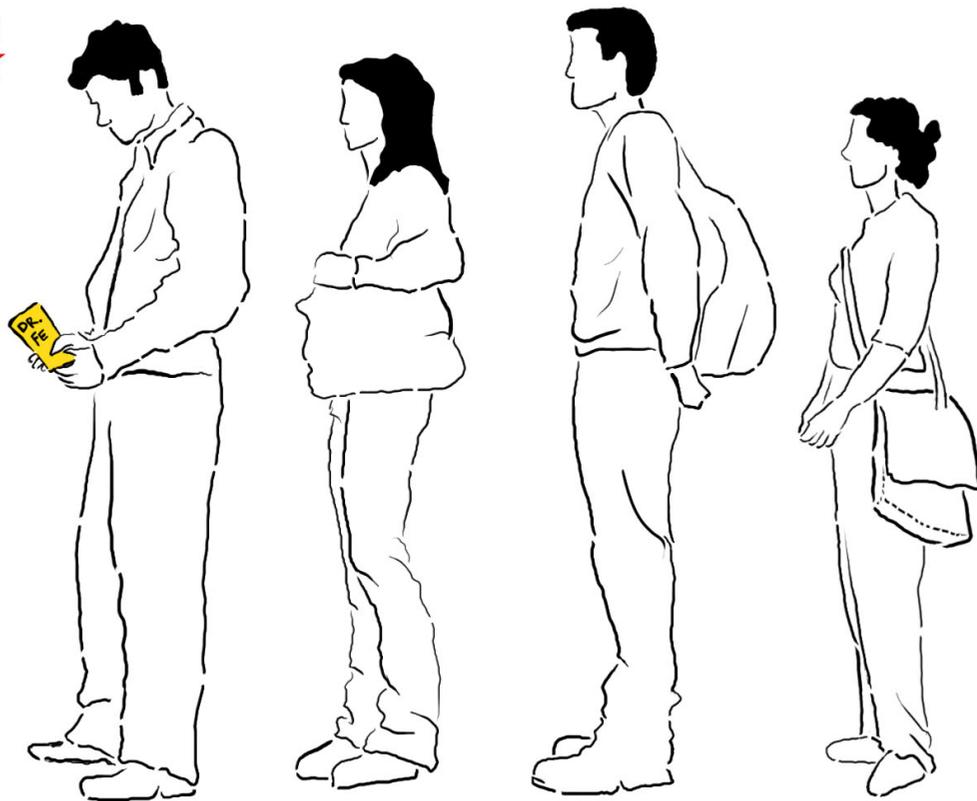
Imaginario sobre "La 19" y la prostitución

La calle 19 en San Juan de Pasto es una de las principales vías que atraviesan la ciudad pasando por todos los estratos sociales, de la que se puede decir que resulta tan importante como la séptima para Bogotá. Solamente en unas pocas cuadras de la calle 19 se ejerce la prostitución, pero –en el imaginario pastuso–, “la 19” es sinónimo de meretricio. Por esto se realizaron estas intervenciones a lo largo de dicha vía, aprovechando la función social del diseño para generar un espacio de reflexión.



Filas del DRFE y DMG. Primer boceto

El fenómeno de las pirámides en la capital nariñense fue tan grande que llegó a convertirse en un imaginario que representa el suceso más importante de los últimos diez años al momento de realizarse las encuestas (año 2009).



Filas del DRFE y DMG. Imagen final

Actualmente la gente casi que ha olvidado lo que ocurrió con su dinero en pirámides como DRFE o DMG. A partir de este hecho se planteó intervenir en los lugares donde funcionaron dichas pirámides, volviendo a instalar los viejos logotipos y recreando con estas intervenciones las interminables filas que la gente hacía para depositar su dinero.



¿San Ignacio de Loyola o Vladimir Lenin?

El asombroso parecido entre el rostro de esta estatua y el de Vladimir Lenin parece no ser cosa del azar. Algunas personas cuentan que las preferencias políticas del escultor lo llevaron a "colar" esta imagen de Lenin en la fachada de la iglesia de Cristo Rey como una forma de manifestar sus principios.



¿San Ignacio de Loyola o Vladimir Lenin?

La gente suele apoyar esta hipótesis argumentando que este personaje, en lugar de utilizar sandalias (como lo haría San Ignacio), exhibe botas militares. Este rumor ha corrido subterráneamente hasta convertirse en un imaginario que ofreció la oportunidad de hacerse tangible mediante esta intervención urbana.

Conclusiones

Este interesante experimento permitió percibir el potencial del diseño gráfico, dentro de la realización audiovisual, como apoyo a los multimedia. La metodología de Armando Silva hizo posible que se lograran identificar algunos de los imaginarios urbanos más sobresalientes para los habitantes de San Juan de Pasto, aspecto investigativo que fue la base fundamental para realizar la propuesta gráfica de intervención urbana que tuvo cabida en las calles de Pasto, logrando establecer un vínculo comunicativo con el público espectador.

Toda esta experiencia ha sido registrada en un formato audiovisual dentro del documental Amnesia, en donde se narra y se expone de una manera particular todo el proceso de intervención y los efectos que se lograron causar en la ciudadanía.

Bibliografía

Arte cinematográfico.

Sexta edición, David Bordwell, Kristin Thompson. Mc Graw Hill, Mexico, 2003.

Cine y literatura. Una metáfora visual.

Juan A. Hernández Les. Ediciones JC. Colección Imágenes, Madrid 2005.

Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos,
Leonor Arfuch, Norberto Chaves, María Ledesma. Editorial Paidós,
1ª edición 2ª reimpresión, Buenos Aires 2003.

El oficio de diseñar.

Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan,
Norberto Chaves. Colección Hipótesis, Editorial Gustavo Gili, SA, 2ª edición,
Barcelona 2002.

Icónicas mediáticas. La imagen en televisión, cine y prensa,
Mauricio Andiñ, Vicente Castellanos, Jesús Elizondo, Diego Lizaraso Arias. Siglo
Veintiuno Editores, Mexico 2007.

Imágenes para mil palabras

Juan Fernando Franco Berón. Imprenta Nacional de Colombia 2005.

Imaginarios urbanos. METODOLOGÍA,

Armando Silva. Convenio Andres Bello, Universidad Nacional de Colombia,
Bogotá 2004.

Publicidad de guerrilla. Otras formas de comunicar,

Michael Dorrian, Gavin Lucas. Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona 2006.

Punto de vista ciudadano.

Focalización visual y puesta en escena del graffiti,

Armando Silva. Publicaciones del instituto Caro y Cuervo, Bogotá 1987.

Una ciudad imaginada. Graffiti y expresión urbana,

Armando Silva. Ediciones de la Univesidad Nacional de Colombia, Bogotá 1986.

Documentos Web

<http://cineztesiapasto.blogspot.com/2010/09/panorama-audiovisual-narinense.html>

<http://delaurbedigital.udea.edu.co/index.php/gente/1076-documental-colombiano-segun-oscar-campo>

http://www.cinefagos.net/index.php?option=com_content&view=article&id=430:apuntes-sobre-el-genero-documental-y-el-documental-en-colombia&catid=30:documentos&Itemid=60

http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act_permanentes/luces_de_la_ciudad/Memorias/cine/cine.htm

http://www.cinefagos.net/index.php?option=com_content&view=article&id=430:apuntes-sobre-el-genero-documental-y-el-documental-en-colombia&catid=30:documentos&Itemid=60

AMNESIA SON:

DIRECTOR:

Rafael Sanz Hurtado

ASISTENTE DE DIRECCIÓN:

Laura Delgado

GUIÓN:

Laura Delgado

SCRIPT:

Laura Delgado

DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA:

Jana Gonzáles

CÁMARAS

Rolando Rosero

Jana Gonzáles

Hanna Ramone

Alberto Vega

Rolando Rosero (Detras de camaras)

July Jurado

FOTO FIJA

Rafael Sanz Moncayo

July Jurado

Jana Gonzales

Hanna Ramone

Rafael Sanz Hurtado

DIRECCIÓN DE ARTE:

Hanna Ramone

MAQUILLAJE:

Sarita Hurtado

Laura Delgado

Joana Martinez

VESTUARIOS:

Sarita Hurtado

GAFFER:

Julián Ponce

MÚSICA:

*Amnesia tema principal

Composición, Guitarra, armonica y voz:

Carlos Diaz

*Amor Free, Marionetas, Fady's blues

SUR BLUES

Oscar Fernando Puetamán - Bajo

Carlos Díaz - Voz

Fady Yusef Hamad - Guitarra

Julián Mejía - Guitarra

Daniel Urbano - Batería

Jose David Díaz - Saxofón

SONIDO:

Ariel Ferrin

Estúdio Master

ACTORES

Daniel Olarte
Nikole Lloyd
Carlitos
Rafael Sanz Moncayo
Sarita Hurtado

EXTRAS

Stella Hurtado
Maria del Carmen Hurtado
Cristina Hurtado
Rolando Rosero
Yolanda Hurtado
Juan Pérez (Juanito chuponero)
Jorge Possos - viejo Parque Nariño

GRAFFITI ACTION-----

Laura Delgado
Rolando Rosero
Viviana Insuasty
July Jurado
Alberto Vega
Jairo Moncayo
Rafael Sanz Hurtado

AGRADECIMIENTOS-----

July Jurado
Yolanda Hurtado
Viviana Insuasty
Julián Ponce
Sandra Hurtado
Nickolle Loyd
Alix Delgado
Diana Delgado
Carlitos
Ximena Sanchez
Jairo Moncayo
Alberto Vega
Mabel Huertas - Seguro Social
Luis Orbes - Cedenar

Indesid



Universidad de **Nariño**

departamento
de **diseño**
Universidad de Nariño

