



!!! Electroshock Cultural!!!

Antecedentes:

La industria y el ecosistema cultural se han visto seriamente afectados debido a la pandemia, es algo que nosotros los directamente afectados debemos asumir y enfrentar de la mejor manera, es por eso que hemos encontrado el mejor antídoto a toda esta problemática.

Actuar de manera directa, contundente con mecanismos y acciones específicas y concretas.

Después de varios estudios realizados, se llegó a la conclusión de que el arte es uno de los factores más importantes para el desarrollo sostenible, que es fuente inagotable en la maquinaria social y que, como motor, proporciona mecanismos intrínsecos que servirán de ayuda vital al proceso de recuperación global.

Teniendo en cuenta que la tecnología avanza a pasos gigantes, estamos trabajando unidos en esta plataforma, que hace de eslabón entre las entidades, públicas, privadas y el Artista.

Una de las facetas más importantes en este Electroshock es precisamente la recuperación, ¿Cómo conseguir reactivar la economía y la fuerza vital de la sociedad? Pero en ¿dónde quedan los artistas? que son el músculo de la sociedad para sanar, sentir y reflexionar en tiempos de crisis como los que estamos viviendo.

¿Cómo logramos involucrarnos todos en este proceso tan complejo?

- "Quizá pensar e imaginar cosas descabelladas o por fuera de los estándares y nociones convencionales es lo que nos lleva a potenciar aún más los ejercicios creativos."

En los diferentes gremios:

Existen ya en varios talleres, producciones pictóricas elaboradas, terminadas y listas para ser comercializadas, existen videos, música, performances ya grabados, listos para ser mostrados para ser lanzados y convertirse en material participativo, Existen productos hechos por ingenieros industriales listos para ser instalados.

!!!Revivamos Juntos, Sin perder la Esencia del Sentir!!!



Existen tutoriales y talleres pedagógicos para niños en temas de identidad, patrimonio cultural y lenguas indígenas, estamos hablando específicamente de todo lo que tiene que ver con arte, desde un escrito, hasta la escultura más grande.

Escritura, Pintura, escultura, arquitectura, danza, baile, teatro. todas las disciplinas involucradas en el proceso de rehabilitación del ecosistema artístico.

Los agentes de este proceso somos nosotros. Y existen unas dinámicas y unos principios muy eficaces para ejecutar de manera correcta y coordinada esta labor. (manifiesto ecoart)

Ecoarte es la relación entre el arte y la Ecología, va más allá de ser una serie de enunciados, es una bitácora de gran importancia para seguir navegando hacia un destino fructífero y exitoso.

En el caso de otras disciplinas como la literatura, periodismo cultural, el contenido escrito puede ser difundido y monetizado en los casos de ser trabajos realizados de manera independiente por las personas que los crean.

Entidades que pueden contribuir frontalmente:

- Secretarías y Ministerios de Cultura por medio de gestiones y becas.
- Unesco
- Banco Iberoamericano de Desarrollo.
- Micsur
- Banco mundial
- Ministerios de cultura locales.
- Organización de naciones Unidas.
- Caf - Serie de bancos.
- Consenso latinoamericano para un apoyo internacional.
- Regulación de políticas públicas.

En el caso de las entidades privadas, las empresas y multinacionales se pueden dar a conocer las iniciativas que se vayan realizando para su visibilización y conseguir los patrocinios, apoyos económicos, financiamiento de micro proyectos que deseen apoyar. Sin embargo, se abre la posibilidad de lograr la comercialización de las marcas que estén dispuestas a contribuir como método de contraprestación y con esto, hacerlas campañas publicitarias para su expansión



ACTORES CREATIV@S DEL EQUIPO:

Catalina Torres Garcia

Correo: catalinat64@gmail.com

Cel: +57 300 6245248

Perfil: Aux-pre escolar. Artista plástica y emprendedora.

Redes Sociales: www.facebook.com/catartemanualidades -
instagram: @catarte_manualidades



Relaciones Directas:

- Manejo técnicas de arte como acrílico, papel, técnicas mixtas, fotografía.
- para proyectos manejo photoshop.

Relaciones Indirecta

- Busco contactos para ferias de emprendimiento
 - Colectivos de artistas plásticos y proyectos.
 - Ferias para vender productos
-

Claudia Canales Solari

Correo: Claudiacanaless@hotmail.com

Cel: +51 994 539 818

Perfil: Especialista en responsabilidad Social Corporativa y Gestión Cultural.
Jefe proyecto.

Redes Sociales:

Relaciones Directas:

- Entidades Estatales
- ONG
- Sector de Recursos Humanos Privado
- Conocimiento del sector ICC.

Relaciones indirectas:

- Coop Internacional
 - UNESCO
-





John Serna.

Correo: corpoarte0@gmail.com

Cel: +33 7 53 46 39 17

Perfil: Artista Plástico.

Ecologista Coautor del manifiesto universal Ecoarte.

Creative Common

Redes Sociales: <https://www.facebook.com/johnserna.es>,

IG: @johnsernathebarber1 - <http://artealpasso.com/>



Relaciones Directas:

- Fundación arte al paso Internacional www.artealpasso.com (Presidente)
- La Nevera Cultural (Gerente)
- #Artistasunidos Colombia (Socio – Fundador)

Relaciones indirectas:

- Unesco en español
- BID
- Passer des arts (París, France)

Henry Amaya

Correo: henry_07amayac@yahoo.es

Cel: +57 313 4219271

Perfil: Artista Visual, Diseñador, Ilustrador, Programador en formación.

Redes Sociales:

Relaciones Directas.

- Fundador y Miembro Red Artística y Cultural de Engativá.
- Colectivos y Organizaciones Artísticas y Culturales.
- Miembro TopLap Bogotá.
- Producción de eventos.
- Consejos Locales de Arte Cultura y Patrimonio. Artes Audiovisuales.

Relaciones indirectas

- Instituciones Sector Público.
- Músicos.
- Artistas





Steven Ramos

Correo: jsrb1988@gmail.com

Cel: +57 311 2741573

Perfil: Lic en Educación Comunitaria Énfasis en DDHH
Gestor cultural desde el 2009, Actualmente dinamizador
Organización Neuma y Biblioteca Caica Literaria.

Redes Sociales: <https://www.facebook.com/gorestevenarts>,

TW: @NeumaCorp

Relaciones Directas:

- Estrategia Móvil para la prevención y erradicación progresiva del Trabajo Infantil
Red de Bibliotecas Comunitarias de Bogotá REBIBO
- Consejo Local de Cultura Fontibón
- Red Local de Bibliotecas Fontibón.
- C-PAIS (Proyecto de Cooperación Internacional en Toribio Cauca)
- ACOOC (Acción Colectiva de Objetores y Objetoras de Conciencia), Colectiva La Tulpa
- Artistas: Músicos, Graffiteros, Pintores, Gestores.

Relaciones In-Directas:

- Alcaldía Local de Fontibón
- Alcaldía Mayor de Bogotá
- Alta Consejería para las Víctimas
- Entidades Distritales
- Escritores - Ilustradores



Miguel Ángel Jutinico Avila.

Correo: miguelo198519@gmail.com

Cel: +57 300 5654607

Perfil: Diseñador 3D Render expert, productor de eventos.

Redes Sociales:

Relaciones Directas.

- Técnica de conciertos y festivales. (Sonido, luces, Video, estructuras, plantas eléctricas).
- Publicidad btl para marcas.
- Producción de eventos.
- Modelado 3D de espacios y productos.

Relaciones indirectas

- Teatros
- Espacios para gran formato
- Colectivos creativos
- Bandas musicales, Músicos, Artistas.

!!!Revivamos Juntos, Sin perder la Esencia del Sentir!!!



b. Identifica los recursos: Estos son todos los elementos que los actores requieren para hacer sus actividades, pueden ser materiales como: computadores, cámaras, pinceles o inmateriales como la voz, conocimiento en modelado 3D, red de contactos. Cada recurso debe estar representado por un post it. Ten en cuenta que estos son todos los recursos presentes en tu ecosistema, no solo los recursos a los que tu equipo tiene acceso inmediato. La primera Hackatón que busca ideas para el mundo de las ideas. Hemos preparado varias herramientas que paso a paso acompañarán al equipo en la generación de proyectos creativos/culturales. Sin embargo, necesitamos del compromiso, buena onda, colaboración y talento de todos, para hacer el mejor uso de esas herramientas y así conseguir resultados increíbles. Antes de empezar a generar proyectos increíbles, es importante leer todos los pasos que recomendamos. En esta guía encontrarás las instrucciones para cumplir con el paso 1 de tres pasos en total. ¡Bienvenidos a Respiro Creativo!

RECURSOS – POSIBILIDADES PROPIAS:

Catalina Torres Garcia:

- Arte y las manualidades en las aulas de los jardines infantiles.
- Rol del juego en el desarrollo humano
- Conocimientos Pedagógicos.
-

Claudia Canales

- Experiencia de consultoría interdisciplinario en sector privado y público.
- Amplia red de contactos corporativos y de Recursos humanos para ejecutar cualquier tipo de proyecto.
- Conocimiento del sector ICC.
-

John Serna

- Conocimiento de técnicas artísticas.
- Red de contactos artísticos
- Material de enseñanza en arte
- Relacionamiento con Actores Estratégicos
- Piezas Artísticas
-

Miguel Ángel

- Filtros para Instagram.
- Visualización 3D.
- Fotorrealismo en software 3D.
- Piezas gráficas (60%)
- Photoshop (60%)
- Illustrator (60%)
- 3D max (90%)
- Fotografía



Henry Amaya

- Computador.
- Tableta
- Internet.

Steven Ramos

- Elementos Tecnológicos: PC, Cámaras, tablets, celulares.
- Manejo de Técnicas: Stencil - Graffiti
- Generación de contenidos en redes
- Campañas Mediáticas
- Manejo Redes sociales
- Repositorio de textos virtuales para lectura en tiempos de encierro
- Formulación de Proyectos
- Modelos educativos y creación de propuestas pedagógicas de atención Integral.

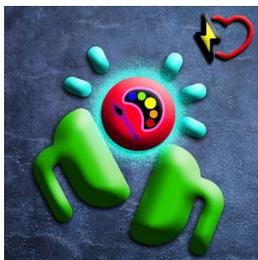
c. Organiza los actores y recursos: Define cuáles son las relaciones que existen entre los actores y los flujos que hacen que los recursos se muevan dentro del ecosistema. Un ejemplo de relación es la relación laboral que hay entre el dueño de una empresa y un empleado, el flujo es el camino que se traza cuando se mueve un archivo digital, un boceto o un producto terminado entre varios actores del ecosistema.

RELACIONES

ACTOR	RELACIÓN	ACTOR (Yo)	FLUJO
Proveedores de insumos artísticos	Proveedor	Artistas Plásticos	materiales de arte
Profesores en línea/Profesores Colegios, Universidades	Estudiante		conocimiento de art, información, certificados
Proveedores de servicios básicos	Proveedor		servicios básicos, alimentos, etc
Colegas artistas, asociaciones, fundaciones	Fraternidad		conocimientos, contactos, clientes
Clientes	Consumidor		Comisiones de arte, Obras de arte, bienes monetarios, etc.



Financiamiento Apoyo Base	Fuente de ingreso, materia prima		Ingresos monetarios para producir obras artísticas
Publicidad	Comunicación		Información acerca de nuestro trabajo, comunicación estratégica.
Técnica de conciertos y festivales. (Sonido, luces, Video, estructuras, plantas eléctricas. Formación digital a los agentes que Intervienen	Sinergia		aportes en las ideas y desarrollo
Publicidad btl para marcas. Gestión de proyectos	proveedor	Productoras, realización de eventos y activación de marca	propuestas en 3d para proyectos y ejecución.
Producción de eventos. Reales Tb. Virtuales	Ejecutor		Proyectar y difundir
Modelado 3D de espacios y productos	herramienta		piezas gráficas de alto impacto.
Grupo de interés	Población vinculada desde las propuestas y emprendimientos	Población del sector sector artístico independiente.	Test Groups, validación de los ejercicios y acciones planteadas. Desarrollo actividades pedagógicas, formativas y de circulación virtual. (Importante)
Generadores de ideas	Aliados estratégicos Medios de comunicación		Trabajo cooperativo, banco de proyectos e ideas, fortalecimiento inter - disciplinar. Laboratorios Creativos, charlas, foros, formación



Creativos	Aliados estratégicos	Idartes(Bogotá) Artistas Fundaciones Corporaciones	Potencial campaña mediática, visibilidad y posicionamiento de mensajes. Intercambio de experiencias y técnicas, encuentros internacionales virtuales.
Legisladores	Soporte necesario, asesorías. Nueva ley del artista		Seguridad social Pensión Estabilidad
Gobiernos locales	Interlocución ciudadanía activa, relacionamiento funcional.	Industrias Creativas o Emprendimientos Culturales.	Inclusión en todos los. Programas de desarrollo
Financiadores, Cooperación Internacional, convocatorias de Proyectos	Diálogo, trámites de apoyo a subvenciones, formulación y postulación de proyectos e iniciativas.	BID UNESCO	Apoyo financiero para darle continuidad al proyecto. Inicialmente es un año. Podría alargarse a dos años.

BARRERAS Y OPORTUNIDADES

Barreras:

- Acceso a Información
- Barreras de Acceso para espacios formativos (factor socio-económico)
- Conocimiento por parte de la población frente al manejo de plataformas
- Falta de articulación de los sectores: bibliotecas, bandas, artistas urbanos locales.
- Festivales y actividades en vivo en tiempos de pandemia.
- Realización de murales en tiempos de pandemia.
- Retos de los espectáculos en vivo.
- Acceso a financiamiento
- Tecnología limitada para desarrollar conocimientos
- Tecnología para la producción de ideas.
- Asistencia técnica (Redes de apoyo)
- implementación de Políticas Públicas que favorezcan al sector.
- Acuerdos Locales entre las instituciones y las organizaciones.
- Re direccionamiento de presupuestos a otros sectores de la economía.
- Pocas garantías y falta de expectativas en los planes de desarrollo.
-



Oportunidades:

- Migración de los procesos formativos a lo digital.
- Niños, niñas y adolescentes adecuándose a la formación virtual por plataformas y apps.
- Crear desde la virtualidad, inter-lazar diferentes expresiones, culturas de diferentes países, producto del confinamiento, intercambio de experiencias.
- Intercambio de saberes, experiencias relatos propios de los territorios, memoria local, territorial.
- Oportunidades de formación virtual.
-

¿Cómo Intención / Fuente de innovación / en Magnitud en Plazo?



Existe una fuerte experiencia en el campo artístico y del emprendimiento cultural en este grupo, desde ese potencial interdisciplinar se plantea la opción de generar contenidos en el plano virtual que exploren la posibilidad de la migración educativa y laboral, ¿cómo aportar al cambio del sistema mundo? encima proyectar propuestas que logren conectar la innovación y creación, buscando vincular al sector educativo, laboral y de entretenimiento en lo que sería una nueva experiencia frente a lo sensible, formativo y de nuevas formas de espectáculo y goce del ocio, buscando resolver esas brechas que generará el confinamiento en lo humano.

Fuente de Innovación: Es un hecho que muchos sectores de la sociedad ahora tendrán lo virtual no como una opción, si no la alternativa para desarrollar su cotidiano, es un reto inmenso frente a la industria cultural que venía cimentando su desarrollo desde el relacionamiento con otros y otras, las aglomeraciones, replantearnos este aspecto sin que se pierda la esencia del sentir

¡¡¡Revivamos Juntos, Sin perder la Esencia del Sentir!!!



Posibles ideas a fortalecer y trabajar en el camino:

- 🚩 Industrias Culturales en Migración
- 🚩 "Rompiendo las barreras del relacionamiento presencial"
"Arte preparado para apoyar la crisis de salud mental que se avecina"
- 🚩 "Innovación e incursión laboral desde lo digital"

Fases:

1.Sensibilización

2.Flexibilización

3.Acople

4.Puesta en escena o ejecución

Link vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=T7G5GA-1eHM>

Link Electro-Shock Cultural:

https://github.com/Henry-Amaya/Respiro_Creativo

1. Sensibilización.

(3 meses)



Se acogerán a todas las personas y empresas más vulnerables y se les dirigirá en un proceso de entrenamiento para la correcta utilización de herramientas digitales, ya habrá tiempo para salir de nuevo, pero mientras eso sucede cada uno desde su casa puede estructurar de manera sencilla su web. su portafolio de servicios, la exhibición de su producto.

-Hoy si un integrante del ecosistema no está on line. No existe.
Es ahí donde nosotros. El equipo Electroshock cumple su función.

"Acompañar a los más vulnerables a rehabilitar de forma digna su economía y maximizar sus herramientas digitales. Para su comercio on-line"

Esta plataforma, no es otra plataforma más. Es justamente la que hace de mediadora para facilitar procesos. El artista genérico no conoce las herramientas digitales. Las entidades gubernamentales, no conocen la sensibilidad del artista, estos procesos se quedan a medias, a veces caducan. Porque no hay un ente mediador que agilice estos procesos.

¡¡¡Revivamos Juntos, Sin perder la Esencia del Sentir!!!



De entrada, ofrecemos la sensibilización para las dos partes a Entes gubernamentales, bancos, museos, grandes industrias, por otro lado, pequeños artistas que subsisten de su día a día, de la venta de su material.

Hace falta un ente mediador que facilite procesos. Que agrupe por especialidades y que lleve la carpeta de cada historial de manera organizada para que nadie se quede por fuera. No podemos permitir que se acabe el arte, que este grupo vital tenga que dejar a un lado sus sueños y se dedique a otros oficios privando la humanidad de un valor vital **'La Cultura'** Y dentro de esto el patrimonio y la identidad de cada pueblo, país y nación. Juntos podemos recuperar gran parte de este componente precioso del ecosistema.

Necesitamos los recursos para realizar esta tarea y dejar a las futuras generaciones un bonito legado de arte, en Videos. en obras, en escritos, en piezas o prototipos. Es un momento crucial y si se aprovecha, se puede rescatar el ecosistema artístico en su totalidad.

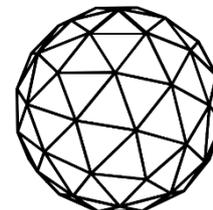
2. Flexibilización

Duración:

(3 meses)

Interacción directa o indirecta con los agentes involucrados, entidades del ecosistema artístico y cultural, gestión análisis, y articulación de los procesos y acompañamiento para una armonía y comunicación estratégica en el proceso de rehabilitación.

(en esta etapa ya debemos tener funcionando en los diferentes frentes un canal de comunicación efectivo. Y un grupo de al menos 99 personas operativas y disponibles para soporte del proceso.



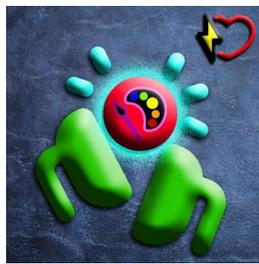
3. Acople

Duración:

(3 meses)

Es el momento en que todas las partes hacen Click. Ya estarán diseñados los programas y las actividades específicas para supervisión, ya se habrá hecho el plan de contingencia específico por objetivos. Ya tendremos identificadas las cadenas productivas sostenibles y también los proyectos que están comenzando que tienen futuro. Y que necesitan un empujón. Es muy importante seguir los principios del eco-art. Que todos nuestros programas se desarrollen. Con esta bitácora. Para que además de sostenible en el tiempo sea ecológico.



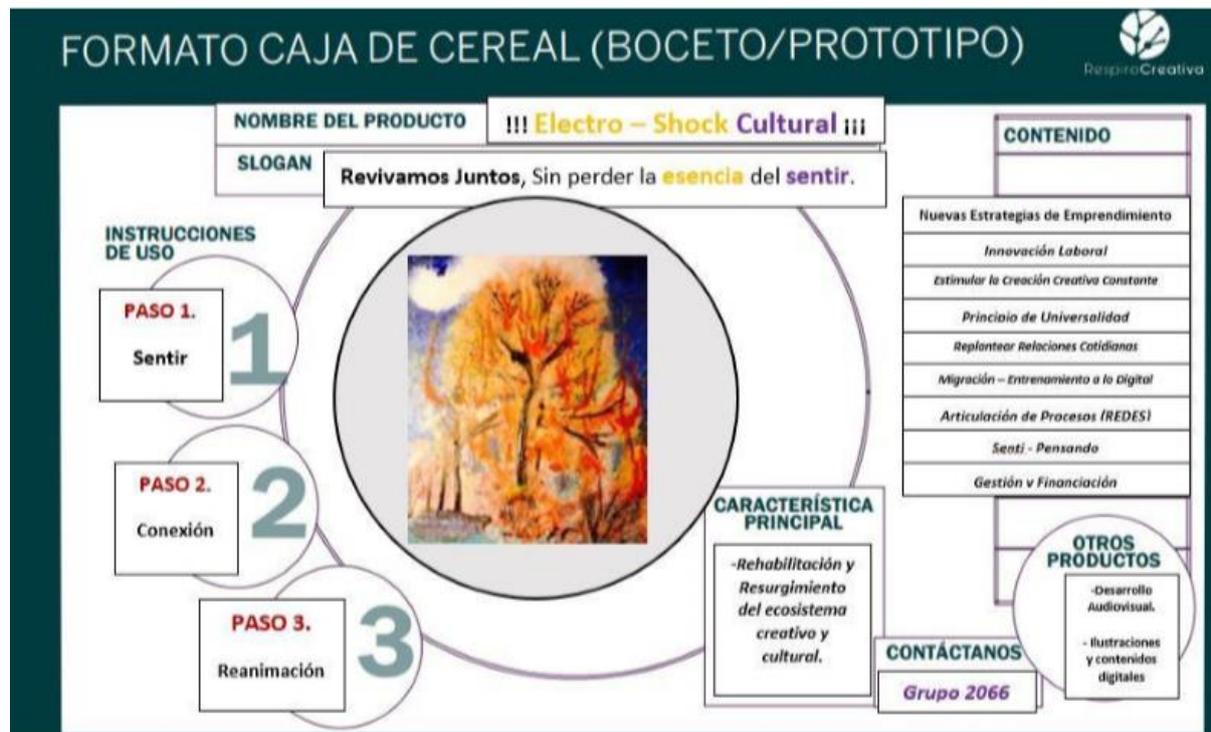


4. Ejecución

Duración:

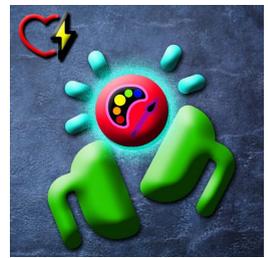
(3 meses)

Explota sin ningún pudor todo este trabajo adelantado se salpica y viraliza la rehabilitación cultural, económica y social, nuestro objetivo principal ayudar a las comunidades, al ecosistema y trabajar en equipo de manera ética por el bien común, No podemos permitir que muera la fuerza de la cultura que hoy, ha llegado a convertirse en artículo de primera necesidad para el conglomerado social, y el ecosistema.



!!!Revivamos Juntos, Sin perder la Esencia del Sentir!!!

!!! **Electroshock Cultural!!!**



Fase o Componente	ACTIVIDAD	Cuat. 1	Cuat. 2	Cuat. 3	Cuat. 4	Cuat. 5
<u>1.Sensibilización</u>	Diagnostico	X	X			
	Raíz del proceso de reanimación	X	X			
	Digitalización y parametrización	X	X	X		
<u>2.Flexibilización</u>	Conexión aliados	X	X	X	X	
	Apertura nuevos canales capacitaciones	X	X	X	X	
	Enlaces y acuerdos básicos	X	X	X		
<u>3.Acople</u>	Enlaces y acuerdos secundarios		X	X		
	Fusión			X	X	
	Integración de cadenas productivas			X	X	
<u>4.Puesta En Escena - Ejecución</u>	Explosión				X	X
	Expansión				X	X
	Efecto epidémico cultural				X	X

- **Unidad de Medida de Tiempo: Cuatrimestre.**

!!!Revivamos Juntos, Sin perder la Esencia del Sentir!!!