

Mesa Primera Sesión de la Mesa del Museo Virtual de Arte
Técnica: Urbano **Diego Felipe Becerra Lizarazo**

ACTA # 01

Fecha: 05/03/2025

Hora: 5:00 a 7:30 pm

Lugar: Sala de Juntas – Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y
Deporte

ASISTENTES A LA REUNIÓN (Se debe diligenciar el registro de asistencia)	
NOMBRE	CARGO
Diego Javier Parra Cortes	Director de Arte Cultura y Patrimonio en calidad de Presidente de la Mesa
Adriana María Botero Vélez	Subdirectora de Gestión Cultural y Artística en calidad de Secretaría Técnica
Gustavo Trejos	Representante de la familia Becerra Lizarazo
Catalina Rodríguez	Gerente de artes plásticas y visuales IDARTES
Alejandra Romero González	Gerente IDPC
Juan Camilo Gaviria Betancur	Subdirector de Divulgación y Apropiación del Patrimonio IDPC
Diego Mauricio Briceño González SMUK	Mesa Distrital de Grafiti

INVITADOS A LA REUNIÓN	
NOMBRE	CARGO
Gabriel Sabogal	Invitado
Juan Covelli	Invitado
Tatiana Múnera	Invitada

Mesa Primera Sesión de la Mesa del Museo Virtual de Arte
Técnica: Urbano Diego Felipe Becerra Lizarazo

Juan Sebastian Ospina Mahecha	Invitado
Diana Esperanza Díaz Tovar	Invitada
Laura Tatiana Huertas Moreno	Invitada
Camilo Andres Nemocón Farfán	Invitado
Jazmin Helena Riaño Sánchez	Invitada
Sandra Carolina Cortés Vargas	Invitada

AUSENTES DE LA REUNIÓN	
NOMBRE	CARGO
Juan Covelli	Representante Instituciones Edu Superior.

ORDEN DEL DIA:

1. Llamado a lista y revisión del quórum.
2. Lectura y aprobación del orden del día.
3. Presentación de la empresa Consultores y Asesores TIC SAS, ganadora de la licitación para el desarrollo del Museo Virtual del Arte Urbano Diego Felipe Becerra Lizarazo.
4. Avances de la fase pre producción Corto Animado.
5. Avances de la fase pre producción Aplicación de Realidad Virtual.
6. Avances de la fase pre producción página Web.
7. Convenio Interadministrativo SCRD - IDARTES - IDPC.
8. Varios

Mesa Primera Sesión de la Mesa del Museo Virtual de Arte
Técnica: Urbano **Diego Felipe Becerra Lizarazo**

DESARROLLO

Después del llamado a lista y la presentación del orden del día, se dio inicio a la sesión. Miguel Salas, quien asiste en calidad de gerente de la empresa consultora, dio la bienvenida a los asistentes y presentó a Consultores y Asesores TIC, encargados del desarrollo de los productos relacionados con Diego Felipe Becerra, los cuales incluyen un corto animado narrando el hecho de su asesinato, un museo virtual y una aplicación de realidad virtual.

Los consultores seleccionados explicaron que son una empresa con experiencia en consultoría tecnológica, estudios sociales, desarrollo de software, producción de eventos y formación en diversas áreas.

Durante su presentación, los consultores expusieron su trayectoria y los proyectos en los que han participado, destacando iniciativas en tecnología, cultura y desarrollo social.

Explicaron que cuentan con un equipo conformado por especialistas en desarrollo tecnológico, animación, diseño de experiencias digitales y gestión cultural, quienes abordarán el proyecto con un enfoque interdisciplinario.

Tras la presentación, Tatiana Múnera tomó la palabra para ahondar y hablar de cada producto, comenzando por el **corto animado**:

“El objetivo del cortometraje es narrar la historia de Diego Felipe Becerra, su trágica muerte y el impacto que tuvo en la sociedad, resaltando el valor del arte urbano en Bogotá”. A través del concepto de la "magia urbana", se exploró cómo

Mesa Primera Sesión de la Mesa del Museo Virtual de Arte
Técnica: Urbano **Diego Felipe Becerra Lizarazo**

este suceso transformó la ciudad y la relación con el grafiti a nivel local y nacional. La animación destaca al gato Félix dentro de la obra artística de Diego Felipe y su papel en la consolidación de Bogotá como referente del arte urbano en Colombia. El corto tendría un enfoque narrativo dividido en escenas principales, incluyendo la representación del puente donde ocurrieron los hechos, el personaje de Diego Delipe y el legado que dejó en la ciudad. Las escenas se resumen a continuación:

1. Introducción y ambientación

Se muestra Bogotá de noche, con un sobrevuelo por la ciudad donde se ven grafitis en diferentes muros. El Gato Félix, un símbolo recurrente en la historia de Diego, aparece de forma sutil en la escena.

2. Diego en su habitación

Diego es retratado en su habitación, rodeado de sus bocetos y herramientas de arte. El Gato Félix entra por la ventana, simbolizando la conexión entre el joven y su obra.

3. Camino al puente

Diego camina con sus amigos hacia un puente en la Avenida Boyacá con Calle 116, llevando consigo su cuaderno y latas de pintura. A medida que avanzan, la atmósfera se vuelve tensa con sonidos de pasos y neblina, presagiando lo que está por ocurrir.

4. Encuentro con la policía y asesinato

Mesa Primera Sesión de la Mesa del Museo Virtual de Arte
Técnica: Urbano **Diego Felipe Becerra Lizarazo**

Diego comienza a pintar en el puente cuando aparecen policías representados como figuras oscuras. La tensión aumenta hasta que uno de los agentes dispara, envolviendo a Diego en una luz cegadora. Su muerte se retrata con una transición a blanco y negro, enfatizando el impacto del suceso.

5. El legado de Diego

A medida que amanece, la ciudad recupera su color. Los gatos Félix comienzan a aparecer por toda Bogotá, simbolizando la permanencia de su arte. Murales y grafitis florecen en los muros, como testigos de la memoria y resistencia. La historia concluye con un mensaje sobre la lucha de su familia por justicia y el reconocimiento del grafiti como una expresión de memoria y arte urbano”.

Este producto tuvo varios comentarios por parte de la Mesa Técnica en los cuales se corrigieron aspectos de escritura y estructura del guión, sin embargo, los comentarios más determinantes fueron en cuanto la expresión animada y gráfica del cortometraje. El representante de la comunidad de artistas, Diego Briceño (Smuk), interviene presentando sus inquietudes frente a lo narrado en el corto. Expresó que: “para la comunidad este corto no tendría “nada especial” o “impactante” que les atrajera a verlo completo. En conclusión hizo un llamado a hacer una mejor labor desde lo visual para captar la atención de los artistas y para narrar el hecho de forma más dinámica y representativa. Otro representante de la Mesa expresó que también era importante caracterizar a Diego a través de la

Mesa Primera Sesión de la Mesa del Museo Virtual de Arte
Técnica: Urbano **Diego Felipe Becerra Lizarazo**

ropa, y como podría diseñarse su vestuario para que la comunidad grafitera se sintiera identificada en los códigos y símbolos puestos en el personaje.

El padre de Diego Felipe, Gustavo Trejos, tomó la palabra y expresó estar de acuerdo con estas recomendaciones; también extendió su ayuda para proporcionar material gráfico y contactos a la firma consultora, que podrían orientar de mejor manera el proceso de animación. Gustavo finalizó haciendo una invitación a representar murales y grafitis icónicos de la ciudad, para así ambientar de mejor manera la primera parte del corto.

Los consultores procedieron al siguiente punto del orden del día, la propuesta de realidad virtual. Esta se centraría en el Puente de la Calle 116 con Avenida Boyacá, lugar icónico en la historia de Diego Felipe Becerra. La plataforma permitirá a los participantes interactuar con el entorno y realizar intervenciones artísticas en las paredes del puente mediante herramientas digitales que simulan la pintura en aerosol y otros implementos del arte urbano.

El desarrollo contempla la creación de un entorno inmersivo con modelos 3D detallados del puente y sus alrededores, incorporando elementos interactivos que brinden una experiencia realista y participativa.

Sobre este producto hubo observaciones de carácter técnico principalmente, “¿Cómo actualizaremos el contenido?, ¿Quién acompañará a la institución para supervisar el dispositivo de realidad virtual? ¿Este dispositivo requiere conexión a internet?”. Dudas que se fueron despejando de a poco por la empresa consultora y

Mesa Primera Sesión de la Mesa del Museo Virtual de Arte
Técnica: Urbano **Diego Felipe Becerra Lizarazo**

el apoyo técnico desde la Secretaría de Cultura, Camilo Nemocón.

En cuanto a lo estético y experiencial, Gustavo Trejos y Smuk comentaron que sería interesante visualizar dentro de la aplicación las diversas técnicas paralelas y dentro de la práctica del grafiti y que, a través de un enfoque pedagógico y práctico, se enseñe al usuario el paso a paso de cada una de estas. También se planteó pensar en que el puente de la 116 no fuera el único escenario del aplicativo, sino que también pudieran explorarse otros puntos icónicos de la ciudad en cuanto al grafiti.

Finalizando este espacio, Tatiana Múnera toma la palabra para hablar de la plataforma Museo Virtual.

Introdujo al sitio web como repositorio central del Museo Virtual de Arte Urbano DFBL. Este espacio digital estará dirigido a diversas audiencias, incluyendo ciudadanos de Bogotá, aficionados al grafiti, instituciones académicas y profesionales del arte y la cultura. La plataforma permitirá el acceso a materiales de archivo, documentación sobre la obra de Diego Felipe y recursos educativos sobre el arte urbano. La web será accesible desde cualquier dispositivo y contará con herramientas interactivas que faciliten la exploración del contenido.

En este punto Laura Huertas, apoyo de diseño de la Secretaría, socializó la propuesta gráfica del Museo, la cual sería transversal a los productos. Se explicó que el logo representa a los muros y calles bogotanas con un carácter urbano e imponente, que la gama cromática es alegre y vibrante gracias al legado alegre que Diego Felipe dejó en el mundo del grafiti. También que tiene una expresión

Mesa Primera Sesión de la Mesa del Museo Virtual de Arte
Técnica: Urbano **Diego Felipe Becerra Lizarazo**

visual rica en texturas para expresar la diversidad de técnicas y materialidades en Bogotá. Sobre estos puntos los comentarios fueron positivos y la línea gráfica no presentó correcciones.

Tatiana culminó mostrando el prototipo en baja fidelidad del Museo Virtual, donde se pueden apreciar las secciones y páginas que tendría el sitio web.

Gustavo Trejos comentó la importancia de agregar a las secciones un apartado de procesos autogestionados en los que se resalte la labor de ciudadanos y colectivos no patrocinados por instituciones del Estado. Hace énfasis en esto el carácter de reparación y no repetición de estos productos frente a la comunidad de artistas del sector.

Smuk, representante de la Mesa de Grafiti recomienda agregar una sección en la galería en la que se resalte la otra cara del grafiti en la que aparezcan murales y obras con trasfondo histórico y político, y que no existen necesariamente para embellecer la ciudad.

La Secretaría también comenta que es necesario que por parte de la Mesa de Grafiti se haga una labor de recolectar una base de datos para agregar al directorio de artistas a aquellos que quieran aparecer referenciados en la página web y que estén disponibles para ser contactados por la ciudadanía.

La Gerente del Museo de Bogotá resalta la importancia de la existencia de un vínculo evidente entre la página web y el espacio físico que se diseñará y abrirá en el museo, puede ser a través de una pestaña, de imágenes, entre otras.

Mesa Primera Sesión de la Mesa del Museo Virtual de Arte
Técnica: Urbano **Diego Felipe Becerra Lizarazo**

Se concluye que será necesario hacer un replanteamiento de la línea gráfica del corto animado y para esto es posible que se tenga que contratar a un experto artista en grafiti y animación que permita esta expresión potente que se busca desde la comunidad.

En cuanto a cuanto a la página web y la aplicación de VR, se acepta la línea gráfica presentada la cual tiene en cuenta los lineamientos de la Oficina de Comunicación OAC de la entidad y cumple con las expectativas del comité. Así mismo las tecnologías planteadas para el desarrollo de ambas van con los lineamientos planteados para el desarrollo de estos dos productos.

COMPROMISO	RESPONSABLE	PLAZO (Si aplica)
Trabajar en el estilo visual y línea gráfica del corto para que sea impactante y representativo para la familia de Diego Felipe Becerra Lizarazo y la comunidad de artistas urbanos.	Consultores TIC	19/03/2025
Revisar la experiencia de las gafas para reunir todas las técnicas relacionadas al grafiti.	Consultores TIC	21/03/2025
Tomar en cuenta los ajustes discutidos durante la reunión por el representante del gremio grafiti, la familia y representante de Diego Felipe Becerra Lizarazo y demás comentarios de los representantes de las entidades presentes en el comité en cuanto a estética y funcionalidades de los productos.	Consultores TIC	14/03/2025

CONVOCATORIA *(Próxima Reunión)*



Mesa Primera Sesión de la Mesa del Museo Virtual de Arte
Técnica: Urbano **Diego Felipe Becerra Lizarazo**

Diego Javier Parra Cortés
Director de Arte Cultura y Patrimonio
Presidente de la Mesa

Adriana María Botero Vélez
Subdirectora
Subdirección de Gestión Cultural y Artística
Secretaría Técnica

Elaboró: Laura Huertas - Contratista
Revisó: Diana Díaz - Contratista
Revisó: Lía Cabarcas - Contratista

Documento 20253100154023 firmado electrónicamente por:	
Diego Javier Parra Cortes	Director de Arte, Cultura y Patrimonio Dirección de Arte, Cultura y Patrimonio Fecha firma: 27-03-2025 16:45:43
Adriana Maria Botero Velez	Subdirectora de Gestión Cultural y Artística Subdirección de Gestión Cultural y Artística Fecha firma: 27-03-2025 14:35:14
Revisó:	Laura Tatiana Huertas Moreno - Contratista - Subdirección de Gestión Cultural y Artística
 b5f6aa02d9889a0c0933d7eb0831fe82148526c09b584bc75a4363391c671ccc Codigo de Verificación CV: 72a43	