

**ANIMACIÓN PARA EXPLORAR LA JUSTICIA POR MANO PROPIA COMO
PROBLEMÁTICA EN COLOMBIA.**

EVERTH HURTADO MOSQUERA

SERGIO DAVILA GOMEZ

DIRECTOR(ES)

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC

ESCUELA DE ARTES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PROGRAMA DE CINE Y TELEVISIÓN

BOGOTÁ, D.C., OCTUBRE DE 2017

**ANIMACIÓN PARA EXPLORAR LA JUSTICIA POR MANO PROPIA COMO
PROBLEMÁTICA EN COLOMBIA.**

DIRECTOR(ES)

EVERTH HURTADO MOSQUERA

SERGIO DAVILA GOMEZ

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNITEC

ESCUELA DE ARTES Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PROGRAMA DE CINE Y TELEVISIÓN

BOGOTÁ, D.C., OCTUBRE DE 2017

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestra familia y seres queridos por su continuo apoyo en nuestro proceso para convertirnos en profesionales porque son ellos quienes nos hacen desear ser mejores personas y superarnos constantemente con nuestro deseo de retribuir todo su amor y confianza que han depositado en nosotros a lo largo de los años.

También queremos agradecer a Camilo José Rivera Varona, Oscar Ivan Ospina y Pedro Urrutia por apoyar de manera directa nuestro proyecto y por ayudarnos a demostrar nuestra pasión por la animación enseñándonos no solo a usar el software, sino a explotar los recursos que tenemos a disposición para realizar nuestras ideas.

Tabla de contenidos

	Página
Resumen	7
Planteamiento del problema creativo	8
Estado del arte	9
Impacto de la propuesta	10
Importancia de la intervención en el estado actual del arte	11
Definición del tipo de obra	14
Formulación del problema creativo	19
Problemas derivados	31
Diseño de los personajes principales y su significado	31
Proceso de modelado y diseños 2d	38
Concepción y desarrollo del storyboard	40
Propósitos	43
Justificación	55
Marco conceptual y formal	60
Resultados esperados	64
Productos esperados	65
Cronograma	
Presupuesto	
Referencias	

Lista de figuras

	Página
Figura 1 - 2.	8
Figura 3 - 4.	12
Figura 5.	13
Figura 6.	15
Figura 7.	20
Figura 8 - 9.	21
Figura 10.	22
Figura 11.	23
Figura 12.	24
Figura 13.	25
Figura 14.	26
Figura 15 - 16.	27
Figura 17.	29
Figura 18.	30
Figura 19.	31
Figura 20.	33
Figura 21.	35
Figura 22.	36
Figura 23.	38
Figura 24.	39
Figura 25.	41
Figura 26.	42
Figura 27.	43
Figura 28.	51
Figura 29	52

Figura 30 - 31.

62

Figura 32.

63

RESUMEN

Karmapolis es un cortometraje animado que combina técnicas de animación 2d y 3d por medio del cual podemos explorar el tema de la violencia por mano propia como una problemática social en Colombia de una forma sencilla de entender, pero llena de contenido para interpretar a través de una situación de víctima - victimario. Con la ayuda de recursos del lenguaje audiovisual de distintas obras animadas, en su mayoría de origen asiático, se nos permiten no solo explorar la violencia, su representación común o la glorificación del acto, sino hacer gala de una gran variedad de técnicas y estéticas que responden al interés de la animación en la actualidad, dando como resultado una propuesta necesaria en medio de un entorno que cambia ante la exigencia de obras que traten dicha temática en la época del post conflicto colombiano.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA CREATIVO

Estado del arte

En la era actual en la que vivimos las plataformas en línea son cada vez los más importantes medios de distribución, en el caso latinoamericano podemos citar a la serie original de Netflix Las Leyendas, creada por Anima estudios provenientes de una serie de películas conocidas en México por desarrollar su trama alrededor de las historias de sus pueblos llega en el año 2017 en formato de serie para poder ser vista alrededor del mundo y con la oportunidad de desarrollar su trama en base a leyendas de todas partes del mundo con un componente de promoción cultural importante, por otro lado un proyecto como Villanos, una serie original de Cartoon Network con origen también en México ha conseguido popularidad a nivel mundial aunque no tenemos una salida completa del producto y eso se debe únicamente a la plataforma de YouTube que esto es posible, por esto creemos que el valor de no solo generar interés pero de poder ofrecer pequeños detalles que favorezcan la visualización de nuestro cortometraje son una obligación para poder competir en esta época.

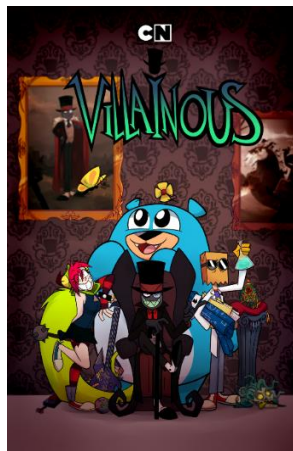


Figura 1. Villanos, A.I. Animation Studios (2017).



Figura 2. Las leyendas, Anima Estudios (2017).

Impacto de la propuesta

La manera en la cual se consume contenido hoy en día también es importante para entender este fenómeno que en una sociedad globalizada abre un espectro más amplio de discusión, pero en nuestra experiencia como consumidores constantes de contenido en internet podemos deducir la importancia de dos cosas, una es la capacidad que tiene el material no solo para contar una historia sino conectar de manera personal con el espectador, ya que el fin último es que este se convierta en un consumidor habitual, no solo del mismo cortometraje sino de la marca que representa, esto lo evidenciamos de manera sencilla en la plataforma de YouTube a través de personalidades conocidas de internet como Pewdiepie o Smosh que iniciaron como entusiastas de la plataforma y ahora uno se ha convertido en parte de la cultura pop y el otro hace parte de una red de canales conocida como Defy Media, al igual que Fred junto al canal de la Annoying Orange cuyos formatos fueron adaptados a series de televisión, en el caso latino tenemos a los tan conocidos integrantes de Enchufe Tv cuya carrera virtual les permite demostrar su potencial a la hora de crear audiovisual de calidad que sea exitoso, sin embargo nuestro campo es la animación y es ahí donde el problema surge al encontrarnos con el siguiente punto definitivo que hace exitoso un producto, la capacidad de crear más contenido de manera regular, debido a la forma en la que funcionan los algoritmos de este tipo de plataformas es necesario un flujo constante de trabajo para mantenerse relevante en el servicio interno de búsqueda y sugerencias, por ello no es común ver series animadas en YouTube en estos momentos, una de las formas para solucionar este problema sería a través de las técnicas 3d, que solo consumen una mayor cantidad de tiempo a la hora de su creación pero las facilidades a la hora de realizar el proceso de animación son una forma perfecta de

compensar, ese es uno de los elementos que nos decanta a realizar nuestro proyecto en esta técnica, al igual que cada vez es más común el uso de una técnica híbrida entre partes con gráficos 2d y 3d que permite mayor libertad a los directores a la hora de concebir el cómo contar sus historias.

La estética y los recursos que planteamos para la creación de nuestro cortometraje responden al interés actual en el ámbito de la animación por el anime en plataformas de distribución como Netflix y VRV. Lo que parecía tan extraño e inalcanzable después del boom de los noventas que produjo reproducciones pobres del uso de esta estética y recursos como Kappa Mickey o Bolívar el Héroe, pasando por productos aceptables como Martin Mystery o Los jóvenes titanes fue un largo y constante recorrido hasta que la evolución y comprensión de lo que hace interesante al anime además de una serie de técnicas para ahorrar presupuesto, ejemplos excepcionales de su época se pueden encontrar en The Boondocks una serie creada en 2005 para Adult Swim como una adaptación de una serie de comics populares sobre la vida de una persona negra en un mundo de blancos que se apropia de la estética para sumergirnos en un mundo interesante y lleno de escenas surreales como medio para realizar analogías a su sociedad, al igual que la leyenda de Aang que es más un ejercicio espectacular de construcción de universo con una serie de componentes que permitieron a sus creadores introducir conceptos tan difíciles como la meditación y su significado, pasando por el deber de un hijo ante su padre y su patria, todo en medio de una oda a la filosofía oriental, mensajes en pro de la vida y la preservación del mundo con una secuela que lidiaba con los problemas de la modernización y lo delicada que pueden ser las relaciones entre las personas aunque no estén rodeadas por un entorno de guerra que les una.

Importancia de la intervención en el estado actual del arte

El anime fuera de Japón suele entenderse como reproducción barata de obras interesantes, pero no está más lejos de la verdad, ahora si observamos el caso francés nos encontramos con series como Code Lyoko que representan una de las mejores adaptaciones europeas de la estética en función de cómo se cuenta la historia, dividiendo el concepto de mundo real y virtual a través de animación 2d y 3d que les permitía trabajar aspectos de slice of life en una y de escenas de acción en otra, sin embargo en este caso funciona mejor la combinación radical de técnicas al justificarse como un cambio de realidades, una forma igual de eficaz de poner en juego la combinación estéticas tanto en Japón como América es el género de los robots gigantes, los beneficios directos se deben a que la maquinaria es más fácil de procesar para el espectador que los personajes humanos, como una serie de piezas geométricas texturizadas, esto a su vez nos relaciona con los más recientes trabajos que aprovechan la estética del anime, son parte de Netflix y son americanas, Voltron: Legendary defender que es una secuela espiritual a esta franquicia japonesa, realizada por el mismo grupo de trabajo que nos trajo Avatar la leyenda de Aang y más recientemente tenemos otro proyecto inspirado en un producto japonés, Castlevania, cuya adaptación animada remonta del año 2005 cuando Frederator adquiere los derechos con planes para una salida directa a DVD, hasta el año 2015 en el que Netflix muestra interés por el proyecto y decide convertirlo en una serie cuya primera temporada consta de cuatro capítulos, inspirada en los trabajos de Shinichiro Watanabe con Cowboy Bebop y los diseños de una oscura fantasía medieval de Kentaro Miura en su aclamado manga Berserk, que han demostrado ser exitosos a los ojos de fans y crítica por igual.



Figura 3. Bolívar el héroe, muestra de la estética de anime en Colombia (2003).



Figura 4. Castlevania, nuevos usos de la estética anime, Powerhouse Animation (2017).

Sin embargo está claro que estas producciones por muy interesantes que nos parezcan requieren una gran cantidad de esfuerzo y presupuesto para aprovechar la estética al máximo, sin embargo hemos visto el nacimiento de una técnica híbrida que incorpora el uso de elementos del anime aplicada a una estética más “cartoon” que además ha dado origen a series igual o más populares, Steven Universe y Star vs. the Forces of Evil son un

legado de series mahou shoujo populares en américa como Sailor Moon y Sakura Card Captor que quedaron en la mente de los que hoy en día son creadores de sus propias historias, el concepto de las transformaciones y ataques especiales que se usan como un medio de ahorrar tiempo y las llamadas “chicas mágicas” tienen tomas desde nuestro punto de vida occidental pero una serie como Steven Universe sigue con elementos más profundos que compartían estas series, familias disfuncionales y sexualidad, temas que hoy en día son más relevantes encuentran su medio para ser discutidos de manera madura como los más jóvenes, ya no solo tenemos que ocultar el hecho de tener personajes involucrados en relaciones homosexuales como los doblajes de Sailor Moon que intentaron vender a sus personajes Urano y Neptuno como “primas que se besaban” sino que a través del uso de “gemas asexuales” nos pintan una larga cantidad de relaciones amorosas, unas más normales y otras como la codependencia.



Figura 5. La liberación sexual en animación dirigida para menores, Steven Universe (2013).

Definición del tipo de obra

Todos los trabajos previamente mencionados son de situaciones perfectas, llenas de gente que dispone de todos los recursos de grandes compañías para contar sus historias y que bajo nuestras condiciones sería extremadamente difícil tener un buen proyecto que pudiésemos continuar, un proyecto de animación 3d con recursos de anime que no cuente con un presupuesto muy grande o como Austin Hardwicke describió en un podcast, un proyecto “hecho con el equivalente en presupuesto a cinco dólares y una mano llena de granola”. RWBY es una franquicia de anime americano creada por Monty Oum para Rooster Teeth que cumple con todas esas condiciones y cuya fuerza motora no era otra sino querer contar una historia que se convirtió en un suceso viral, gran parte del casting de voces está conformado por empleados de la compañía o amigos del director, la gran mayoría de tráiler y teaser de la primera temporada fueron hechos por un equipo de dos personas y aún con solo eso logró al día de hoy, después de la muerte de su creador, cuatro temporadas, un spin-off, un par de videojuegos entre los que se incluye su participación en el BlazBlue: Cross Tag Battle al lado de personajes de franquicias exitosas en el territorio japonés como Persona, una salida oficial a la plataforma de visualización de anime más popular internacionalmente Crunchyroll, un estreno oficial en la televisión japonesa con capítulos en el formato estándar y una exitosa llegada al mundo del manga. Luego de revisar este caso tan impresionante nos topamos con uno similar y aún más reciente pero esta vez desde el mismo Japón, Kemono Friends arrancó en 2015 sin éxito como un juego para dispositivos móviles acompañado por un manga que no tuvo fortuna alguna así que para el 2017 se intentó un último esfuerzo encarnado en una mini serie de doce capítulos hecho con bajísimo presupuesto, modelos 3d y efectos de baja calidad que incluía

segmentos sobre la vida salvaje en la que daba datos sobre especies no tan comunes o en peligro de extinción que termino siendo un éxito gigantesco en internet, de nuevo no por lo que valía en términos de calidad visual, sino por la interesante historia que escondía detrás de todo, una que hizo a las personas conversar acerca del mundo, compartir teorías y encariñarse con la gran variedad de personajes hasta el punto de ser aceptada por la plataforma de Crunchyroll para su distribución por que una inmensa parte de sus fans provenían fuera de Japón, hecho reconocido por el mismo equipo creador que no pudo contener su felicidad. Por referentes como estos podemos definir que la estética que estamos usando no solo responde a la actualidad del interés del público de hoy en día, al manejo de nuestro equipo y presupuesto, además que el mundo virtual que ha sido hogar de proyectos muy similares al nuestro en el que deseamos reflejar una de las problemáticas más habituales con las que lidiamos en nuestro país, la justicia por mano propia, que creemos firmemente podemos abordar para la creación de un producto que nos represente no solo como creadores sino como colombianos.



Figura 6. RWBY franquicia de anime norteamericano, Rooster Teeth (2017).

A través de la realización de este cortometraje queremos impulsar y dar a conocer una serie de herramientas de las cuales hemos aprendido bastante y son

sumamente eficaces para contar historias de calidad con bajo presupuesto, tal vez no seamos animadores expertos pero contamos con una gran cantidad de recursos para explorar nuestro tema proponiendo un punto de vista que hemos desarrollado por medio de experiencia e investigación. Queremos sentar bases para nuestra carrera, como para servir de referente y sacar de la cabeza la idea de que hacer algo bajo la influencia del anime se resuelve en ojos grandes o escenas de peleas que veíamos en las adaptaciones de Shonen del milenio pasado, queremos que cuando la gente busque sobre anime y Colombia no solo vean a Rosarita Cisneros de Black Lagoon, la ex combatiente de las FARC o al inmigrante de Excel Saga, el señor Pedro o aún peor, Bolívar el Héroe o Crónicas X Zero, uno de los pocos proyectos de series con esta influencia que podemos encontrar que responda a nuestro territorio, creado con el apoyo de Tecno Parque SENA que no es más sino una de estas horribles fantasías que solo aspiran a ser una copia barata de algo mejor.

En camino a ser profesionales del arte audiovisual sentimos la necesidad de abordar problemáticas sociales desde nuestro campo y escogimos usar la animación tanto por nuestra experiencia como consumidores habituales al igual que estudios que nos demuestran el poder de la animación como una herramienta de aprendizaje.

El artículo de Meritxell Viñas, asesora y formadora en nuevas tecnologías aplicadas a la educación, para el portal Totemguard en su sección dirigida hacia los profesores y el uso de las TIC en el aprendizaje “Desde el arte, las ciencias y las matemáticas, la animación en el aula puede promover una mejor comprensión de las materias, si lo comparamos con un formato de presentación verbal (dominante en nuestras aulas) y siempre que se utilice bajo ciertas condiciones, según nos indica este estudio:

La animación mejora el aprendizaje cuando va acompañada de una narrativa informal y ambas, narración y animación, se presentan de forma simultánea. Por otro lado, la música, los sonidos y el texto escrito parecen reducir el aprendizaje por distraer la mente del estudiante. También el impacto es superior en el aprendizaje, cuando el objetivo de la animación es explicar un tema complejo que requiere de una profunda comprensión. (Meritxell Viñas, 2012)

Pero eso no es todo, ya que la autora hace uso de un estudio de Richard E. Mayer y Roxana Moreno, que hace un trabajo muy interesante y efectivo para explicar los casos y las funciones de la animación para ayudar a la juventud en el campo del aprendizaje, a través de su estudio se desarrolló primero una serie de tres videos animados explicando cómo se forman las tormentas, cómo funcionan los frenos de un auto y los pulmones del ser humano que condensan información relativamente compleja para los niños en cerca de treinta segundos.

La siguiente parte estudio mencionado responde a otra cara del lenguaje audiovisual, la implementación de mecánicas sencillas de videojuego a un producto multimedia, que aunque parezca poco habitual en nuestro contexto fue parte de la idea de Don Rawitsch, un profesor de historia, que creo un juego conocido como “Oregon Trail” distribuido por el Consorcio de Educación Computacional de Minnesota en 1974 con el fin de enseñarle a los jóvenes sobre los pioneros de la ruta de Oregón con más de 65 millones de copias vendidas distribuidas principalmente en escuelas norteamericanas y varios spin-off años después de su salida.

El siguiente punto desarrolla como las personas aprenden de las palabras e imágenes, de forma sencilla explica que aunque la imagen pueda caer en la redundancia de lo que expresa la palabra escrita:

Hay quienes prefieren presentaciones visuales y otros prefieren las presentaciones verbales, es entonces que una presentación multimedia sería efectiva para entregar la información efectivamente para ambos tipos de aprendices. De esta forma, los aprendices pueden seleccionar la ruta de entrega que prefieran. Entonces, de acuerdo a una versión tolerante de la teoría de la entrega de información, presentaciones multimedia deberían resultar en mejor entendimiento que una presentación haciendo uso de un solo medio. (Mayer, R., & Moreno, R., 2002)

Junto a esto queremos destacar el tercer punto de esta teoría cognitiva del aprendizaje multimedia de Mayer, que cita el estudio cuando habla del procesamiento activo “la idea que un aprendizaje significativo ocurre cuando el aprendiz entabla proceso cognitivo al seleccionar material relevante, organizándolo una representación coherente, e integrándolo con conocimiento existente” exactamente de lo que se encarga una historia bien estructurada puesta en uno de los medios más comunes dirigidos a la juventud, la animación.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA CREATIVO

Para la concepción del mundo humano en nuestro cortometraje con una duración de nueve minutos nos enfocamos en paisajes conocidos inspirados por la vida en la ciudad, es por eso que al desarrollarse todo en el transcurso de tiempo previo a las 7:00am, las locaciones representadas inician con la salida del sistema de transporte hasta la oficina en la que Gregorio trabaja, pero para dar la sensación de que hay toda una ciudad es obvio que necesita gente, sin embargo, gracias a que el look que planeamos para el proyecto simula graficas 2d podemos usar dos de los recursos presentes en series del director Akiyuki Shinbo que destacan entre otras cosas importantes para este trabajo como en el manejo que se le da a los personajes de fondo o la ausencia de los mismos.

En primer lugar Space Patrol Luluco es uno de nuestros referentes base, el estudio Trigger es reconocido a nivel mundial, no solo por ser conformado por una parte de Gainax sino que también destacan por su estilo propio y aún más importante por su recursividad y habilidad para plasmar historias interesantes con presupuestos muy bajos, una de las series más debatidas de este estudio es Inferno Cop, una serie de trece capítulos de corta duración que aún con mínimo proceso de animación, repetición de modelos, mala actuación de voz y más cosas que deberían jugar en su contra se ganó el corazón de sus fans a través de una historia interesante y derroche de estilo, suficiente para conseguir una segunda temporada.

Sin embargo es la obra previamente mencionada la que nos ofrece mejores puntos en cuanto a la relación creatividad, estilo y duración. La forma en la Space Patrol Luluco representa a sus personajes de fondo es a la vez sencilla y efectiva , haciendo uso inteligente de colores básicos que contrastan con la implementación de las paletas de

colores de los personajes principales, como si de algo sin terminar, o en este caso algo que no es tan importante y esto se produce tanto cuando se desea hacer un fondo como cuando algún protagonista se encuentra mostrándonos sus interacciones sociales y por eso escogimos este referente para dotar de vida la ciudad de la historia, pero a su vez destacar a través del color que solamente hay una persona en este mundo humano que puede atreverse a desafiar las leyes de la naturaleza, y por ello mismo es que la figura de Gregorio necesita esta distinción especial que en la parte de guion se ve reflejada desde el inicio en el que parte por encima de una multitud y vamos sin ver su rostro hasta que llega a su oficina a tiempo y victorioso.



Figura 7. Inferno Cop, anime de bajo presupuesto TRIGGER (2012).

Por otro lado el espacio de la oficina requiere un manejo completamente diferente, ya que el foco de la historia en ese punto es exclusivo a la figura de Gregorio y como los reyes de Karmapolis mueven toda su maquinaria en un último intento desesperado por aplicar su justicia ideal y hasta ese momento supuestamente imparcial.



Figura 8. Personajes de fondo en Space Patrol Luluco, TRIGGER (2016).



Figura 9. Personajes de fondo interactuando en Space Patrol Luluco, TRIGGER (2016).

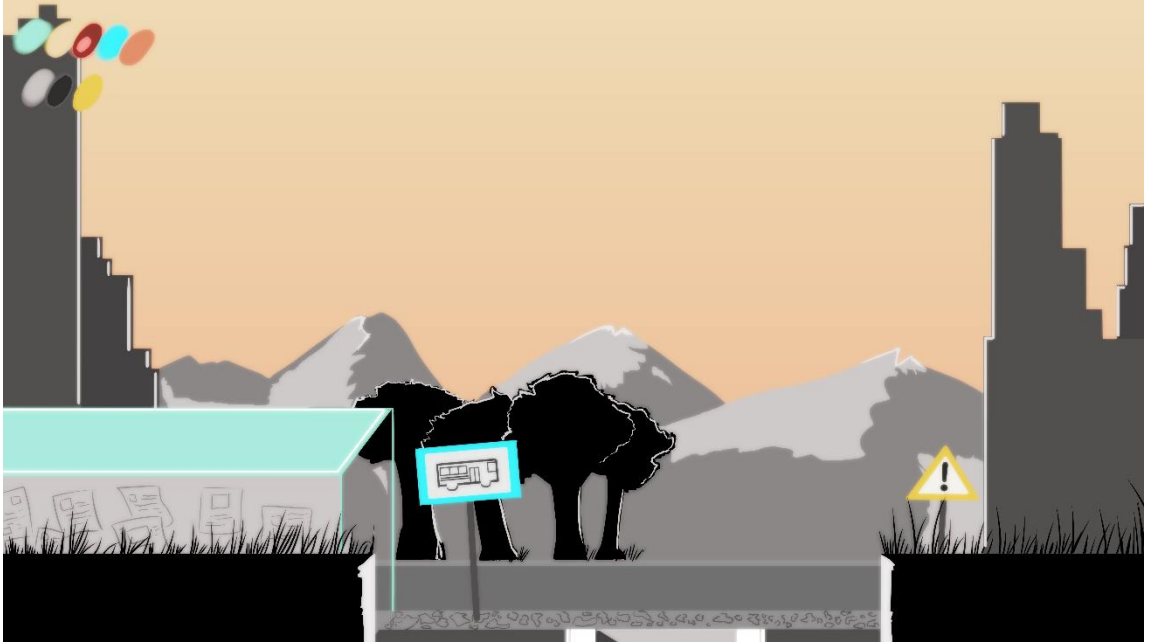


Figura 10. Concept art de la ciudad junto a su respectiva paleta de colores.

Es necesario replantear no solo la paleta de colores de su espacio de trabajo a uno que contraste con el paisaje urbano y vegetación, sino que represente de cierta manera algo que no es humano y se relacione con el tema del karma, por eso decidimos hacer uso de un alto contraste de los colores blanco y negro con solamente unos puntos de color amarillo y azul que representan el destino final del personaje, tanto en el método que muere como en los constantes anuncios de un peligro que está implícito en el ambiente. Para el manejo de los personajes de fondo que deberían estar presentes en pleno inicio de la hora laboral tenemos una escena que se desarrolla en un ascensor que no solo sirve para demostrar el poder de Gregorio sobre Trébol, sino a su vez es transición a nuestro siguiente referente, Mekakucity Actors es una de las muchas obras del director japonés Akiyuki Shinbo que nos da una lección importante sobre el uso de este recurso que parece tan obvio, en el capítulo número cuatro de esta serie hay una dinámica muy interesante que al igual que la historia que estamos desarrollando tiene que ver con la muerte de un personaje y el

destino, pero la manera en la cual se logra enfocar la concentración del espectador a este asunto tan delicado y complejo es gracias a la ausencia de personajes de “relleno”, en una ciudad tan grande como en la que se desarrolla la historia sería imposible que un niño y una niña estuviesen completamente solos como si de un pueblo fantasma se tratara, pero es a través de la forma en la que este recurso en conjunto el diseño del escenario que entendemos no solo el concepto de lo que está destinado a pasar, sino de la gigante relevancia que deben tener para el capítulo dichos personajes.

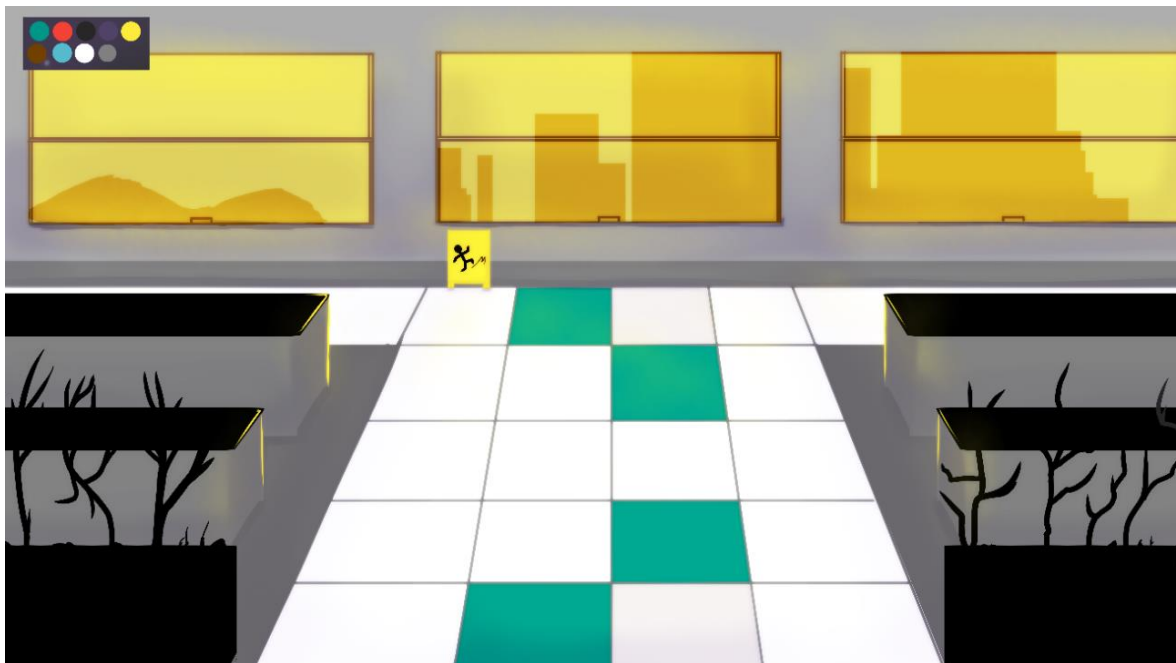


Figura 11. Concept art de la oficina junto a su respectiva paleta de colores.

La representación artística de violencia y asesinato de manera artística en Danganraonpa como medio para reforzar la trama y no glorificarla, es nuestro máximo referente de como sugerir e incluso usar actos de violencia pero despojándolos del morbo macabro que puedan incluir.



Figura 12. Mekakucity actors destaca la relevancia de sus personajes con el fondo (2014).

Esta serie a la que hacemos referencia es adaptación de una saga de videojuegos de misterio y asesinato que coloca a los representantes de las mejores cualidades individuales del mundo en una situación de matar o morir, que al igual que Karmapolis incluye la encrucijada de llegar hasta el extremo para conseguir algo que queremos, ya sea libertad o que las reglas de nuestro trabajo no sean perturbadas. Al responder al género de misterio policial Danganronpa incluye una serie de casos de asesinato para que el protagonista Makoto Naegi los resuelva y esto incluye obviamente el recurso de la sangre, sin embargo es ahí donde la serie toma su propio camino y decide hacer un cambio sencillo pero con una repercusión interesante en el espectador y la psicología del color, reemplaza el rojo de la sangre, por rosa.

El color rojo en la naturaleza es un indicativo de peligro, no solo porque existan frutos y animales altamente venenosos como la rana flecha roja, sino que es efectivamente la representación pura de la violencia debido a la relación entre los actos que atentan la vida y el derramamiento de sangre, por ello este color es uno de los más usados para



Figura 13. Escena del asesinato de Sayaka Maizono en Danganronpa, Lerche (2013).

llamar la atención de las personas, de ahí recae su relevancia en las señales de tránsito y semáforos, es de estas cualidades de lo que nos deshacemos al representar la sangre con otro color, en el caso de Danganronpa parte de que el rosa es tanto un color cálido como que sea parte fundamental de la paleta de colores de la obra, en nuestro caso es el color amarillo que debido a toda una construcción que realizamos a través de los colores de fondo que le otorga el sentido de representar peligro y violencia de forma simbólica, aún más en nuestro caso añadimos el recurso usado por muchas películas, entre ellas los clásicos de Disney en su manejo de la muerte de personajes como en El Rey León. La muerte de Mufasa es recordada por muchos y no como algo que nos hace pensar en actos de violencia gráfica, esto se debe a como está hecha, lo único que vemos de es la caída del león, un corte a negro, la reacción de Simba, el foco de la escena cambia rápidamente a la de un pobre niño en busca de su padre, no a la glorificación del acto que le llevo a la

muerte y es en uno de esos puntos donde incluimos un recurso que Akiyuki Shinbo desarrolló.



Figura 14. La muerte de Mufasa en El Rey León, Disney (1994).

El color Shinbo es un recurso desarrollado y explotado por el director del mismo nombre, hace parte integral de sus obras y una de las más importantes y reconocidas por ello es la saga de Monogatari, en Zoku Sayonara Zetsubou-sensei capítulo diez, el mismo autor nos da con sus propias palabras la definición, Akiyuki Shinbo usa el cuadro de color para simular dinamismo en las escenas lentas de las adaptaciones con mucha base de dialogo o en las que no hay suficiente acción y contrasta color en dichos cuadros. El color Shinbo es bueno para dar ritmo y puntuar acciones, palabras o emociones específicas de algún punto de la historia, sirvió como base para consolidar proyectos animados tan interesantes como Hidamari Sketch, en la cual además de hacer uso de este recurso en su expresión más sencilla como podemos denotar en algunos planos de Le Portrait de Petit Cossette que se componen de color sólido, hace uso de texturas que apoyan las ideas de sus personajes, relacionados también con el uso de “tramas” como efectos del manga.



Figura 15. Escena roja de Bakemonogatari, SHAFT (2009).

Las aplicaciones de la técnica de Akiyuki Shinbo son varias y funcionan a muchos niveles ya que todo depende de la misma escena, por ejemplo, una escena de amor puede ser acompañada por estas llamadas “escenas rojas” que son en teoría cortes a color, reemplazar el corte a negro o blanco por este recurso le da un sentido de unión mayor a la obra como parte de un todo, puede producirse en esta línea de ideas una “escena” por cada color, tanto para ilustrar emociones como para resaltar el color principal de la paleta de color de un personaje, “rojo” es tanto amor como sangre dependiendo de la yuxtaposición.



Figura 16. Escena morada en referencia a Hitagi Senjougahara de Bakemonogatari, SHAFT (2009).

Por otra parte el color Shinbo también sirve para resaltar imágenes o texto de gran relevancia, el momento en que el fondo es reemplazado por un color sólido produce un contraste especial que subraya dicho texto o en casos más precisos las reacciones de los personajes, esto es fundamental en un medio como la televisión a la hora de realizar el proceso de adaptación para un manga, comic o novela gráfica que no se base enteramente en las acciones de los personajes o para promover la economía del lenguaje audiovisual aprovechando dicha yuxtaposición de colores e ideas. La idea de subrayar texto no es tan solo una cuestión de facilitar información al espectador, sino que debido a la posibilidad de incluir una sucesión rápida de las mismas genera dos efectos interesantes que establecen una relación con el consumidor más interesando en la obra y con quienes no, en primer lugar en conjunto con el sonido ayuda a crear una sensación artificial de velocidad y urgencia, en el caso de Bakemonogatari lo que vemos en pantalla son fragmentos de la novela en que está basada la adaptación, sin embargo, en Sayonara Zetsubou-sensei lo que podemos apreciar es el comentario del equipo creador de la serie, reflexiones que incluyen al mismo autor del manga y esto se debe a la misma naturaleza de la historia, dicha obra es una melancólica crítica de lo que hace a la sociedad comportarse como tal, una recolección de escenarios habituales interpretados de maneras creativas bajo la mirada de alguien negativo y alguien en extremo positivo, el perfecto momento para que todo el equipo pueda aportar sobre temas que les afectan y ambas cosas al espectador promedio solo le parecen interesantes o ni siquiera llegan a percibir este nivel de detalle, por otro lado es importante destacar uno de los valores principales del que en nuestra opinión carecen muchos productos actuales y es una de las bases para un buen comercial, la cualidad de poder ser visto más de una vez.



Figura 17. Escena gris que destaca la expresión de Itoshiki, Sayonara Zetsubou-sensei, SHAFT (2007).

La última obra que sirve de referente como el uso interesante del lenguaje audiovisual en la animación que no solemos explotar es Detroit Metal City y su concepción de la pantalla, no como algo que siempre está lleno, sino como un canvas que se puede usar libremente, la adaptación animada del manga de Kiminori Wakasugi a cargo del director Toshio Lee es uno de los animes que salen de la norma actual, el hecho de que proviene de un medio basado en el uso de paneles para representar una historia no es solo algo para seguir y adaptar, sino que el medio se traduce de manera creativa a la pantalla a través de su manejo de planos.

La historia de DMC se desarrolla a través de la escena del metal underground en Japón, la manera tan desordenada y violenta con la que aparecen los planos, cambian de valor y se mueven por la pantalla nos hace pensar no solo en los paneles que dan vida a la historia en el manga si no a una representación simbólica de la actitud rockera y desordenada a la que nos expone la serie, en nuestro caso el uso de este recurso responde a



Figura 18. Detroit Metal City concibe el plano de manera distinta, Studio 4°C (2008).

nuestra necesidad de presentar a los personajes y su jerarquía dentro de Karmapolis sin recurrir a textos que puedan afectar nuestra intención de excluir el uso de lenguaje al tratarse de personajes capaces de juzgar a todo el mundo humano, así que a través del uso de la pantalla y las distintas resoluciones entramos en la mente de los guardianes y se hace visible al espectador el conocimiento e importancia de cada guardián mientras reducimos el espacio, así Pica es quien posee un entendimiento mayor como el más anciano es presentado en una resolución completa y Corazón como el más aislado y nuevo es presentado por un cuadro similar a la resolución de un teléfono celular, pasando por el cine con un letterbox y el 4:3 para Trébol y Diamante respectivamente.

PROBLEMAS DERIVADOS

Diseño de los personajes principales y su significado

Corazón: Uno de los cuatro reyes de Karmapolis, ha dedicado toda su vida a servir la única misión que se le ha dado, “hacer que las reglas del Karma se apliquen a la humanidad, quien obre de mala manera deberá ser castigado y a su vez el buen comportamiento recompensado”. El más joven y eficiente de los guardianes, pero carente de experiencia, desde el principio demuestra una gran capacidad e interés por cumplir su trabajo lo que es raro en su palo que está valorado como uno de los más relajados y blandos a la hora de aplicar las reglas, sus poderes derivan del agua y como tal fluyen y son gran parte de la composición humana, por lo que entienden las emociones humanas a la perfección y las manipulan para motivar a los humanos con fin de aplicar su juicio, su diseño y poderes son un reflejo de la sociedad moderna y una mirada al perfil denominado como “millennial”.

Viste una chaqueta blanca con los símbolos que le identifican como guardián, su símbolo hace parte de la misma prenda y cubre su boca con ella, según él demuestra literalmente que habla “desde su corazón” consiguió su personalidad seria gracias a sus goggles que se convirtieron en su espacio seguro para reflexionar con lógica las situaciones que le enseñaron a solucionar con sentimientos, fue este pensamiento innovador que lo convirtió en el rey más joven, sin embargo detrás de esos goggles Corazón también tiene una manera de esconder su inseguridad de los demás para no afectar su imagen.

Corazón ha ejercido de manera seria un trabajo monótono donde no es feliz hasta encontrar una anomalía en el mundo que por primera vez supone un reto y actuar de

manera impulsiva conlleva una decisión fuera de lugar que acaba con la vida de Gregorio y da comienzo a una vida como renegado en la que por primera vez no hay un sistema.



Figura 19. Diseño de Corazón.

Diamante: Uno de los cuatro reyes de Karmapolis, ha dedicado toda su vida a servir la única misión que se le ha dado desde que era un número, “hacer que las reglas del Karma se apliquen a la humanidad, quien obre de mala manera deberá ser castigado y a su vez el buen comportamiento recompensado”. Heredero de la familia de los diamantes, el palo más exuberante y uno con la mayor cantidad de tradiciones, desde su creación como número fue infundido con un sentido de honor y orgullo fuerte, maestro de las finanzas y un rey que actúa con soberbia ante otros guardianes que considera inferiores, favorece a quienes le recuerdan a sí mismo y demuestran fuerza en sus decisiones, representa a una generación más vieja que la de corazón, una preocupada por conseguir un lugar en su vida a través de la estabilidad financiera.

Viste una chaqueta roja con los símbolos que le identifican como guardián que junto a su corona son símbolos familiares pasados por generaciones entre los reyes de diamantes que contrasta con la ropa moderna de Corazón, solo la peluca que usa lo intenta hacer pasar por alguien más joven.

Tiene un poco más de tiempo que Corazón en el trabajo pero no más que Trébol y Pica por lo que se aprovecha de él como su “superior directo por color” y busca cualquier momento para demostrar que hace parte de la casta superior de guardianes.

Diamante trabaja diligentemente vigilando los movimientos de Corazón con cualquier excusa para mostrarse como su superior, pero cuando Gregorio demuestra ser demasiado su orgullo se lastima y termina perdiéndolo todo en el momento que se convierte en un guardián renegado y sin familia.

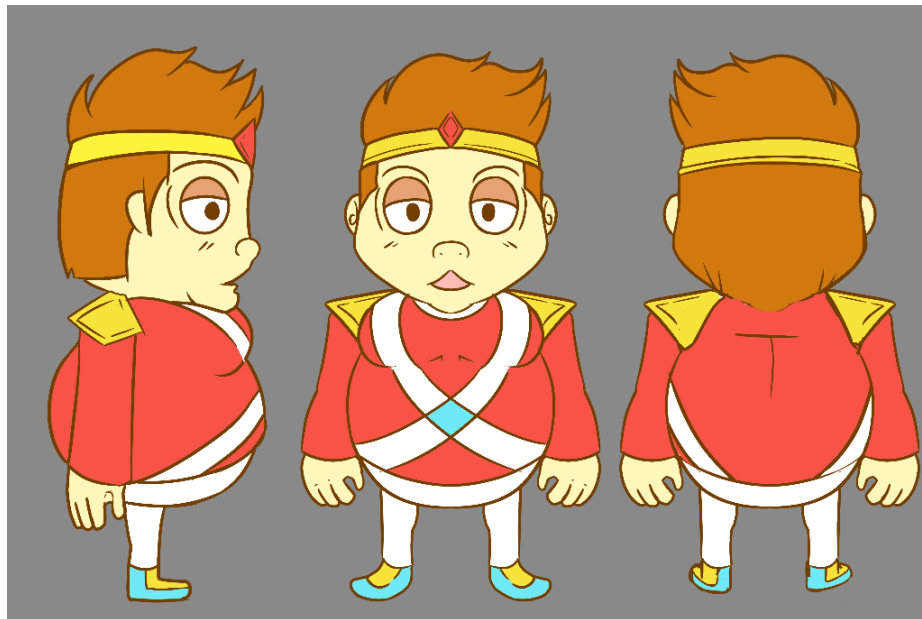


Figura 20. Diseño de Diamante.

Trébol: Uno de los cuatro reyes de Karmapolis, ha dedicado toda su vida a servir la única misión que se le ha dado desde que era un número, “hacer que las reglas del Karma se apliquen a la humanidad, quien obre de mala manera deberá ser castigado y a su vez el buen comportamiento recompensado”. El dirigente perpetuo y absoluto de la comunidad de los tréboles, quien una vez fue el líder más carismático de su comunidad, la cual cambió su modelo por él, decisiones sabias y un pelo increíble le hizo el segundo guardián más longevo de Karmapolis, compartía todo con gran bondad y trataba a todos sus números de la misma manera, pero ahora ese fuego de juventud solo es una ascua con algo de vida, una actitud defensiva con decisiones que parecen aleatorias lo acompañan para ejecutar su juicio, una representación de las ideas de revolución que para este mundo moderno no son vistas como una opción viable.

Viste una bata blanca muy cómoda con los símbolos que le identifican como guardián, su símbolo hace parte de la misma prenda, usa un ábaco que decide los juicios por su resultado... que solo él parece conocer y por su sentido aleatorio le han costado puntos de credibilidad sobre todo por que guarda una calculadora de sus días de gloria.

Con una inmensa cantidad de experiencia siente que para este punto su trabajo ya no tiene el mismo sentido y que sin importar como lo haga siempre tiene asegurado el apoyo de su pueblo, por lo cual ninguno de los otros reyes se atreve a tacharle de loco, solo quedan los entes blancos y negros para juzgarle en Karmapolis.

Trébol ha ejercido de manera aleatoria su trabajo hasta encontrar una anomalía en el mundo que por primera vez supone un reto y actuar de manera impulsiva conlleva una decisión fuera de lugar que acaba con la vida de Gregorio, al ser un guardián destituido ya no posee ningún control o respaldo.



Figura 21. Diseño de Trébol.

Pica: Uno de los cuatro reyes de Karmapolis, ha dedicado toda su vida a servir la única misión que se le ha dado desde que era un número, “hacer que las reglas del Karma se apliquen a la humanidad, quien obre de mala manera deberá ser castigado y a su vez el buen comportamiento recompensado”. El dirigente eterno de la comunidad de las picas, el más cercano a los entes blancos y negros, sabio y reflexivo, es un símbolo de la sabiduría y la justicia del karma desde su inicio, conocedor de la Tierra y sus elementos que manipula a gusto y lo acompañan para ejecutar su juicio, representa la forma de justicia más vieja conocida por la humanidad, la divina.

Viste una sudadera negra muy cómoda con los símbolos que le identifican como guardián, su símbolo está en el centro collar con otras seis cuentas, cada una simboliza uno de los cuatro elementos, más la luz y oscuridad, su estilo de pelo es una manera de simbolizar su completa entrega por ser el único rey de Picas, su posición como el más sabio es respetada aún por los diamantes y eso lo convierte en la última instancia entre los

guardianes para cualquier caso difícil tanto en la tierra como Karmapolis y solo él tiene contacto directo con los entes blanco y negro.

Con una inmensa cantidad de experiencia tiene una comprensión entera de su función en la humanidad, nunca ha sentido soberbia o preocupación, hasta la llegada de Gregorio, la única persona en la historia de la humanidad que parece ser inmune hasta a su juicio.

Pica ha ejercido su trabajo desde el principio de los tiempos y nunca ha tenido un solo inconveniente con ello, eso hasta que acaba con la vida de Gregorio, la anomalía del karma, al ser un guardián destituido toda su existencia parece carecer de sentido aunque haya estado desde el inicio.



Figura 22. Diseño de Pica.

Gregorio: Es el único humano en toda la historia que ha escapado del juicio de cada uno de los reyes actuales de Karmapolis, lo que le convierte en una anomalía para el

sistema, representa el cambio abrupto en nuestras vidas estables, alguien que llego y causo un daño profundo a lo que creíamos perfecto hasta el momento, pero muchas veces como la vida misma, el objeto de nuestro odio tiene una historia detrás, es algo más, en este caso un hombre muy suertudo, tan suertudo que su vida llega a su fin al retar algo más grande que él sin darse cuenta, retar al sistema mismo, representa al criminal que sin saber que el acto tan mundano que está realizando, aunque sea malo, no debería ser castigado de una manera tan brutal y arbitraria que lo lleve a la muerte solo porque el sistema que se supone debería juzgarle, refiriéndonos en este caso al karma o en la vida real al sistema de justicia parece tener un par de fallos en este momento y en lugar de enfrentarlo los reyes en se desesperó se juntan para recurrir a la intervención directa.

La paleta de personaje de Gregorio responde a los dos significados que manejamos previamente, sus ropas y pelo están compuestos por tonos que le unen a la paleta de la ciudad y a su vez son los contrarios a la paleta de Corazón, su victimario, pero también el confiable maletín que usa a lo largo de su viaje al trabajo representa los colores de Karmapolis y más precisamente los de Pica, quien hace uso de este para mandar sus papeles a volar y su billetera roja es un reflejo del color predominante de Diamante que intenta cobrar su justicia a través de esta.

Gregorio es un simple trabajador alegre que debe presentarse en su oficina para las 7:00 AM, toma el transporte como alguien normal, pero esta mañana parece tener más suerte que las anteriores y al llegar a su trabajo puntual termina perdiendo todo por el ataque descontrolado de una fuerza superior.



Figura 23. Diseño de Gregorio con paleta de color, relación de tamaño y detalles de su maletín.

Proceso de modelado y diseños 2d

El software elegido para la realización de todos los elementos que corresponden a elementos 3d es Blender, que gracias a su licencia libre tiene una gran comunidad llena de tutoriales y recursos disponibles en español para poder apoyarnos, además es el programa en el cual aprendimos de animación en clase, así que ya poseemos los fundamentos necesarios para animar, modelar y texturizar.

Por el lado del diseño 2d de las texturas nos valemos de Clip Studio Paint para todo el trabajo, una herramienta potente para dibujo que cuenta con todas las herramientas que necesitamos, además de tener una buena reputación en el mundo del manga digital ofrece herramientas y tutoriales para explotar esta estética con ayuda de expertos ilustradores en el campo y un amplio catálogo de pinceles dedicados a los efectos más característicos de el estilo.



Figura 24. El poder de la pereza.

Para nosotros es muy importante alcanzar un buen uso del color como expresión para nuestro cortometraje ya que a costa de nuestra corta experiencia en programas de animación no disponemos de movimientos o gestos muy definidos, sin embargo gracias a un manejo muy medido de nuestras paletas de color podemos lograr que se interpreten nuestros puntos, la primera forma de lograrlo es separando los espacios más importantes por tonos fríos para Karmapolis y calientes para la ciudad, todo llega un punto interesante al resaltar ciertos colores, en principal el azul y el rojo que usan Corazón con su “némesis” humano, además que nos restringe el uso de blanco y negro para momentos en los que le vinculamos con la forma más básica del karma, el yin y yang, no solo los jefes de Karmapolis, las fichas de ajedrez son un símbolo de un poder mayor, sino que también las dos últimas escenas son un ejemplo de como a través del color pintamos las dos caras de la moneda, Gregorio va hacia la luz y desaparece, mientras corazón y los demás guardianes quedan en las sombras sin poder alguno después de haber cometido un grave delito.

Concepción y desarrollo del storyboard

Con el fin de contar la historia de la mejor manera posible teniendo en cuenta nuestra experiencia en el campo de la animación tenemos como prioridad explotar al máximo el juego con los planos que no incluyen movimientos difíciles de realizar, pero a su vez se enfocan en acciones importantes que cuentan la historia en conjunto con una serie de movimientos, detalles a las expresiones y recursos del lenguaje audiovisual junto a los que nos permiten establecer el mundo, las diferencias entre las distintas locaciones y el momento clímax de la historia que representa el mensaje sobre la violencia que conlleva tomar la justicia por mano propia, aunque se trate de un poder superior.

Por otra parte la manera precisa en la que trabajamos el storyboard nos permite tener en cuenta precisa de cuantas capas conforman cada escenario para que todo al final se junte de manera eficaz en el software de edición y poder tener en cuenta las medidas, texturas y posibilidades de reciclar que elementos específicos, gracias a continuos avances con los diseños de personaje el trabajo de la creación del mundo se hizo algo sencillo que también se pudo traducir al storyboard, lo que incluye el funcionamiento de las pantallas, botones y demás objetos, previamente con el desarrollo de conceptos para lo que sería un poster tratamos de concentrar toda la historia en una sola pieza visual que nos ayudó a saber qué aspectos deberíamos resaltar.

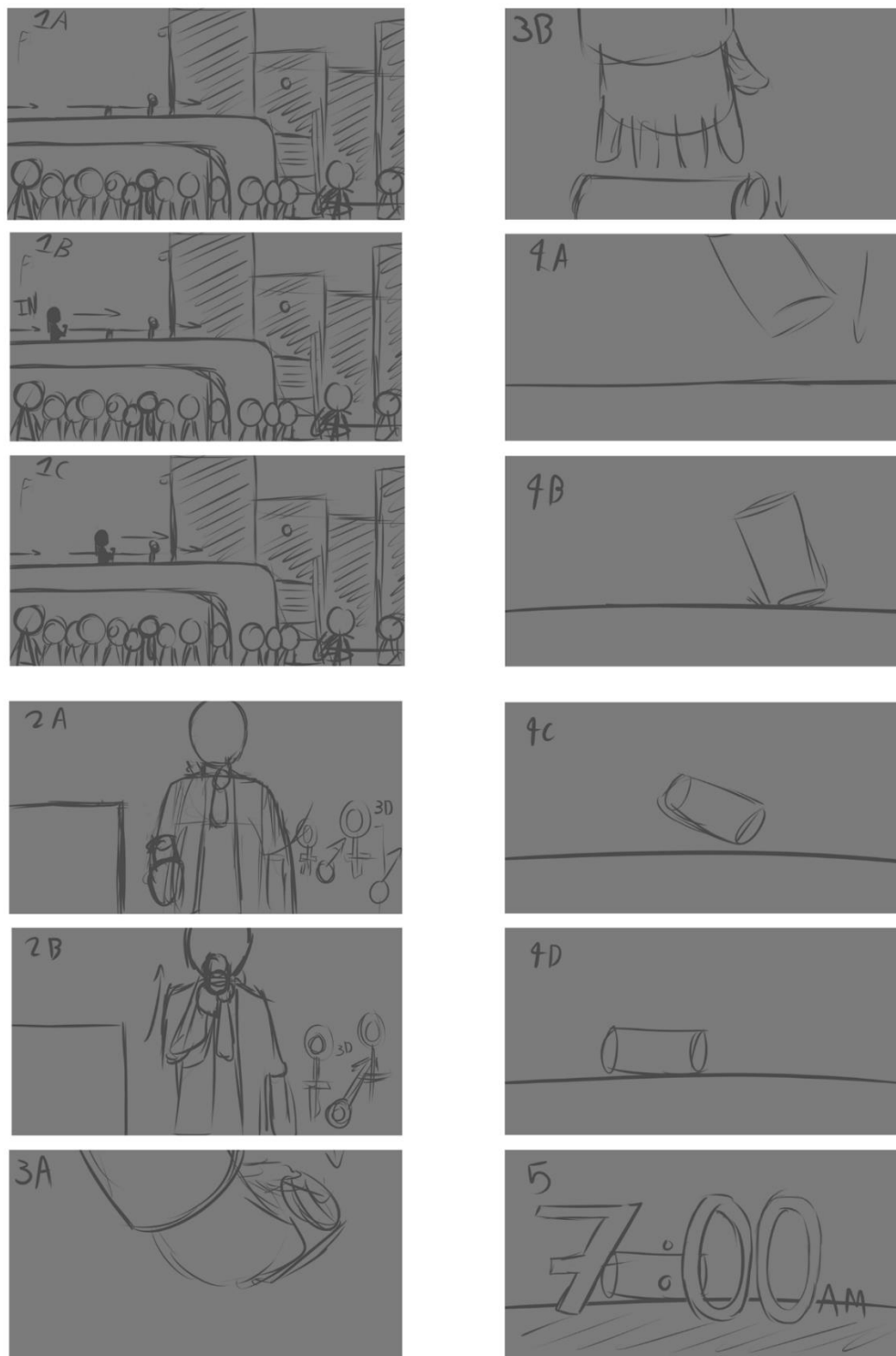


Figura 25. Escena 1, Karmapolis.

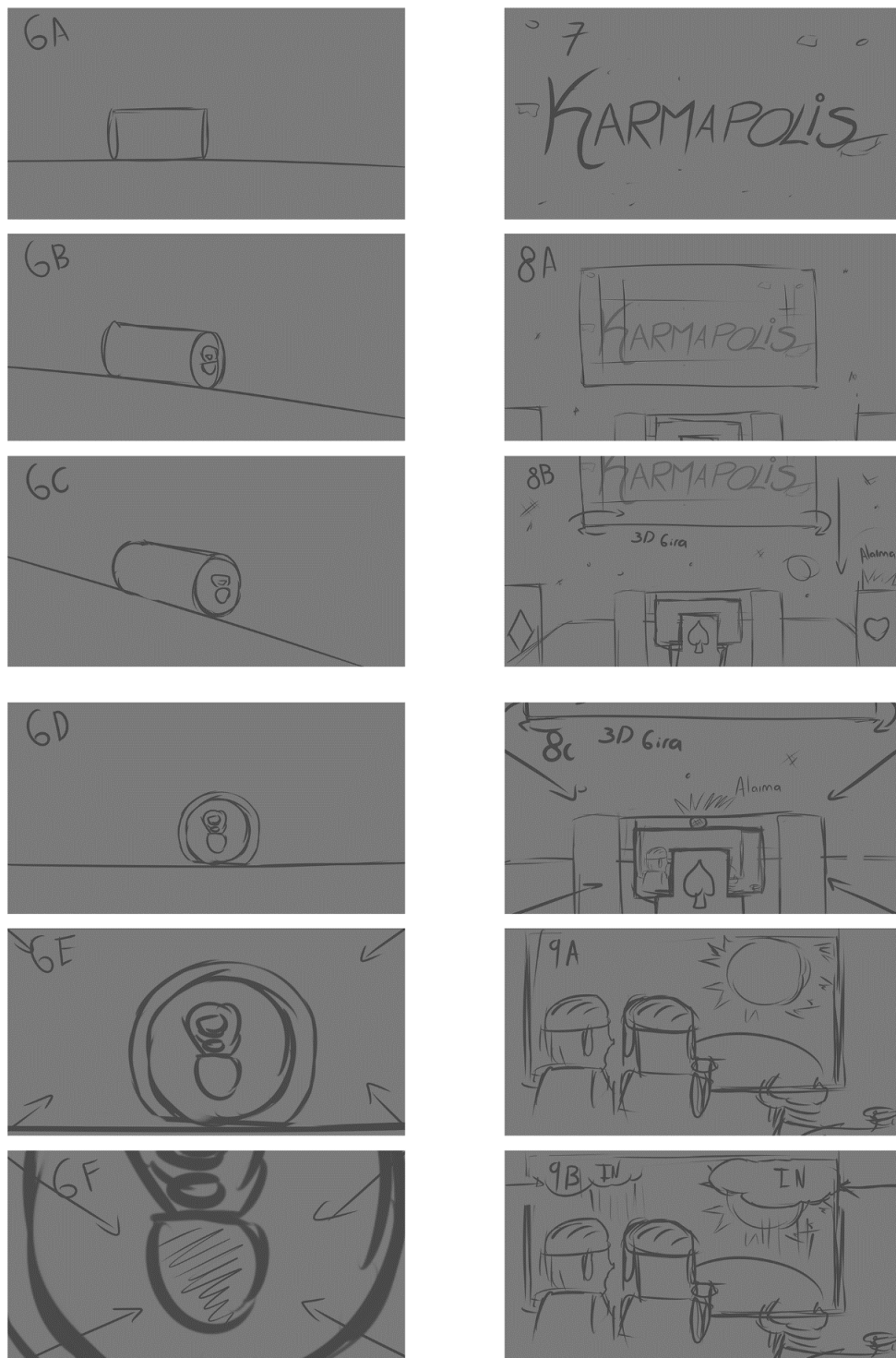


Figura 26. Escena 1-2, Karmapolis.

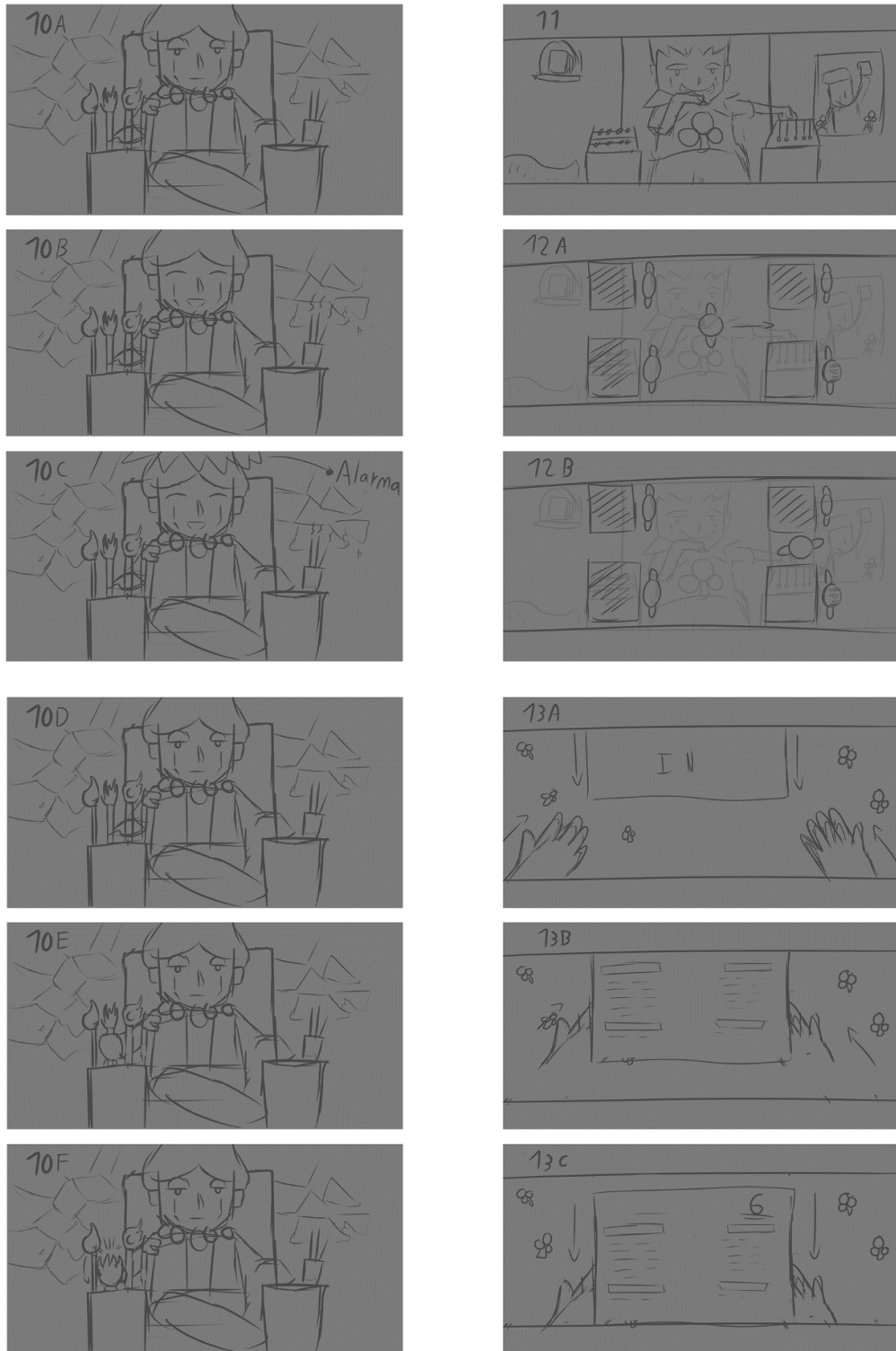


Figura 27. Escena 2, Karmapolis.

PROPÓSITOS

El uso de representaciones gráficas de la violencia

Si todos los casos que vemos de la justicia por mano propia termina siendo vitoreados por la sección de comentarios de cada plataforma en la que se publican este tipo de historias muchas veces acompañadas por video gráficos en los que se “castiga” al delinciente, ¿por qué decidimos evitar la apología directa a la violencia que surge de tomar decisiones que solo la ley debería?, ¿por qué no solo representar a través de nuestra historia un acto violento que termina con consecuencias graves para los involucrados y acabar ahí?, bueno de hecho es un tema delicado debido al público que tenemos en mente, ya que queremos una obra apta para ser vista en familia y podemos relacionarlo a una problemática similar que las involucra directamente en el tema de enfrentar situaciones violentas que sentimos injustas, el matoneo o más conocido como “bullying” ha sido un tema que preocupa igualmente a la comunidad internacional, casos como el del artículo sobre el caso Sergio Urrego: ¿cómo evitar nuevas tragedias por ser gay? del diario El Tiempo describe uno de los cientos de horribles y trágicos casos que vivimos en Colombia:

El suicidio el pasado 4 de agosto del joven Sergio Urrego en un centro comercial del noroccidente de Bogotá, que se dio al parecer por una persecución de la que habría sido víctima en su colegio tras conocerse que sostenía una relación sentimental con uno de sus compañeros, causa preocupación por el hecho de mezclar dos peligrosas características que bien pueden ser el diario vivir de cientos de adolescentes: acoso escolar y discriminación por la orientación sexual. (Richard Revelo, 2014)

El acoso escolar toma como criminal a alguien que a los ojos de su comunidad es culpable ya sea por ser o actuar de manera diferente y en ambos casos relacionándolo

con la justicia a mano propia es evidente un exceso en los métodos que ejecutan las personas para castigar a quien ha hecho algo que consideran erróneo desconociendo toda una problemática mayor que se desencadena tras bambalinas, al igual que en nuestro cortometraje Karmapolis sirve como una versión simplificada del sistema de justicia a un nivel mundial que juzga a las personas por sus actos a cargo de unos entes no humanos, la razón de escoger personajes animados con características humanas se debe a uno de los principios que el nuevo cine alemán tenía sobre el uso de sus personajes.

El Tambor de Hojalata dirigida por Volker Schlöndorff, la adaptación de una novela del mismo nombre sobre el drama de un niño que toca un tambor de hojalata para expresar su inconformismo ante la vida. Ganadora de la Palma de Oro del Festival de Cannes y del Óscar a la mejor película de habla no inglesa el año 1979 es muestra por dichos logros que a través de un personaje que parece tan extraño en una situación tan dura como el tercer Reich, la deshumanización parcial del personaje nos ayuda como espectadores a hacer un juicio sobre nosotros, ya que en la persona no recaen juicios de valor directos provenientes de otro ser humano en mejores o peores condiciones, no hay entonces una relación demasiado evidente en el mensaje implícito de revisar nuestras propias acciones y en teoría las barreras mentales de las que se sufre al ser juzgado por un comportamiento indebido desaparecen, el artículo de Jim Camp para el portal Big Think nos ilustra cómo funciona la toma de decisiones:

Similar a como muchos negociadores cuando se sientan en la mesa para cerrar un trato. Vienen armados con hechos, e intentan hacer uso de lógica para persuadir a los demás. Ellos piensan que a través de los datos y el uso de la razón para explicar su lado de la situación, pueden construir una solución simplemente irrefutable y

conseguir que los otros digan sí. Están condenados a fallar, de cualquier manera, porque la decisión no es lógica, es emocional, de acuerdo a los últimos descubrimientos en neurociencia. (Jim Camp, 2016)

El artículo entonces procede a citar al neurólogo Antonio Damasio teniendo en cuenta su libro *El error de Descartes* en el cual el autor trabaja con personas a las cuales debido a un daño en el cerebro no podían sentir emociones y aunque parecían normales, tampoco podían tomar decisiones, ni aunque se les explicase en términos lógicos. “Así que a la hora de decidir, las emociones son muy importantes para elegir. De hecho lo que muchas veces creemos como una decisión lógica, el mismo punto de elección es siempre basado en emoción”.

Esto explicaría entonces el por qué convertimos en “justicieros” y admiradores de tales conductas violentas que no responden a la “lógica” del asunto sino a la frustración que nos hace pensar en que dicho acto es una solución válida para enfrentar el problema de la delincuencia común, continuando con el artículo sobre el caso de Sergio Urrego la consulta con varios investigadores de temas de juventud y orientación sexual parece quedar influenciada por los términos anterior mente descritos sobre la ciencia que hay en la toma de decisiones.

Leonardo Aja, miembro de la Corporación Buscando Ánimo (entidad que trabaja en la prevención del suicidio), considera que "es irrelevante el aparente motivo para el hostigamiento" del que fue víctima el joven. "Es irrelevante si el pretexto para el hostigamiento es la orientación sexual, la contextura física o el color de piel. Si se resalta uno u otro (tipo de acoso), sería restarles importancia a los demás. (Richard Revelo, 2014)

Además continúa con el siguiente punto a tratar de la problemática con la representación y alusión a la violencia por cuenta propia.

Los padres deben atender a las diferentes señales indicadoras de que el niño está siendo víctima y notificar al colegio. A su vez, la escuela está obligada a intervenir de manera pronta y efectiva. Ahora bien, si la entidad que debe proteger es la que agrede, su responsabilidad se ve aumentada y por lo tanto la gravedad de las consecuencias de comprobarse que hubo acciones negligentes o imprudentes.

(Richard Revelo, 2014)

Las instituciones que forman a la juventud deben entonces formar parte de un proceso de concientización acerca de estos temas tan delicados que aquejan a nuestra sociedad y de hecho lo hicieron... y fallaron completamente.

Las campañas anti-matoneo tienen ya sus años, Cartoon Network incluso hizo parte del asunto con su campaña a nivel internacional “Basta de Bullying” en la que dispuso un lugar en línea para que los espectadores más jóvenes firmaran de manera simbólica para negarse a ser parte de tales actos y así por todo el mundo se habló del matoneo como algo horrible, y eso de hecho convirtió al matoneo en algo más habitual de lo que era antes, un artículo proveniente de la universidad de Texas, Arlington nos explica el por qué haciendo uso del estudio dirigido por Seokjin Jeong.

Una posible razón para esto es que los estudiantes quienes están victimizando a sus pares es que han aprendido el lenguaje de las estas campañas y programas anti-matoneo. Las escuelas con intervenciones dicen, “no deberías hacer esto” o “tu deberías hacer esto. Pero a través de los programas, los estudiantes se exponen

bastante a que es un bully y saben que hacer o que decir su los cuestionan sus padres o maestros. (Seokjin Jeong, 2013)

El estudio sugiere que la dirección futura debe enfocarse en más estrategias sofisticadas que solo en la implementación de programas para la prevención del matoneo junto a medidas de seguridad en las escuelas como guardias, dispositivos para registrar casilleros o detectores de metal. Aún más, dado que el matoneo es un problema de relaciones, investigadores necesitan identificar de mejor manera las dinámicas bully-victima en orden para desarrollar sus políticas de prevención.”

Con eso queda claro que atacar a una problemática de manera directa tiene sus grandes desventajas, ya que termina educando a las personas acerca de la manera en que deben proceder con dichas situaciones, y que aunque la campaña o recurso que se haga este enfocada al misma prevención, la toma de decisiones está influenciada por los sentimientos de la persona y no por la lógica que se le presente sobre la problemática, es ahí donde entra el arte, la fuerza más grande que poseemos para apelar a los sentimientos y en concreto el arte audiovisual que nos permite llegar a la mayor cantidad de personas posibles, ahora por qué hacer un cortometraje animado en lugar de una película con actores de carne y hueso, pues tal como hablamos acerca de El Tambor de Hojalata, el afamado e importante crítico de cine Roger Ebert escribe sobre la película.

Las alegorías tienen problemas para destacar por algo más si estas son demasiado convincentes por sí mismas. Esta es la dificultad con “El Tambor de Hojalata” que es

- (a) una alegoría sobre una persona que protesta contra la inhumanidad del mundo, o
- (b) la historia de un niño fastidioso.

La película nos invita a ver el mundo a través de los ojos de Oskar, quien en su tercer cumpleaños se rehúsa a seguir creciendo por que el mundo es un lugar tan cruel. Mi problema es que sigo viendo a Oskar no como un símbolo de coraje pero si como un mocoso desagradable; el trasfondo de la película queda oscurece su significado más grande. (Roger Ebert, 1980)

La crítica sigue cuestionando el valor de la obra como una valiente postura contra la guerra y el nacionalismo que a su vez está a favor de la inocencia de la niñez y concluye.

La película yuxtapone la protesta solitaria de Oskar con el horror de la segunda guerra mundial. Pero no estoy seguro que significa dicha yuxtaposición. ¿Me perdí algo? Obviamente tome la historia a un nivel literal, pero no creo que eso signifique que leí mal el filme como tal esta.

Si venimos armados con la novela de Grass y un gran número de reseñas, tal vez es posible disciplinarnos nosotros y leer “El Tambor de Hojalata” como una solemne declaración alegórica. Pero si tenemos la oportunidad de solo ver lo que hay en pantalla, Schlöndorff nunca hace la conexión. Nosotros nos quedamos atrapados con un niño cretino, justo cuando Europa tiene suficientes problemas por si sola.

(Roger Ebert, 1980)

Hasta este reconocido crítico de cine tiene problemas para decodificar el mensaje de una película tan aclamada por la actuación y caracterización de Oskar, entonces es claro que debe haber un problema, una conexión a algo humano que nos impide comprender con toda fuerza el mensaje de la obra, o al menos para el espectador promedio

lo hay, y por eso mismo junto a otros factores hemos decidido hacer uso de la animación para explorar la problemática que nos aqueja como realizadores.

Los puntos de interés para los retratos de la violencia en el país en los cortometrajes animados que hemos podido ver se relacionan con la problemática más importante de Colombia y es el tema del desplazamiento forzado, en el 2013 éramos el segundo país con más desplazados, lamentablemente la información en 2015 que reveló el ACNUR no dice que:

El informe Tendencias Globales remarcó que en el 2015, en promedio 24 personas por minuto, se vieron obligadas a huir de sus hogares, cuatro veces más que la década anterior, cuando seis personas huían cada sesenta segundos.

El informe anual de ACNUR Tendencias Globales, que analiza el desplazamiento forzado en todo el mundo basándose en datos de gobiernos, agencias socias, y en los datos del propio ACNUR, arroja que 65,3 millones de personas se encontraban desplazadas a finales de 2015, en comparación con los 59,5 millones de sólo 12 meses antes. (Adrian Edwards, 2016)

Con semejantes cifras es inevitable que aparezcan los artistas como medio para retratar y denunciar estos actos violentos, nos encontramos entonces con cortos animados como Pueblo sin tierra, desarrollado por el Centro Nacional de Memoria Histórica, con el apoyo de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID) y de la Organización Internacional para las Migraciones (OIM) que a través de recursos más sencillos y la combinación de animación 2d, 3d y live footage con efectos recrea situaciones de familias que pierden a sus miembros y adultos mayores amedrentados para dejar sus casas e ir sin nada a las ciudades.



Figura 28. Desplazamiento forzado, Pueblo sin tierra (2015).

Sin embargo aun reconociendo la bella intención que tiene este producto, es víctima de una falta de dirección y estilo, la mayoría de la animación es rudimentaria, los efectos son algo que aparta la mirada del mensaje y nos hacen cuestionar la calidad y en general pesa más por su mensaje que por el buen uso del lenguaje audiovisual. Por otro lado concentrándonos en nuestro territorio actual, el cortometraje animado que habla sobre la violencia en Colombia tenemos el gusto de contar con trabajos como Un 9 de Abril, un bello corto que se desarrolla en la época del bogotazo y la muerte de Jorge Eliécer Gaitán en medio de las violentas disputas políticas del país que nos sirven para reflexionar hoy en día sobre los mismos aires de fanatismo desmedido que surgen a las puertas del final del conflicto armado con el grupo guerrillero que más daño ha hecho, las FARC.

La técnica, de nuevo, es un híbrido entre el stop motion clásico y el uso de herramientas de edición que permiten crear capas de personajes y lugares para simular de manera efectiva las grandes cantidades de personas que serían imposibles de animar correctamente, permite la manipulación de los colores y sobretodo resaltamos el

tratamiento de una de las escenas que recrea la muerte de un toro en la plaza de Santa María, dos semanas antes del bogotazo, no a manos del torero, sino a golpes y patadas de un público desesperado que no aguanta más, haciendo de una noticia curiosa de la época un testimonio que en esta época con el tema de la prohibición de los espectáculos taurinos una elección perfecta para que el público actual comprenda la ira y frustración de la manera más cruda y expresiva que sea posible de conseguir usando la plastilina como un medio para resaltar las imperfectas masas deformes en las que se convierten los agresores que literalmente se mezclan con la sangre del animal agonizante mientras algunos lo celebran y otros como el torero miran aterrados.



Figura 29. El pueblo mata al toro, Un 9 de Abril, Edgar Alvarez (2016).

Lamentablemente por mucho que apreciamos la forma tan única en la que se maneja el momento histórico en el corto, este se queda corto en su siguiente mitad y recae en los mismo valores de lo oscuro que es la violencia con actos sádicos como peleas con machete o violaciones de plastilina, que creemos como el camino incorrecto si queremos

hacer de nuestro proyecto algo apto para ser visto en familia y no glorificar los actos de justicia por mano propia.

El último de los proyectos colombianos al que deseamos hacer referencia responde a nuestra necesidad por buscar en las plataformas de internet un medio para nuestras obras, Memorias del silencio “es una serie de capsulas de animación que nace de la necesidad de aportar desde las ciencias humanas, las artes, la comunicación y las tecnologías de la información a generar contenidos educativos, de reflexión y sensibilización sobre los impactos que ha dejado el conflicto armado en diferentes territorios y poblaciones del sur occidente colombiano” nos expone en la descripción de su canal en YouTube “Tres60 Audiovisual” un producto que se basa en la muy específica cara del conflicto que se vive a través de los indígenas, representados por personajes como Rogelio y Aurora. Pero aún con el corazón el lado correcto y tal vez por una planeación descuidada, este proyecto no ha tenido una tercera entrega por un tiempo considerable y es muy posible que no volvamos a saber de él y esto se hace visible en cosas como la falta de coherencia en el estilo entre capítulo y capítulo que lo termina convirtiendo en un simple experimento con una base que tal vez responda a un estudio interesante sobre una población marginada, pero a su vez un infierno para el desarrollo que aunque tenga por duración alrededor de los dos minutos se hace demasiado inconsistente de consumir, cuestión que nos permitió reflexionar sobre el uso de la animación 3d para nuestros personajes, que los convierte un recurso estable del que podemos disponer para cualquier proyecto.

Al analizar y comprender los propósitos de estos proyectos que en duración, técnica, tema y formato son similares a Karmapolis podemos evidenciar que hace falta en

nuestro país más cortometrajes animados que traten el tema de la violencia en términos similares a los que planteamos, no una demostración gráfica que dependa del impacto, sino de recursos narrativos para aclarar que lo importante no es cuanta sangre corre o hacer del acto un espectáculo audiovisual que reforcé la idea de las emociones reprimidas que cargamos a diario como la ira y la frustración, sino que hagan uso de la violencia como un medio de llevar un tema cotidiano que nos afecta como ciudadanos a la discusión, con la idea de que en este juego de tomar la justicia por mano propia no existe algo tan básico como héroes o villanos, sino que seres humanos ponen en juego lo más preciado que tienen en este mundo, sus vidas, y de que aún con el más pequeño de los actos que realizamos, si la intolerancia y esa misma ira se manifiestan las cosas pueden ponerse feas si como individuos no aprendemos a ponernos en la posición de otros y evitamos conflictos que de otra manera se pueden resolver de manera pacífica trabajando como comunidad no en endurecer o mejorar los castigos, sino atacando los cimientos en los que está fundado el problema, la educación, las oportunidades laborales o en casos más personales, la ayuda psiquiátrica y los problemas de adicción, así que a través de nuestro corto animado queremos poner en claro que en situaciones como esta en las que el sistema falla, apresurarnos a buscar una solución radical no va a dejar a nadie impune y va a convertir en víctimas a los victimarios.

JUSTIFICACIÓN

En nuestra época actual el tema de la justicia es más complicado de lo que parece, la sensación de insatisfacción en Colombia hacia el sistema jurídico, la gran Encuesta Nacional de Calidad de Vida que realiza cada año el Departamento Nacional de Estadística incluyó para el año 2016 un apartado con el nombre Necesidades jurídicas.

El artículo Seis de cada diez que acuden a la justicia se declaran insatisfechos del diario El Tiempo menciona que:

La encuesta muestra que hay grupos poblacionales que obtienen menos justicia. Así, si quien reclama es una mujer con pocos recursos económicos y, además, habitante de una zona rural o miembro de un grupo étnico, la posibilidad de que logre una respuesta positiva a su reclamo puede ser cinco veces menor al promedio nacional. De la misma manera, las mujeres que se declaran inconformes con el resultado de una demanda por problemas familiares pueden llegar al 66 por ciento, frente a un 50 por ciento de hombres que dicen no estar satisfechos en el mismo tipo de casos. Otro dato que arroja la encuesta es que frente a un 55 por ciento de los habitantes de cascos urbanos que reportaron que su problema judicial no se resolvió, hubo un 65 por ciento de habitantes de zona rural que dio la misma respuesta. En el mismo sentido, la insatisfacción con la justicia es más alta en regiones como Amazonia y Orinoquia, donde hay menos oferta judicial y la gente tiene que recorrer mayores distancias para poder tener acceso a una instancia de reclamación. La brecha en el acceso a la justicia se refleja también en el hecho de que frente a un 13 por ciento de personas que en Bogotá dijeron haber reclamado por sus derechos, apenas un cinco por ciento lo hicieron en las zonas rurales. (JUSTICIA, 2017)

Como se evidencia la insatisfacción con el sistema es un hecho, sin embargo también podemos observar la glorificación de la violencia contra los criminales por redes sociales como el caso de un video que muestra a una mujer desnudando al delincuente que minutos antes había sido víctima de hurto.

El artículo *La temible justicia por mano propia* del diario *El Espectador* lo toma como ejemplo:

Un video que se volvió viral la semana pasada, de una mujer maltratando a un presunto ladrón, sirve de incómodo espejo para un país que está mal acostumbrado a resolver las cosas por las malas.

En el video, una mujer, que alega haber sido víctima de un robo en el sur de Bogotá, agrede física y verbalmente a un hombre, aparentemente menor de edad, a quien acusa de haber intentado robarle. La mujer lo obliga a desnudarse y a salir corriendo así por las calles. En un momento, la agresora le dice “agradezca que no vengo enfierrada”, es decir, que no carga un arma. Y pues sí, menos mal.

Pero tal vez más impresionantes que las imágenes como tales fueron muchas de las reacciones de las personas que compartieron el video, incluso algunas en los medios de comunicación, así como de quienes estaban en la escena de lo ocurrido y no vieron ninguna necesidad de intervenir. En síntesis, una posición común fue la de celebrar que una “víctima” se hubiera enfrentado “por fin” a los “criminales” que siempre se salen con la suya. Si bien esa visión del mundo se construye a partir de hechos muy reales, demuestra que hay una desconexión entre los discursos nacionales y lo que ocurre en el día a día de este país. (El Espectador, 2016)

Sí, el hurto es un crimen indignante y que ha obligado a los colombianos en todas las ciudades del país a vivir con miedo sin importar que tantas cifras salgan en los medios de comunicación tratando de argumentar que la criminalidad se está combatiendo de manera eficiente. Eso se mezcla con la frustración que producen un sistema judicial colapsado y unas autoridades que, en su afán de priorizar los hechos más graves, condenan a muchos de esos casos a la impunidad, por eso es entendible que muchas personas vean el video de la agresión como un momento de catarsis y venganza simbólica por tantas veces que se han sentido impotentes.

La razón principal para la creación de nuestra obra es hablar y explorar este lado de la violencia en Colombia desde un ámbito más local, no somos personas de campo, no somos parte ninguna comunidad indígena y gracias a las oportunidades que se nos han dado no conocemos de los horrores que representa la guerra y el desplazamiento forzado, pero tampoco pretendemos abogar por un tema que no nos hemos tomado el debido tiempo en investigar, por eso como artistas es nuestro deseo expresarnos en nuestros términos a la violencia que genera esta supuesta justicia local que no termina en nada bueno, porque caso tras caso lo único que vamos a hacer es normalizar los linchamientos y eso podría crear un rencor social tan grande que devendría en muestras de violencia cada vez menos tolerantes, como es el caso de Estados Unidos y acciones agresivas por parte movimientos con una agenda política radical como Black Lives Matter, metidos en escándalos como el caso de Richard Spencer, una figura de la proclamada “Alt-Right” que fue golpeado en la cara en frente de una multitud en medio de una entrevista para que luego el hecho fuese justificado como “golpear a un nazi” y calificado como lo correcto, quitándole peso a la declaración todos los que se identifican como parte de este movimiento se convirtieron en

supuestos nazis de la noche a la mañana, o el caso del activista Tariq Nasheed que creó una página web dedicada a cazar y registrar la información personal de todas las personas que consideraba parte de la “supremacía blanca” denominada SWS Database, hecho altamente ilegal que además requería la información de la tarjeta de crédito de las personas para poder comentar en todo un esquema que afectaba la seguridad de las personalidades de internet e incluso políticos.

En esa misma línea de ideas aunque no seamos animadores de profesión somos serios consumidores de este medio desde jóvenes y tal como hemos visto, analizado e interpretado todo tipo de historias alrededor de varios años, nuestro perfil de formación profesional nos ha permitido la oportunidad y experiencia de aplicar muchos de los conceptos de lo que consideramos fundamental en la creación de cualquier cortometraje, animado o no, y es el uso del lenguaje audiovisual, a través de las técnicas propias de los trabajos de animación japonesa expuestas en este trabajo planeamos traer una mirada interesante sobre lo que representa la tendencia de incluir elementos de anime en obras que siguen o no la estética que podría ser considerada “típica”.

La clase de historias que necesitamos en el post conflicto de Colombia es uno de los puntos más importantes que planteamos al escoger el tema que desarrolla el cortometraje junto al punto de la representación de la violencia, en esta era en la que empezamos a vivir, una época de transición en la que las armas son entregadas y la ilusión ver la tierra que se le fue arrebatada regresa a los ojos de las personas, el derramamiento de sangre y el castigo físico deberían pasar a un segundo plano, sin hacer caso omiso a las problemáticas sociales actuales. Con el tratamiento que describimos a través del uso de distintas herramientas de varios estilos de animación del mundo, queremos relacionar los

males de los que sufrimos a diario, no como parte del conflicto armado que nos ha dado ese puesto infame ante el mundo en cifras de desplazamiento forzado sino abrazando la idea de que un mundo globalizado puede compartir a través del arte sus puntos de vista y enriquecerlos al aprender, no copiar o imitar, sino reconociendo, analizando y aplicando todo el conocimiento al que tenemos tan fácil acceso hoy en día y que nos permite entre otras cosas explotar el verdadero potencial para establecer diálogos sobre lo que nos hace a todos más que ciudadanos de una nación, seres humanos.

Si algo hay que destacar de este proyecto, es que nuestra intención es explorar un terreno para un modelo de animación de bajo presupuesto que se concentre en temas sociales, pero no solo hacerlo con mente en un público infantil por medio de una narrativa sencilla de comprender, si no que a través de los elementos que describimos del lenguaje audiovisual proveer más de una forma de ver un producto simple a primera vista.

La idea de que en la toma de la justicia por mano propia es una situación en la que nadie sale bien librado fue algo muy difícil de plasmar en una historia, sobre todo por las implicaciones del final, sin embargo, eso es lo que hace posible a su vez el final que escogemos reforzado a la idea de la relación más básica de colores, el blanco y negro, lo frío y lo cálido representan dos mundos y tal como cometemos nuestros delitos al final somos juzgados, por ello Gregorio muere por una caída como la lata que arrojó y los guardianes terminan desterrados a un oscuro vacío por una fuerza mayor a ellos.

MARCO CONCEPTUAL Y FORMAL

La estructura en la que se basa la historia de Karmapolis es una narración paralela tradicional, ya que deseamos que sea fácil de comprender, la historia se desarrolla en un solo día diegético. El tema del karma como base para exponer la problemática de la violencia por mano propia nos enfrenta a tener como base una serie de sketch cortos en los que Gregorio mediante su gran suerte es capaz de evadir el castigo de corazón una cantidad considerable como para que los demás guardianes entren en acción, fallen y se desate el último esfuerzo.

El cortometraje sigue las bases del viaje del héroe hasta cierto punto, el mundo ordinario está planteado como el entorno urbano presentado, la llamada a la aventura surge cuando dentro de toda esta gente tenemos una primera mirada al personaje de Gregorio, a quien no podemos verle la cara, solo parece un hombre en traje más, pero comete un acto que como sociedad consideramos desagradable, lanza basura a la calle sin si quiera pensarlo, de ahí a través del uso de la cámara nos introducimos por el orificio de lo que se considera como el objeto que detona las alarmas en Karmapolis y la orden de castigo, ya que la lata es un elemento dramáticamente importante, justifica su uso como método de transición entre la tierra y la base de operaciones de los reyes del karma. Cuando llegamos a Karmapolis somos presentados en orden de jerarquía a los reyes, Pica, Trébol, Diamante y Corazón respectivamente, para apoyar esta idea decidimos remarcar a través del uso del cuadro para representar el conocimiento y control sobre el mundo humano que poseen estos seres, un recurso eficaz como podemos evidenciarlo en la adaptación animada de ERASED, dirigida por Tomohiko Itou, una historia sobre un hombre solitario a quien se le da la oportunidad de regresar a su pasado y revivir sus días de primaria con su conciencia

intacta en medio de una serie de asesinatos sin resolver que llevaron a la muerte de su madre en la época actual, el arresto de un hombre inocente y a él a convertirse en un fugitivo de la ley, la forma en la que se refuerza el cambio de época en la historia es a través del recurso del cambio de resolución, al estar en el cuerpo de un niño el protagonista tiene una mirada reducida del mundo. El plano que presenta a Pica se ve de manera completa ya que es el más viejo y sabio de los guardianes, capaz de controlar los elementos, Trébol tiene una disminución en la resolución similar al Cinemascope ya que aún por ser quien parece más viejo y acabado, se niega a ver la verdad del mundo por su locura, pero su control sobre los números lo hace de los reyes con la posibilidad de ser el más poderoso, luego le sigue Diamante, en una resolución de 4:3 es un rey mucho más actual pero al igual que su poder para controlar las finanzas también es de mente cuadrada y panza redonda, la forma de cuadrado también describe la sensación de que esta en un cubículo, por eso sus expresiones corresponden a las de alguien aburrido con su trabajo, por último el más joven, Corazón es presentado en una resolución que simboliza la de un celular en posición vertical al ser este el rey más joven y con menor experiencia, la cantidad de libros viejos de los que aprende contrasta con el puesto de trabajo tan optimizado que tiene para hacer todo, el solo necesita un botón.

Para poner aún más en claro el uso de este recurso, antes de regresar al castigo de Gregorio, Corazón abandona su puesto de trabajo por algo de café, aprovechando para ver cómo trabaja su compañero con menos experiencia, momento en el cual podemos observar el contraste que hay en términos de experiencia y entendimiento que tienen ambos todo esto haciendo uso de la pantalla en lugar del dialogo o acciones complicadas.



Figura 30-31. Cambio de resolución para apoyar la narrativa, ERASED, A-1 Pictures (2016).

El rechazo de la llamada surge cuando al intentar resolver el castigo de Gregorio como lo ha estado haciendo desde antes, por medio de un solo botón, al fallar de forma consecutiva Corazón se enfurece y se produce un encuentro con el mentor al Diamante tomar las riendas de su estación de trabajo para mostrarse como alguien mayor, proceso que se repite con el resto de los reyes que continúan fallando combinando este segmento con el cruce del umbral, las pruebas y al seguir la frustración, los reyes acuerdan en hacer una última intervención en conjunto, sin embargo, en su afán por no quedarse atrás y demostrarle a sus superiores que él es un rey apto, Corazón apresurado llega a la caverna

más profunda, pero su esfuerzo y ganas por hacer el bien es en vano, termina alterando el protocolo combinado de los reyes, lo que cambia su blanco a último momento y termina con la vida de Gregorio, el hombre que terminaría pagando con su vida.

El generó de la comedia negra es importante para nosotros porque de inicio estamos planteando una situación en la que no hay héroes o villanos, solo una serie de eventos que a simple vista parecen alegres y desafortunados que sin embargo terminan en la desgracia de todos los personajes involucrados, así aunque el espectador quiera en su papel escoger alguno de los dos lados del conflicto la respuesta es clara, nadie sale bien parado de la justicia por mano propia y aquellos que parecen ser los victimarios pueden convertirse en víctimas tan solo unos instantes más adelante, las bases de la comedia responden para nosotros a la utilidad que tienen los eventos actuales que nos llaman a este proceso creativo y le consideramos en alta estima para aprender lecciones importantes en nuestra vida, no solo como consumidores, sino por la misma relevancia y papeles que ha jugado la animación cómica para tratar temas delicados que involucran a menores como público objetivo como Duck and Cover o Der Fuehrer's Face.



Figura 32. El pato Donald en un corto Anti-nazi, Der Fuehrer's Face, Walt Disney (1943).

RESULTADOS ESPERADOS

Con la creación de este cortometraje no solo tendremos un producto animado que presente nuestra visión artística, sino también el uso de recursos audiovisuales cuyo uso queremos promover a través de festivales de animación nacional e internacional, además de ello gracias a nuestro flujo de trabajo ya contamos con los recursos necesarios para iniciar una mini serie, otro de los puntos a favor para nosotros es que la historia está forma de trabajar es bastante eficiente en cuanto a costo de producción se refiere, por la parte de los resultados indirectos generados esperamos:

- Qué el tema de lo negativo que es para la sociedad la violencia por mano propia llegue como tema de debate a más personas.
- Demostrar que aparte de aprender a animar, el uso de recursos del lenguaje audiovisual es tan o más importante que ello.
- Disponer de un producto audiovisual apto para mostrar cuando se trate el tema de la violencia sin temer por que las representaciones de esta sean gráficas.
- Servir de referente para el uso de técnicas combinadas de 3d y 2d para la creación eficiente de cortometrajes en Colombia con una relación entre presupuesto – calidad bastante fiable a la inversión.
- Impulsar la creación de más cortometrajes que sigan explorando el tema de la violencia en Colombia en la época del post-conflicto.

PRODUCTOS ESPERADOS

Gracias a la investigación y proceso de creación de nuestra obra podemos contar con una biblioteca de personajes ya modelados y texturizados que pueden ser usados en múltiples proyectos, pero lo más importante para nosotros es la materialización de nuestro primer cortometraje animado que representa nuestro trabajo y aprendizaje en nuestro proceso de educación, como en nuestro propio camino a buscar y desarrollar las técnicas necesarias para poder animar y todos los procesos que aunque similares en algunos aspectos suponen una gran cantidad de retos que tuvimos que superar para llegar a este cortometraje animado de nueve minutos.

El público para nuestro cortometraje es una situación especial debido a los modelos y técnicas que hemos apropiado, en primer lugar nuestro ángulo hacia la violencia evita toda la parte de su celebración que es el principal problema al tratar este tema. La principal característica que nos llevó al diseño de personajes fue plasmar de la manera más básica y sencilla distintos tipos de personas de varias clases sociales y edades que representan el mensaje de la persona del común a la cual se le da el poder de juzgar y recompensar, siendo su destino un fracaso al no existir algún tipo de oposición a lo que se supone es el modo correcto de actuar, el malo es malo y no se diga más, lo que consideramos como parte de un mensaje de alerta a nuestro clima social actual, por el post-conflicto y negociaciones con los grupos armados que ponen fin a una era en Colombia. Además consideramos que a través del uso del lenguaje audiovisual podemos darle algo interesante al espectador en su mayoría de edad para que analice todas las implicaciones de los recursos que presentamos, por lo cual delimitaríamos nuestro público objetivo entre ambas categorías.

Llegar a la concepción de la historia del corto fue un proyecto que consumió bastante de nuestro tiempo para pensar en una ejecución que pudiese balancear historia y profundidad de los elementos que promovemos, en primer lugar para no llegar a un cortometraje animado con elementos muy sencillos dirigido para niños, y en segundo lugar para no acabar con un cortometraje experimental que solo haga gala de un grupo de conceptos importados y que pretendiese ser algo que no es a través de la copia de una estética de personas que no se han especializado en las técnicas necesarias.

Nuestro resultado es entonces un balance de ambas cosas que nos inspira a seguir explorando temas más cotidianos que necesitan proponerse en más debates, que a su vez nos den ese campo para implementar toda esta clase recursos interesantes aplicados entonces a nuestro campo y nuestra estética.

REFERENCIAS

- A.I. Animation Studios. (2017). Poster promocional de Villanous. Ilustración. Recuperado de http://www.imdb.com/title/tt7049818/?ref_=nv_sr_1
- Adrian Edwards. (2016, 20 de junio). El desplazamiento forzado en el mundo bate su cifra récord. Extraído el 3 de Julio de 2017 desde <http://nacionesunidas.org.co/blog/2016/06/20/el-desplazamiento-forzado-en-el-mundo-bate-su-cifra-record/>
- Anima Studios. (2017). Poster promocional de Las Leyendas. Ilustración. Recuperado de <http://www.imdb.com/title/tt5038900/>
- Aniplex, 1st PLACE, Tokyo MX & BS11 (Productores). (2014). Mekakucity Actors [serie de televisión]. Japón: Shaft.
- Aniplex, Dentsu, Kadokawa Shoten, Fuji TV, DAX Production, Kyoraku Industrial Holdings, Kansai Telecasting & Lawson (Productores). (2016). Boku dake ga Inai Machi [serie de televisión]. Japón: A-1 Pictures.
- Aniplex & Kodansha (Productores). (2009). Bakemonogatari [serie de televisión]. Japón: Shaft.
- Bolivar el héroe. (2003). [film] Dirigida por G. Rincón. Colombia: Guillermo Rincón.
- Buscarino, J (Productor) (2013). Steven Universe [serie de televisión]. EU: Cartoon Network Studios.
- Centro Nacional de Memoria Histórica. (2015, Septiembre 30). Pueblo sin tierra [Cortometraje animado]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=LQlpVKt5IVE>

Der Fuehrer's Face. (1943). [Cortometraje] Dirigido por J. Kinney. EU: Edgar Walt Disney.

El Espectador. (2016, 31 de Mayo). La temible justicia por mano propia. El Espectador.

Extraído el 16 de Junio de 2017 desde

<http://www.elespectador.com/opinion/editorial/temible-justicia-mano-propia-articulo-635324>

Geneon Universal Entertainment, Mainichi Broadcasting System & Showgate (2013).

Danganronpa: Kibou no Gakuen to Zetsubou no Koukousei The Animation [serie de televisión]. Japón: Lerche.

Hiruma, T, Graeber, B & Williams, J (Productores). Castlevania [serie de televisión]. EU: Netflix.

Half H.P Studio, AT-X, flying DOG, Ultra Super Pictures, Good Smile Company, bilibili & Crunchyroll (Productores) [serie de televisión]. Japón: TRIGGER.

Imaishi, H (Productor) (2012) Inferno Cop [serie web]. Japón: TRIGGER.

JIM CAMP. (2016, Julio). Decisions Are Emotional, Not Logical: The Neuroscience behind Decision Making. Extraído el 5 de Julio de 2017 desde <http://bigthink.com/experts-corner/decisions-are-emotional-not-logical-the-neuroscience-behind-decision-making>

JUSTICIA. (2017, 14 de Mayo). Seis de cada diez que acuden a la justicia se declaran insatisfechos. El Tiempo. Extraído el 16 de Junio de 2017 desde <http://www.eltiempo.com/justicia/servicios/cifras-de-insatisfaccion-con-el-sistema-de-justicia-en-colombia-87806>

Lion King. (1994). [film] Dirigida por Allers. R & Minkoff. R. EU: Walt Disney Pictures

- Mayer, R., & Moreno, R. (2002). Animation as an Aid to Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 14(1), 87-99. Extraído el 3 de Julio de 2017 desde <http://www.jstor.org/stable/23363490>
- Meritxell Viñas. (2012, 29 de Mayo). La animación como ayuda en el aprendizaje multimedia. Extraído el 3 de Julio de 2017 desde <https://www.totemguard.com/aulatotem/2012/05/la-animacion-como-ayuda-en-el-aprendizaje-multimedia/>
- Molina, D. [Tres60 Audiovisual]. (2016, Noviembre 2). MEMORIAS DEL SILENCIO- CAPITULO 1: ROGELIO Y PTA'NZ [Serie Web]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Itae_PLgA7I
- Richard Revelo C. (2014, Septiembre) Caso Sergio Urrego: ¿cómo evitar nuevas tragedias por ser gay?. Extraído el 16 de Junio de 2017 desde <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-14503355>
- Roger Ebert. (1980, 27 de Junio). The Tin Drum. Extraído el 2 de Junio de 2017 desde <http://www.rogerebert.com/reviews/the-tin-drum-1980>
- Sony Music Entertainment & Beyond C. (Productores). (2008). Detroit Metal City [serie de televisión]. Japón: Studio 4°C
- Starchild Records & Omnibus Japan (Productores). (2007). Sayonara Zetsubou Sensei
- Oum, M (Productor). (2017). RWYB [serie web]. EU: Rooster Teeth Productions [serie de televisión]. Japón: Shaft.
- Seokjin Jeong. (2013, 12 de Septiembre). Youth more likely to be bullied at schools with anti-bullying programs, UT Arlington researcher finds. Extraído el 2 de Junio de 2017 desde <https://www.uta.edu/news/releases/2013/09/jeong-bullying.php>

Un 9 de Abril. (2016). [Cortometraje] Dirigida por E. Alvarez. Colombia: Edgar Alvarez.