VOCES

FABIO ALEXANDER MORA CABRERA

CREACION DE OBRA COMO OPCION DE GRADO

Obra:

VOCES INVISIBLES

Presentado por:

FABIO ALEXANDER MORA CABRERA

Código:

88226582

Tutora:

DIANA MARITZA MONCADA

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA - UNAD

ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y HUMANIDADES – ECSAH68

PROGRAMA DE ARTES VISUALES

23 de abril de 2022

CÚCUTA, NORTE DE SANTANDER

Resumen

"Voces Invisibles" es un cortometraje animado 3D de fantasía, basado en testimonios reales que les han ocurrido en nuestro país a algunos niños, niñas, adolescentes y a mí mismo.

Este cortometraje visibiliza mis experiencias y de algunos niños, niñas y adolescentes colombianos que han sido expuestos a violaciones de sus derechos fundamentales en el conflicto armado colombiano.

Fabio es el personaje que me representa en este cortometraje animado 3d, en donde él va mostrando sus experiencias tal como las entiende un niño, desde la perspectiva fantástica, mezclando la realidad con su imaginario. De esta manera, mientras muestro parte de mis experiencias de niñez, también quiero visibilizar la problemática en la que están envueltos los niños, niñas y adolescentes colombianos en muchos lugares del país, donde el distanciamiento con el gobierno colombiano los hace más vulnerables y están expuestos de manera forzosa a ser partícipes del conflicto armado: reclutamiento, violaciones sexuales, utilización, asesinato y otras violaciones graves de sus derechos fundamentales.

Esta obra también busca generar inquietudes, cuestionamientos y reflexión en el espectador que lo lleven a preguntarse sobre el papel de los niños, niñas y adolescentes en la naturaleza del conflicto armado colombiano.

Así mismo esta obra será emitida por las redes sociales YouTube y Facebook.

Abstract

"Voces Invisibles" is a fantasy 3D animated short film, based on real testimonies that have happened in our country to some children, adolescents and myself.

This short film makes visible my experiences and those of some Colombian children and adolescents who have been exposed to violations of their fundamental rights in the Colombian armed conflict.

Fabio is the character that represents me in this 3d animated short film, where he shows his experiences as a child understands them, from a fantastic perspective, mixing reality with his imaginary, in this way, with this work I want to make visible the problem in which Colombian children and adolescents are involved in many parts of the country, where the estrangement from the Colombian government makes them more vulnerable and they are forcibly exposed to being participants in the armed conflict: recruitment, sexual violations, use, murder and other serious violations of their fundamental rights.

This work also seeks to generate concerns, questions and reflection in the viewer that lead them to wonder about the role of children and adolescents in the nature of the Colombian armed conflict.

This work will be broadcast on the social networks YouTube and Facebook.

Tabla de Contenido

Resumen 2

Abstract 3

Introducción 9

Justificación 15

Propósitos del Proyecto 21

General 21

Específicos 21

Enlaces Externos a las Páginas en Internet donde está Alojado el Cortometraje Animado 3d "Voces Invisibles" 23

Enlace a YouTube: https://youtu.be/2UJ6bF_vd_A 23

Enlace a Facebook: https://fb.watch/czx48TwBh9/ 23

Capítulo 1. Las Causas del Conflicto Armado en Colombia y la Participación Histórica de los NNA 24

Antecedentes del Conflicto Armado en Colombia desde los Años Sesenta 24

La Pobreza en el Campo 25

La Persistente Ineficiencia de la Justicia Colombiana 29

Los Grupos Guerrilleros 33

El Narcotráfico 42

Los Paramilitares 45

Participación Histórica de los Niños, Niñas y Adolescentes en el Conflicto Armado Colombiano desde el Surgimiento de las Guerrillas 47

Periodo de 1964 hasta 1980 48

Periodo de 1980 hasta Nuestros Días 50

Selección de las Historias de los Niños, Niñas y Adolescentes en el Conflicto Armado Colombiano 54

Mi Historia en el Contexto Social del Conflicto Armado Colombiano 60

Mi Historia en la Infancia Frente a las Historias de los Niños, Niñas y Adolescentes 63

Capítulo 2. Elementos Audiovisuales Esenciales en la Creación del Cortometraje "Voces Invisibles" 65

Lenguaje Audiovisual 65

Aspectos Morfológicos 65

Componentes Visuales 66

Componentes Sonoros 66

Aspectos Estructurales 66

Planos 66

Ángulos 68

Composición 69

Continuidad 69

Ritmo 70

Iluminación 70

Color Psicológico en el Cine 71

Movimiento de la Cámara 74

Sonido 74

Aspectos Semánticos 75

Símbolo 75

Referentes 75
Referentes Técnicos 75

Frankenweenie 75

Sin City 77

La Lista de Schindler 78

Referentes Artísticos 80

4 Ríos 80

Bread 81

Interacción entre las Obras de Referencia y Mi Obra 82

Decisiones del Estilo Visual para Realizar la Obra “Voces Invisibles” 83
¿Por qué Animación 3d? 84

Técnica de Modelado 3d 86

Ambientación 3d 89

Diseño de Personajes 3d y Elementos expresivos 91

Vestuario 98

Público Objetivo 99
Mi Experiencia como Animador 3d 100
Contexto Artístico – Ficción Vs Realidad 101

El Coco y el Cocodrilo 106

Final Abierto en el Cortometraje “Voces Invisibles” 107

Las Niñas Erika y Andrea 107

Capítulo 3. Desarrollo de la Obra 109

Cronograma 109

Preproducción 110

Las historias 110

Sinopsis 110

Diseño Visual 111

Guion 112

Escaleta 113

Producción 114

Los Personajes 114

Texturización 115

Ambientación 3D 116

Rigging 117

Audio Inicial 118

Storyboard Animado 119

Animación 3d 120

Iluminación 121

Render 122

Postproducción 123

Efectos 123

Corrección de Color 125

Montaje y Audio Final 126

Registro del Proceso Creativo 127

Registros del Emplazamiento o Resolución Final del Proyecto en un Espacio Expositivo o Público 130

Registro en Imagen de la Red Social “Facebook” en Donde las Personas Observan el Cortometraje Animado 3d “Voces Invisibles” e Interactúan con ella. 131

Difusión de la Obra 132

Enlace a YouTube: https://youtu.be/2UJ6bF_vd_A 133

Enlace a Facebook: https://fb.watch/czx48TwBh9/ 133

Resultados Esperados 133

Recursos Necesarios 133

Conclusiones 134

Referencias 137

Anexos 145

Recursos Necesarios 166

1. Equipo Humano 166
2. Equipos y Software 167
3. Viajes y Salidas de Campo 167
4. Materiales y suministros 167
5. Referencias 167

Introducción

"Ciertas imágenes de la infancia se quedan grabadas en el álbum de la mente como fotografías, como escenarios a los que, no importa el tiempo que pase, uno siempre vuelve y recuerda" (Zafón, s.f., p.3).

Tal como dice Carlos Zafón y como puedo constatar en mi caso, las imágenes mentales que he adquirido de niño, difícilmente se borran, en vez de ello, las recuerdo a menudo, ya que hacen parte de mi pasado personal, de mi memoria individual y representan las experiencias buenas o malas que tuve y que definen la forma como asumo y asumiré las siguientes experiencias en mi vida.

Los niños, niñas y adolescentes son una parte de la sociedad colombiana que no son tenidos en cuenta como población para el desarrollo inmediato del país, es por ello por lo que los gobernantes no generan políticas decisivas que permitan la inversión prioritaria que beneficien a estos niños, niñas y adolescentes , y que les permitan tener una sana convivencia, en donde se les respeten sus derechos, tal como lo establece la constitución de 1991, donde dice que "Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás" (constitucioncolombia, 1991, párr.1).

Hay un sector de la población en Colombia que está totalmente desprotegida, que constantemente se le transgreden sus derechos fundamentales, esta población está ubicada en las zonas rurales y veredales del país y debido al conflicto armado colombiano, los niños, niñas y

adolescentes han tenido que vivir de cerca la violencia generada por el accionar de los Grupos Armados Organizados al Margen de la Ley (GAOML)[1].

Este problema de algunos Niños, Niñas y Adolescentes (NNA) no para, y aún sigue vigente hasta nuestros días, esta población sigue haciendo parte del conflicto armado colombiano, en donde llevan la peor parte, pues, hay algunos que son colocados como carne de cañón en la línea de frente cuando van a realizar algún ataque contra la fuerza pública. Los niños soldados no son considerados de gran valor, sino que pueden ser reemplazados y fácilmente entrenados, a diferencia de un adulto que tiene mucha experiencia militar y por lo tanto son más apreciados, de esta manera los niños, niñas y adolescentes se vuelven objetos útiles despreciables y reemplazables, tal como lo dice Diego, uno de los adolescentes que pudieron salir de las filas de las FARC-EP, donde la Human Rights Watch muestra su relato y lo publica en un informe:

> Hubo otro ataque a un puesto de Policía al que me tocó ir en primera fila disparando. Yo tenía mucho miedo. Matamos a los catorce policías, siete durante el combate y los otros siete se rindieron y fueron ejecutados, yo lo vi todo. (Human Right Watch, 2003, p.60)

Es por ello por lo que, las noticias acerca de las bajas registradas en los operativos de la fuerza pública hacia los guerrilleros demuestran que hay niños, niñas y adolescentes, tal como lo informó el portal de noticias Infobae en marzo de 2021:

[1] GAOML es la sigla que utiliza la Agencia para la Reincorporación y la Normalización "ARN" del Gobierno colombiano para referirse a los grupos armados ilegales que ejercen o ejercieron control en una parte del territorio colombiano y que les permitía realizar operaciones militares.

> Tras la muerte de una menor de edad en medio de un bombardeo de las Fuerzas Militares a un campamento de la estructura de Gentil Duarte de las disidencias de las Farc en Guaviare, la Defensoría del Pueblo señaló su preocupación, pues el hecho deja en evidencia el reclutamiento de niños y jóvenes en el país. De hecho, de acuerdo con cifras reveladas por la entidad, el 33% de los reclutamientos a niños, niñas y jóvenes en 2020 por parte de grupos armados ilegales fueron a menores de 14 años. (infobae, 2020, párr1)

Y al parecer estos acontecimientos donde los niños, niñas y adolescentes siguen muriendo en el conflicto armado seguirán viéndose, pues, los Grupos Armados Organizados al Margen de la Ley - GAOML, no van a dejar de reclutar niños, niñas y adolescentes y lo peor de todo, el gobierno colombiano no reconoce que los niños en el combate son víctimas, en lugar de delincuentes, tal como lo señala el Ministro de Defensa de Colombia al referirse al tema de los niños, niñas y adolescentes muertos en combate entre las disidencias de las FARC y la fuerza pública "Luego, en diálogo con RCN Radio, indicó que los menores 'dejan de ser víctimas cuando cometen delitos' y agregó que 'desafortunadamente, se convierten en criminales'." (BBC, 2021, párr.4).

Este problema, donde los niños, niñas y adolescentes están involucrados en el conflicto armado colombiano ha sido opacado por otros temas, que, al parecer, son de mayor importancia, es por ello por lo que surge la idea de realizar este cortometraje animado 3d dar a conocer a la sociedad colombiana esta problemática, ya que durante décadas no se le ha dado la relevancia que se merece por parte del gobierno nacional encaminada a encontrar una definitiva solución. Así, de esta manera, se han elegido algunas de las historias de niños, niñas y adolescentes incluida la mía, de quienes han experimentado el conflicto armado colombiano de cerca, las

historias de las niñas que he elegido para esta obra son historias recopiladas de organizaciones dedicadas a la protección de los refugiados como la ACNUR y la Human Right Watch que se dedica a proteger a las personas más vulnerables en tiempos de guerra; en este cortometraje animado 3d también integro mi propia experiencia de niñez (entre 9 y 13 años) donde fui testigo involuntario y junto a las historias que elegí de otras niñas, creo una historia que refleja la situación social que viven algunos de los niños campesinos en Colombia; situación que se vive aun en nuestros días.

De esta forma pretendo que se visibilice de manera masiva a través de las redes sociales este gran problema sociopolítico que expone a violaciones de los derechos, como también que se planteen cuestionamientos sobre el débil actuar del gobierno ante este tema y de esta manera, generar conciencia en el público.

Cada vez que veo las noticias, siendo ya un hombre adulto y se muestran estas historias sobre las violaciones de los derechos de los niños, niñas y adolescentes, me viene a mi memoria todas esas experiencias con las que tuve que convivir en el pueblo donde vivía, por lo que siempre me cuestiono sobre lo que se está haciendo para que esto no siga sucediendo. Este tema siempre ha estado en mi mente, es por ello por lo que creo que se deben tomar las medidas correspondientes para que este problema social, pare, en donde los niños, niñas y adolescentes colombianos dejen de ser las víctimas, y si esto continua, entonces ¿quiénes serán los que relevaran en el futuro a los colombianos que estamos hoy día trabajando para el desarrollo de nuestro país?, ¿Cuáles serán entonces los adultos que se responsabilizaran por todo lo que hoy día estamos construyendo para el futuro de Colombia? Los niños, niñas y adolescentes existen hoy, debe haber políticas claras sobre como apartarlos del conflicto armado; los niños, niñas y adolescentes no deben verse como un futuro lejano, ellos son el presente, pero, si no les

brindamos apoyo, tal vez no haya ningún futuro para ellos. Aunque hay mucho por hacer para aportar en la solución de este problema de los niños, niñas y adolescentes, he creado esta obra "Voces Invisibles", que propone mostrar este problema social de algunos NNA en el conflicto armado colombiano.

Esta obra muestra las historias de niños, niñas y adolescentes que han tenido que convivir desde sus territorios el conflicto armado colombiano, también, uso mis memorias de infancia del pueblo de mi procedencia como un habitante más, que al igual que mi familia y los demás pobladores, vivimos la experiencia de manera involuntaria de los arremetimientos del conflicto armado en ese lugar.

En este documento se muestra cómo se llegó a la realización de esta obra, donde se contextualiza históricamente la participación de los niños, niñas y adolescentes en el conflicto armado colombiano, empezando por entender algunas de las causas de este conflicto.

El marco teórico de este proyecto está enfocado en seguir los lineamientos expuestos por el propósito general, el cual es que, se visibilice la participación histórica y hasta nuestros días de los NNA, y que por lo tanto siguen estando expuestos a violaciones de sus derechos fundamentales; de esta manera, mediante esta investigación se pretende demostrar la ineficiencia de las políticas que se han aplicado a este tema y por lo tanto queda expuesto ante el público esta realidad y se espera por parte de él que se generen reacciones, opiniones, debates que lleven a que este problema sea visible en todo el país, y así, sea tomado en serio por el gobierno colombiano.

También se presentan las historias que se van a utilizar para este cortometraje animado 3d, el por qué fueron seleccionadas. Adicionalmente, desde mi punto de vista, desde mi perspectiva de niño, hago este relato audiovisual del conflicto armado colombiano en el pueblo donde vivía.

En la parte final, se muestra el proceso creativo, el cómo se llegó a crear la obra, a quienes va dirigida, aunado a mi experiencia como animador 3d y la forma como va a ser difundida la obra.

La obra “Voces Invisibles”, busca llegar a través de las redes sociales a la mayor cantidad de público, con la idea de visibilizar esta problemática social que sucede con algunos niños, niñas y adolescentes en las partes más alejadas de Colombia.

Esta obra “Voces Invisibles” busca generar reflexión sobre este problema social, que, hasta el día de hoy, aún, sigue vigente.

Justificación

El ideal de una sociedad es trabajar y progresar, crecer, avanzar tecnológicamente, generar conocimiento, ser justa y equitativa para todos sus habitantes, en especial para los niños, quienes serán los responsables herederos de todo aquello que construimos como país, hoy.

Estos niños tienen una gran responsabilidad, pues van a recibir a manera de relevo generacional todo lo que sus antecesores han construido para hacer que el país se mantenga y, siga creciendo en todos los aspectos.

Por lo tanto, el activo más valioso de una sociedad son sus niños, niñas y adolescentes porque en los hombros de ellos estará todo el esfuerzo y frutos que hoy estamos construyendo; es por ello, que hay que tratarlos como ciudadanos con derechos, y darles las herramientas suficientes y necesarias para su optimo desarrollo social, psicológico y económico, en definitiva: integral, tal como lo dice la psicóloga Alejandra Peña:

> Todos debemos tomar responsabilidad y velar por el futuro de nuestro país, ya que el desarrollo sano de la infancia es crucial para el bienestar de cualquier sociedad. La educación y valores que se transmiten a los niños marcarán la manera que van a ser como adultos y por lo tanto el futuro del país. (Peña, 2018, p.1)

Desafortunadamente este ideal social no aplica en nuestro país. Colombia llegó a un acuerdo de paz con las FARC-EP, donde éstas dejaban las armas y se constituían en un partido político, y así en su mayoría, a excepción de algunos integrantes de esta organización que al no estar de acuerdo decidieron seguir manteniéndose beligerantes y crear disidencias. Este nuevo

grupo armado ilegal continúa adhiriendo nuevos reclutas, entre ellos están los niños, niñas y adolescentes colombianos, que, según el "informe sobre los niños y el conflicto armado en Colombia" del Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas del 2019, están violando sus derechos:

> Entre los disidentes de las FARC-EP también se encuentran grupos que dejaron las armas como parte del proceso de paz, pero que las retomaron y volvieron a constituirse en grupos armados ilegales. Algunos grupos también tienen el objetivo de controlar la economía ilegal. Están compuestos por excombatientes de las FARC-EP y por nuevos reclutas. (Consejo de Seguridad ONU, 2019, p.4)

> Con su presencia, actividades y luchas intestinas para ejercer el control de ciertos territorios y de actividades económicas ilegales, los grupos armados ilegales mencionados siguieron violando los derechos de los niños, niñas y adolescentes y de sus comunidades. Expusieron a los menores a la violencia como víctimas directas de violaciones graves, entre ellas el reclutamiento y la utilización y la violencia sexual, y restringieron el ejercicio de sus derechos, por ejemplo, el derecho a la educación. (Consejo de Seguridad ONU, 2019, p.4)

Otros actores violentos aparte de las disidencias de las FARC están reclutando niños, niñas y adolescentes en Colombia, tal como lo dice la Defensoría del Pueblo:

> De acuerdo con esta cifra, al mes son reclutados 10 menores de edad, siendo las bandas criminales (Autodefensas Gaitanistas, 'Urabeños' y 'Rastrojos'), con 55 casos; las Farc, con 51, y el ELN, con 21, los actores armados que más recurren a esta práctica. (Defensoria del Pueblo, 2020, párr. 2)

De esta manera estos nuevos actores del conflicto armado en Colombia no ven a los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derecho, que deben ser protegidos y donde sus derechos deben ser respetados, sino más bien como objetos útiles para ser utilizados a beneficio de sus actividades. Y aunque el Gobierno de Colombia hace esfuerzos por evitar que a los niños, niñas y adolescentes se les vulneren sus derechos, en realidad, no es suficiente, pero, aun así, sigue tratando de prevenir este problema en esta población de nuestro país, según el informe sobre los niños y el conflicto armado en Colombia del Consejo de Seguridad de la ONU:

> En el informe se destacan los esfuerzos realizados por el Gobierno de Colombia para reforzar el marco orientado a poner fin a las violaciones graves cometidas contra menores, prevenirlas y responder a ellas, incluida la puesta en marcha de estrategias de prevención. El informe también contiene recomendaciones dirigidas a todas las partes para prevenir las violaciones graves contra menores y lograr que cesen, así como para intensificar la protección infantil en Colombia. (Consejo de Seguridad ONU, 2019, p. 1)

Pero estos esfuerzos realizados por el Gobierno de Colombia no son suficientes, por lo tanto debe avanzar mucho más en trabajar por la restitución y garantía de los derechos de los niños, niñas y adolescentes; además, se deben crear nuevos elementos más eficientes que generen

seguridad sobre la aplicación de políticas públicas de protección de los NNA de nuestro país; pues, de no hacerlo se estarán condenando muchas generaciones de menores de edad a estar sometidos a los deseos de estos Grupos Armados Organizados al Margen de la Ley (GAOML).

Al parecer el Gobierno colombiano no está haciendo lo suficiente para que los niños, niñas y adolescentes que están inmersos en el conflicto armado, que están en riesgo de ser reclutados o violados sus derechos por estos grupos armados ilegales, se les respeten el libre desarrollo de sus derechos como ciudadanos colombianos; y es quizá porque es un tema que no ha cobrado la suficiente relevancia, ya que siempre es opacado por otros asuntos de más interés político.

Y es ante esta situación donde surge la realización de esta obra, que de manera artística pretende generar un debate en la sociedad colombiana sobre la vulneración de los derechos de los niños, niñas y adolescentes en el conflicto armado, y en donde surjan reflexiones sobre los abusos y violaciones de derechos que están sufriendo los niños, niñas y adolescentes en Colombia por parte de estos grupos armados ilegales.

Esta obra pretende hacerse visibilizar por una gran mayoría de colombianos y que sepan sobre la violación de los derechos de los niños, niñas y adolescentes y como estos derechos deberían ser de gran prioridad para el Gobierno colombiano: creando mejores políticas que protejan a los niños, niñas y adolescentes y que en definitiva se prohíba su abuso y sean respetados todos sus derechos.

Es por ello que esta obra se apropia del problema de la exposición de niños, niñas y adolescentes a violaciones graves, reclutamiento, utilización y violación sexual en el conflicto armado colombiano, y lo muestra a la sociedad a través de los medios de redes sociales, para que sea la misma sociedad quien ejerza presión al Gobierno colombiano y así de esta manera lograr

que este tema de los niños, niñas y adolescentes sea manejado como de máxima prioridad y puedan ellos ser por fin tratados como deben ser, como sujetos de derecho.

La obra que tiene como título “Voces Invisibles” es pertinente en el marco del programa de Artes Visuales de la UNAD porque promueve el libre desarrollo de la identidad social de los niños, niñas y adolescentes campesinos a través de esta expresión artística. Esta obra tiene un amplio desarrollo visual y artístico para manejar esta propuesta, gracias a los conocimientos que adquirí en el programa de Artes Visuales de la UNAD, entre ellos la narración visual y el desarrollo de guiones. He aplicado mis saberes a esta obra y de esta manera busco transmitir el mensaje, haciendo visible la temática de los niños, niñas y adolescentes expuestos a violaciones de sus derechos fundamentales en el conflicto armado colombiano, con mi propuesta de cortometraje.

Esta obra es la culminación de mi proceso formativo a través de las Artes Visuales, donde utilizo las herramientas ideales con las cuales me manifiesto con un tema social muy importante mediante el uso de una técnica visual en 3d, además de tomar en cuenta muchos conceptos artísticos y teóricos que aportaron al desarrollo de esta obra.

La pertinencia de esta obra como proceso académico de investigación-creación es que permite gestar nuevas ideas desde el arte, para abordar y reconocer el tema de las violaciones de los derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes, a causa de la violencia en el conflicto armado colombiano. Esta obra tiene como base una investigación profunda de hechos históricos, como también la recolección de testimonios de niños, niñas y adolescentes en organizaciones reconocidas dedicadas a la protección de los desplazados y refugiados, víctimas

de la violencia en Colombia. Con esta información recogida junto con mi experiencia de niñez en el conflicto armado y a partir de mis conocimientos en Artes Visuales, se pudo crear este cortometraje animado 3d, el cual es la meta del propósito general de este proyecto, que se visibilice este problema que tienen algunos NNA en Colombia, desde los años sesenta hasta nuestros días, y que mediante la exposición de este problema a través de esta obra se pueda hacer visible que, lo que les sucede a esta población aún está vigente y por lo tanto, se debe hacer algo al respecto, y este cortometraje tiene ese propósito, que muestre al público lo que está sucediendo con algunos menores de edad expuestos a violaciones de sus derechos, para que sea la gente que ve este cortometraje quienes posiblemente presionen al gobierno colombiano, para que se creen políticas eficaces que den solución a este problema de una manera definitiva.

Propósitos del Proyecto

General

Crear un cortometraje animado 3d que visibilice la exposición que experimentan algunos niños, niñas y adolescentes ubicados en zonas de conflicto del territorio colombiano, a violaciones de sus derechos fundamentales, que promueva la reflexión y cuestionamiento en los espectadores sobre la participación de estos niños, niñas y adolescentes en el conflicto armado colombiano, basado en mis experiencias de niñez y las historias de otros niños, niñas y adolescentes víctimas de dicho conflicto, a través de una narración fantástica trasmitida en redes de internet.

Específicos

- Indagar sobre la participación histórica que han tenido algunos niños, niñas y adolescentes colombianos desde los años sesenta hasta la actualidad en el conflicto armado en Colombia, junto con las historias actuales de otros niños, niñas y adolescentes publicadas en los medios de comunicación y organizaciones dedicadas a trabajar con víctimas que estén relacionadas al conflicto armado colombiano, y junto con las historias de mi niñez como base para crear el guion.

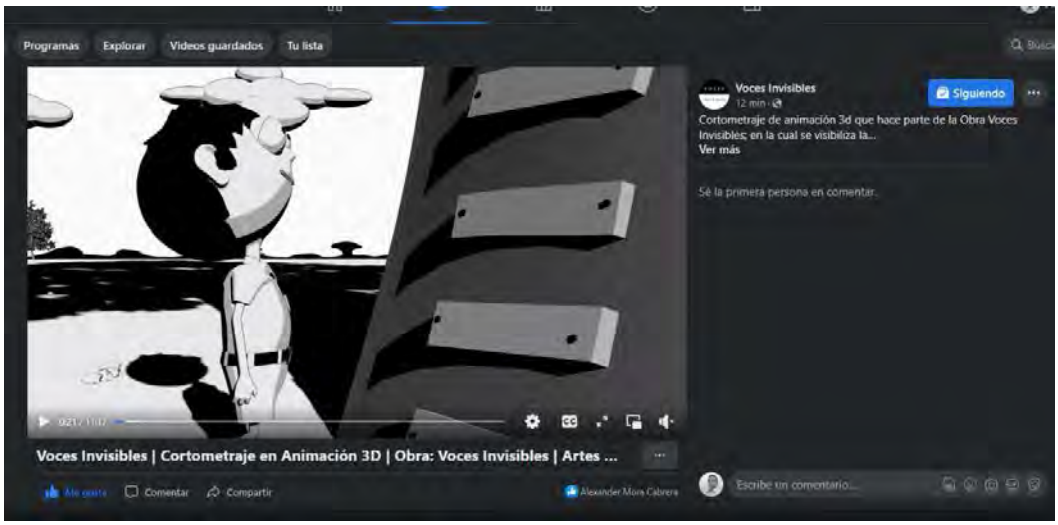
- Visibilizar en el espectador la persistencia de las violaciones a los derechos fundamentales que experimentan los niños, niñas y adolescentes involucrados directamente en el conflicto armado colombiano.

- Hacer la preproducción, producción y postproducción de un cortometraje animado 3d.

- Difundir el cortometraje animado 3d a través de las redes sociales a espectadores colombianos que tengan acceso a internet.

Enlaces Externos a las Páginas en Internet donde está Alojado el Cortometraje Animado 3d "Voces Invisibles"

Enlace a YouTube: https://youtu.be/2UJ6bF_vd_A



Enlace a Facebook: https://fb.watch/czx48TwBh9/

Capítulo 1. Las Causas del Conflicto Armado en Colombia y la Participación Histórica de los NNA

A continuación, se enuncian las posibles causas del conflicto armado colombiano, en donde los NNA son participes de manera histórica. Se inicia con los antecedentes del conflicto armado en Colombia desde los años sesenta, en donde se señalan los principales factores que considero son la causa del conflicto armado colombiano; luego, se exponen cada una de estas cinco de muchas causas por las cuales pienso que se generó el conflicto armado en Colombia: la pobreza en el campo, la persistente ineficiencia de la justicia en Colombia, los grupos guerrilleros, el narcotráfico y los paramilitares. Después de la exposición de las causas del conflicto, se muestra la participación histórica de los niños en el conflicto, desde el inicio de las guerrillas en los años sesenta hasta nuestros días; al final señalo como elegí las historias que hacen parte de esta obra y; también, expongo mi historia en el conflicto armado y hago una comparación de ésta con las historias de algunos NNA.

Antecedentes del Conflicto Armado en Colombia desde los Años Sesenta

El tema que he elegido para la creación de la obra "Voces Invisibles" es la exposición de los niños, niñas y adolescentes colombianos a violaciones de los derechos fundamentales, el cual es un tema que siempre me ha llamado la atención desde de niñez debido a que tuve algunas experiencias de infancia en el pueblo donde vivía, los grupos armados organizados al margen de la ley (GAOML) hacían presencia en él, y por lo tanto, los pobladores, mi familia y yo tuvimos que ser testigos involuntarios de la violencia producida por el conflicto armado.

Antes de mostrar cómo es que los menores de edad se han involucrado en el conflicto armado colombiano desde hace décadas, y como este conflicto armado llegó a afectarme, quiero mostrar una parte de la historia de nuestro país, en donde se puede observar cuales han sido las causas por las que el conflicto armado que vivimos hasta el día de hoy, aún, sigue vigente.

Aunque la interacción violenta de los grupos armados organizados al margen de la ley (GAOML) ha sido la principal causa de tanto dolor en nuestro país, sobre todo aquellos grupos armados que surgieron en los años sesenta; en realidad existen otra gran cantidad de factores que ayudaron y que tal vez aún existen para que el conflicto armado en Colombia siga vigente. Quiero señalar las que considero son las causas de este conflicto armado en nuestro país: la debilidad del Gobierno, la pobreza, la justicia, los grupos guerrilleros, el narcotráfico y los paramilitares. Elijo estos factores por su reiterada relación histórica con la violencia armada colombiana.

La Pobreza en el Campo

Si prestamos atención a la economía de nuestro país en la actualidad, podremos observar que Colombia es uno de los cuatro países de Latinoamérica con un crecimiento económico en alza, si, la economía de Colombia es grande, ello se puede evidenciar por las exportaciones que realiza y las facilidades que el gobierno ofrece a los inversionistas para que inviertan en nuestro país y otras estrategias que ha adoptado para tener altos ingresos y, así, generar dinamismo en la economía del país, tal como lo dice el Gerente del Banco de la República: Juan José Echavarría "Según las cifras del producto interno bruto (PIB) publicadas por el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), la economía creció 2,2% en el primer trimestre

de 2018 y 2,8% en el segundo, frente a los mismos períodos del año pasado." (Banrep, 2018, p. 3); pero, inmediatamente surge un tema del cual no se habla mucho, que a diferencia de lo que se dice acerca del crecimiento económico, se crea un contraste notable, y es sobre la pobreza que existe en Colombia, sobre todo en el campo. Esto, resulta irónico, que un país con una gran economía también tenga unos altos índices de pobreza llegando hasta un 36% aproximadamente de personas pobres en el país, así lo muestra el DANE "En 2019, en el total nacional, 17.470.000 personas se encontraban en situación de pobreza monetaria; y en 2018 había 16.808.000 personas en esta situación. Lo anterior significa que 662.000 personas entraron a la pobreza monetaria" (DANE, 2020, p. 2).

Pero, esta situación de la pobreza no es solo de estos tiempos, se ha mantenido desde décadas atrás, aunque los Gobiernos de turno han tratado de mejorar las condiciones de los más pobres, aun así, es una condición social que se ha mantenido hasta nuestros días, tal como lo muestran los economistas Carlos Ramírez y Johann Rodríguez en su ensayo sobre la evolución de la pobreza en Colombia:

> Los datos del DNP del 2000 muestran que el 10% de la población más rica del país tiene un ingreso 60 veces superior al 10% de los más pobres, la diferencia ha aumentado en 50% desde principios de los años ochenta cuando la misma proporción de ricos superaba 40 veces el ingreso de los pobres. Para 1978, el decil más rico de la población recibía el 47.9% de los ingresos totales, mientras que la mitad más pobre tan sólo obtenía el 12.4%; en 1995, la primera porción había alcanzado el 51% y la segunda se mantenía en 12.4%. (Ramírez y Rodriguez, 2002, párr. 47)

Ahora, si nos centramos en los campesinos colombianos, se puede observar que son los que han llevado la peor parte, siendo estos los más pobres, creándose de esta forma un atraso en el campo tal como muestra Ramírez y Rodríguez citando a López y Valdez:

> La pobreza rural en Colombia es una pobreza crítica, los niveles de miseria, individuos bajo la línea de "un dólar al día", son casi tres veces mayores que en los sectores urbanos, aunque ha sido la que más ha disminuido proporcionalmente comparada con la urbana. En Colombia el caso de miseria rural es muy complicado, los principales problemas que afrontan los campesinos y los trabajadores agrícolas sin tierra son: el acceso a servicios básicos de educación, salud y extensión de crédito los cuales están por debajo del promedio mundial para países en iguales condiciones. (Ramírez y Rodríguez, 2002, párr. 39)

La pobreza en Colombia es un tema que ha afectado a una gran parte de sus habitantes y por lo tanto genera descontento en la población por la manera como todos los Gobiernos han tratado este flagelo, sobre todo la gente del campo, que al ver que los Gobiernos pasan y solo hacen promesas, y no cumplen lo que prometen, únicamente les queda esa desconfianza y rencor por no ser cobijados y atendidos, como sí lo son, los grandes hacendados, los cuales desde principios del siglo XX eran quienes decidían por la suerte de los campesinos: lo que comían, donde vivían, cuanto y qué se les pagaba por su trabajo, en fin, era una especie de reinado, en donde el latifundista hacía de rey: siendo juez y benefactor de los campesinos que estaban dentro de sus grandes extensiones de tierras, tal como sucedía en Viotá Cundinamarca, a finales de los años cuarenta e inicios de los años sesenta:

> Los campesinos, por el derecho de vivir en las haciendas, debían pagar entre 6 y 18 semanas de trabajo gratuito aportado, casi siempre, por toda la unidad familiar, con una jornada de trabajo de 12 a 13 horas y con una única y escasa ración de comida. En los pedazos de tierra ocupados por los campesinos, no se podían construir casas sino tambos con paja o palmiche; no se podía sembrar café, caña o plátano, por cuanto solamente estaban autorizados los cultivos de pan coger[2]. (Aguilera, 2014, p. 34)

Esto evidenciaba un total abandono del Gobierno colombiano, por lo que los grandes terratenientes creían ser dueños y señores, hasta de los destinos de los campesinos, tanto así que, si estos cometían algo indebido según el hacendado, eran cruelmente castigados "El hallazgo de matas prohibidas acarreaba sanciones penales en los calabozos de la hacienda, en las que se usaba el cepo y la muñequera, dos instrumentos empleados para inmovilizar a los presos y que se convertían en herramientas de tortura." (Aguilera, 2014, p. 34).

Con el paso del tiempo, los campesinos empezaron a organizarse, cansados de los malos tratos y que no se les pagara lo justo y en el dinero de la época, crearon sindicatos agrícolas y desde allí formularon las peticiones que creían ellos eran justas, como la libertad de poder sembrar lo que quisieran, que aquella comida con la que los alimentaban fuese mejor, que pudieran circular libremente por cualquier parte sin que les cobraran por usar los caminos de la hacienda; ante todas estas peticiones el latifundista simplemente las tomaba como subversivas, por lo que los campesinos emprendieron actos de rebelión, como no recoger la cosecha o invadir los terrenos para sembrar sus cosechas y a la vez defenderse creando la llamada "guardia roja",

[2] Cultivos que permitía sembrar el dueño de la hacienda para que los campesinos se alimentaran

para repeler la violencia generada por la policía "Los hacendados respondieron realizando lanzamientos con el apoyo de las autoridades, haciendo arrancar los cultivos ilícitos de café y promoviendo el encarcelamiento de los dirigentes comunistas, a los que se les aplicó la famosa Ley Lleras." (Aguilera, 2014, p. 35).

De esta manera, el simple hecho de ser pobre era una condena por no poder tener tierra y, el exigir por el bienestar del propio campesino y el de sus familias, era causal de represión por parte del Gobierno fomentado por los hacendados y, que a la vez los campesinos se defendían, generándose de esta manera conflictos violentos.

Este tipo de trato violento contra los campesinos siguió durante mucho tiempo, hasta que se unieron en grupos armados, que luego conformarían las guerrillas, las cuales nacieron en los años sesenta y setenta como modo de defender sus ideales que ellos consideraban justos ante el abandono del Gobierno colombiano en el campo.

La Persistente Ineficiencia de la Justicia Colombiana

Otro tema que lleva décadas sin resolverse y que tiene descontenta a la población colombiana es la insuficiencia que ha tenido el Gobierno para administrar la justicia, siendo esta un servicio público esencial, pero, que ha sido ineficaz para resolver prontamente los problemas que aquejan a los colombianos:

> Sin lugar a dudas los problemas de la administración de justicia y la necesidad de reforma a la misma han sido señalados hace más de treinta años como reto esencial para

> establecer y preservar la convivencia ciudadana. Impunidad, justicia privada, narcotráfico y guerrilla, son temas que por su permanente crecimiento exigen una precisa respuesta desde el Estado. Estos problemas han generado permanente crisis de gobernabilidad, agravada por la creciente fragmentación de la sociedad civil, favorecida por la incapacidad del Estado para cumplir con su función de cohesionador social. (Sánchez, 2001, p. 5)

Esta problemática de una congestión de los despachos judiciales ha permanecido durante muchas décadas, sin que se llegue a hacer algo al respecto y, aunque se han hecho algunos ajustes después de la constitución de 1991, el problema persiste, con juzgados represados por miles de casos sin resolver. ¿Qué necesita la justicia colombiana para salir de este problema?: ¿será necesario más inversión presupuestaria, más contratación de personal, más juzgados?, es difícil saberlo, pues se ve muy lejana la tan anhelada gran reforma a la justicia que tanta falta le hace a este servicio público. La solución que existía antes de la constitución de 1991 era la modificación de los códigos penales, y así se esperaba que se aligerara la carga en los juzgados "Las reformas a los códigos penal y de procedimiento fueron el mecanismo más utilizado por parte de las autoridades para solucionar la crisis hasta principios de los noventa." (Arcia, 2012, p. 2).

Después de la reforma constitucional de 1991 se invirtió en este tema, y se esperaba que la justicia pudiera solventar la problemática y así ser más ágil en la atención de los requerimientos del pueblo colombiano, así lo dice Carla Venegas "La creación y puesta en marcha de las nuevas instituciones de justicia previstas en la Constitución de 1991 representó un gran esfuerzo inicial para las finanzas públicas de la Nación, especialmente como resultado de la creación de la Fiscalía General de la Nación." (Arcia, 2012. P3). Pero, la situación no es lo que se

esperaba, ya que aún hay una gran congestión y mora judicial, que hacen de la justicia colombiana, una muy lenta prestadora de este servicio público, esencial para todos aquellos que necesitan con prontitud que sus situaciones legales se solucionen en un tiempo razonable, tal como lo registró el periódico el Tiempo en agosto de 2020:

> Según el organismo de control[3], el año pasado el índice de congestión efectivo llegó al 50 por ciento. Así, el 2019 arrancó con un inventario de 1,8 millones de procesos. A eso se suma que ese año ingresaron a los despachos 2,7 millones de casos y fueron evacuados 2,2 millones. El informe asegura, además, que los juzgados acabaron con 1,9 millones de casos que quedaron para revisar este 2020. Con esos datos se concluye que por cada 100 procesos que había en el 2019 en los despachos judiciales, 50 se quedaron para tramitar y resolver este 2020 (uno de cada dos), con el agravante de que por la pandemia la administración de justicia este año se ha visto afectada y podría terminar con un acumulado de casos mayor. (El Tiempo, 2020, párr.2)

Por todo esto, las estructuras judiciales son incapaces de atender las necesidades de la población, las cuales no son pocas, ya que hay una gran demanda por solucionar situaciones conflictivas en nuestro país, pero, debido al problema que la justicia tiene desde hace muchas décadas, las personas no pueden tener un acceso a una justicia oportuna y a la vez que sea eficaz, sobre todo la población más vulnerable como son las personas de bajos recursos de los centros urbanos y los campesinos, generando que la gente deje de creer en ella, creándose en la población

[3] la Contraloría General

una percepción de desconfianza en la justicia, por lo que se optan otras soluciones, que en algunos casos no son las mejores ya que tratan de tomarse la justicia por su cuenta "Esta conflictividad tiende a generar desconfianzas de la población hacia sus instituciones de justicia y puede derivar hacia formas ilegales de auto resolución de los mismos con incremento de los niveles de violencia y delictividad." (Christian, 2017, p. 13).

A partir de los años sesenta cuando se organizan los campesinos y nacen las guerrillas debido al abandono del estado frente al campo, estas tratan de suplir las funciones que el Gobierno en su incapacidad no podía ofrecerles a los campesinos, en este caso era el poder acceder a la justicia, un derecho básico de todo colombiano, por lo que estos grupos guerrilleros se convirtieron en lo más cercano a un juzgado que impartía justicia en los campesinos, solucionando problemas de toda índole:

> De un lado, las farc han tenido dos métodos en sus zonas de influencia: inicialmente, en regiones con poca presencia estatal, las guerrillas trataron de sustituir algunas de sus funciones (ofertas de seguridad, prácticas de justicia, promoción de organización social, etcétera) o de reclamar su presencia con obras, planes y programas. (Aguilera, 2014, p. 22)

La Justicia como servicio público esencial, parecía inexistente en la población campesina antes de la conformación de los grupos guerrilleros. La ausencia del acceso a la justicia no les permitía solucionar sus problemas más básicos, y mucho menos exigir ante un juez por el respeto a sus derechos. Esta ausencia del gobierno, donde la justicia no estaba al alcance de la gente del campo, permitió que los grandes latifundistas pudieran establecer sus propias leyes, hasta jueces

podían llegar a considerarse ellos mismos, debido a las acciones que tomaban ante los campesinos y, con la complacencia de las autoridades:

> El patrón de cada hacienda actuaba además como juez penal, imponiendo sanciones mediante el mecanismo de enviar al campesino incriminado con una carta (cuyo contenido ignoraba) dirigida a las autoridades, quienes al recibirla procedían penalmente contra el portador, como si el escrito del hacendado fuera formalmente una sentencia penal. (Aguilera, 2014, p. 34)

Por lo tanto, esta ineficiencia del Gobierno al no hacerse presente en la población rural y campesina de aquellas décadas mediante el servicio judicial fue una de las causas por la cual los campesinos, cansados por la injusticia, se organizan en grupos armados ilegales para reclamar sus derechos, conformando más adelante los grupos guerrilleros.

Los Grupos Guerrilleros

El tema de los grupos armados organizados al margen de la ley (GAOML) ha sido un tema que lleva muchas décadas sin resolverse, y que el gobierno no ha podido solucionar, ya que no ha tenido la capacidad de imponerse a la voluntad de estos individuos. Los grupos armados ilegales, que han sido el gran dolor de cabeza de todos los gobiernos desde su surgimiento en los años 60 conformándose como grupos guerrilleros: entre ellos encontramos el ELN (Ejército de Liberación Nacional), las FARC-EP (Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia – Ejército

del Pueblo) y el EPL (Ejército Popular de liberación) los cuales han sido también la causa de violencia extrema, en donde la población civil ha llevado la peor parte.

El ELN surgió el 4 de julio de 1964 como una organización ideológica marxista y de enfoque religioso "Desde el principio, el ELN fue una organización altamente ideológica, combinando su perspectiva marxista-leninista con la teología de la liberación; un movimiento religioso inspirado por los cambios anunciados de la iglesia católica en el Concilio Vaticano II." (Insight Crime, 2020, párr. 6).

Este grupo guerrillero no solo quería tomarse el poder del Gobierno colombiano combatiendo a la fuerza pública, sino que en su accionar histórico ha habido crímenes perpetrados a civiles, tal como lo muestra la oficina del alto comisionado de los derechos humanos de la Naciones Unidas:

> Según información recogida por la Oficina los combates entre las FARC-EP y el ELN, el homicidio selectivo de por lo menos 20 personas –ocurrido entre marzo y agosto de 2006- el reclutamiento de niños y niñas, y el reclutamiento forzado de adultos por parte de ambos grupos guerrilleros han provocado el desplazamiento forzado de un número indeterminado de familias que habitaban las áreas rurales de Fortul, Tame, Arauquita y Saravena. (HCHR, 2006, párr. 4)

Y, aunque este grupo armado organizado al margen de la ley ha tenido acercamientos con el gobierno colombiano, no han podido materializar un acuerdo de paz y desmovilización, por lo tanto, es la última guerrilla que queda operando en el territorio colombiano, pero, ahora se le relaciona con el narcotráfico.

Un segundo grupo es el EPL fue un grupo que nació en 1967 como partido comunista colombiano marxista leninista (PCC-ML), y su intención inicial era que los países del tercer y segundo mundo deberían unirse para derrotar la influencia que tenía Estados Unidos sobre dichos países:

> Esta guerrilla logró penetrar los movimientos obreros y campesinos siguiendo la tesis maoísta de los Tres Mundos, que establece que el Tercer Mundo –compuesto por los países en vía de desarrollo–, se debe aliar con las naciones del Segundo Mundo para derrotar la hegemonía de Estados Unidos y, en su momento, de La Unión Soviética. (Insight Crime, 2018, párr. 2)

Estos grupos armados ilegales que surgieron en los 60, tenían diferencias ideológicas con el Gobierno, y aunque el Gobierno trató dos veces de integrarlos a la vida civil por medio de amnistías, no fue posible, en el caso de las FARC, simplemente llegaron a un acuerdo, pero siguieron siendo un grupo armado organizado al margen de la ley:

> Derrocada la dictadura en 1957, y luego de una junta militar de transición que gobernó el país por un año, el primer gobierno civil de Alberto Lleras, ofreció una segunda amnistía a los guerrilleros en armas. En 1958 fue la primera reunión entre gobierno y guerrilla en Aipe, Huila. Las negociaciones, que buscaban integrar a la sociedad a todos los guerrilleros que quedaban del enfrentamiento partidista, a liberales, comunistas y conservadores, continuaron y para 1959 se logró un acuerdo. Sin dejar sus armas, pero ya

> no en rebeldía, las guerrillas conformaron grupos de autodefensa campesina que se encargaron de cuidar el campo para proteger a la gente de nuevos grupos armados ilegales. (Verdad Abierta, 2012, párr. 7)

La solución del gobierno para que estos grupos dejaran las armas era ofrecerles una amnistía, una especie de perdón por los hechos violentos realizados, pero, los insurgentes no aceptaban, ya que el gobierno nunca profundizó en la real causa por la cual estos grupos se habían alzado en armas, entre estas causas estaban: la pobreza, la incapacidad del Gobierno por administrar la justicia y, el que al parecer era uno de los motivos principales por el cual las guerrillas iniciaron su lucha: la tenencia de la tierra.

El tomarse el Gobierno era una de las ideas fundamentales con las cuales se iniciaron las guerrillas, la segunda era acabar con la extrema diferencia de posesión de tierras entre los que poseían mucha y los que tenían poca o nada, así lo hizo saber la guerrilla del EPL antes de los años 80:

> La guerrilla [EPL] diseñó una reforma agraria y creó microgobiernos en diferentes regiones del país llamados juntas patrióticas populares, recibiendo el apoyo de núcleos estudiantiles, sindicatos, campesinos y obreros rurales; explicó la Fundación Paz & Reconciliación (Pares). Así, la militancia del partido político clandestino se llevaba en paralelo con una fuerte confrontación armada con la Fuerza Pública. (Infobae, 2019, párr. 4)

El EPL en su intención de tomarse el poder, dejó en su camino una estela de crímenes, además de los enfrentamientos con la fuerza pública, el EPL era una generadora de violencia en la sociedad civil, así lo afirma la fiscalía general de la nación "Hasta la fecha se tiene el registro de 6.800 hechos atribuibles al EPL a nivel nacional, donde se resaltan los delitos de secuestro, secuestro extorsivo, homicidio, desapariciones forzadas y actos de terrorismo." (Fiscalía, 2016, párr.2)

Esta guerrilla, luego se desmoviliza, llegando a un acuerdo con el gobierno, donde estos tendrían participación política en la creación de la nueva constitución de 1991 y, podían ser parte de la construcción de la carta magna que beneficiaría a todos los colombianos; así, lo registro el periódico el Tiempo:

> Por parte del EPL se ratificó la decisión de dejar las armas el próximo 1o. de marzo [El 1 de marzo de 1991] en acto simultáneo que se realizará en los 8 campamentos en donde permanece esta agrupación.
>
> Se oficializó que Jaime Fajardo, vocero político del EPL, y Darío Antonio Mejía Agudelo, quien fuera el comandante Jairo Morales, serían los representantes de este movimiento en la Asamblea Constituyente, a partir del 5 de febrero. (Maria, 1991, párr. 1-2)

El EPL luego se conforma en un partido político llamado *Esperanza Paz y Libertad* que hace alianza con el movimiento político M-19, pero no duraron mucho tiempo allí, debido a que el M-19 se disolvió oficialmente en la década del 2.000, así lo dice Manuel Márquez "Cuando la

Alianza M-19 también se desbarató como movimiento político a nivel nacional, cada quién cogió su rumbo, unos para el Partido Liberal, otros para el Polo (Democrático Alternativo)." (Verdad Abierta, 2016, párr.29). Y es así como la lucha por el poder, la reforma agraria y otras pretensiones de la guerrilla del EPL no pudieron materializarse por la vía política, además, este grupo desmovilizado sufrió de persecución armada por parte de las FARC y los Paramilitares, en contra de los jefes políticos de ese movimiento en las diferentes regiones del país, lo que debilitó en esas zonas su actuar político:

> Pero los "esperanzados"[4] no sólo debieron enfrentarse a las viejas maquinarias políticas, bien aceitadas y con capacidad de comprar grandes clientelas. También tuvieron que soportar una inclemente persecución armada que provino tanto de las Farc como de las Autodefensas Campesinas de Córdoba y Urabá (Accu). (Verdad Abierta, 2016, párr. 13)

Aunque una gran parte del grupo guerrillero se desmovilizó, hubo otra que no tomó ese camino y siguieron su accionar como disidencias del EPL, en lo que hoy se conocen con el nombre de los "Pelusos", los cuales aprovechando el espacio que dejó el grupo guerrillero de las FARC en el Catatumbo, éstos han querido tomar el control del narcotráfico en esa zona, también, del control del tráfico de armas y droga en la frontera colombiana. "Los Pelusos, sin embargo, nacen justamente del Frente Libardo Mora del EPL, que no se desmovilizó en 1991. En el transcurso de la última década ha intentado tomar el control del narcotráfico en 10 municipios del Catatumbo" (Pacifista, 2019, párr. 2).

[4] Se les llamaba Los Esperanzados a los miembros del partido político Esperanza Paz y Libertad

El grupo guerrillero llamado FARC-EP surge en un conflicto anterior entre liberales y conservadores, y tiempo después conforma un grupo guerrillero revolucionario fundado en Marquetalia el 20 de Julio de 1964 (Verdadabierta, 2012, párr.13). Este grupo se desmovilizó el 16 de marzo de 2016, después de una larga negociación entre el Gobierno de Colombia y este grupo armado ilegal; dejan las armas y se formalizan como un partido político llamado Partido Político de las FARC, pero, en enero de 2021 cambian su nombre a: Comunes " 'Nuestro nuevo nombre es comunes', dijo el partido político en su cuenta de Twitter" (Asuntos Legales, 2021, párr.4).

Y es así, como las FARC también entran al terreno político para hacer parte de la creación de leyes en el congreso con 10 curules, y quizás materializar las pretensiones que tuvieron desde sus inicios, que era el de hacerse al poder y promover una gran reforma agraria, aunque esta segunda parte no fue aceptada por el Gobierno en las negociaciones de paz:

> La guerrilla se desmovilizó y entregó las armas, pero el gobierno no cedió en la modificación del modelo de desarrollo que tiene como uno de sus pilares la agroindustria, ni en adelantar una reforma agraria. Solo admitió la formalización y aclaración de los títulos existentes. (Villamizar, 2020, p. 234)

Las FARC, fue un grupo guerrillero que en su largo existir, se considera autor de grandes hechos de violencia, en sus inicios las muertes se relacionaban con la confrontación armada entre ellos y la fuerza pública, pero, con el pasar del tiempo se convirtió en un grupo armado organizado al margen de la ley que no solo atentaba contra las infraestructuras del Gobierno, sino

que también era generadora de violencia que involucraba a la población civil, como cuando se hacían las tomas guerrilleras en las poblaciones, en donde además de la muerte de policías, también caían civiles; otro acto violento contra la población civil que realizaban las FARC, era el secuestro y desaparición de personas a través de las "pescas milagrosas"; también son autores de las minas antipersonales que dejó a muchas personas mutiladas, entre estos, niños.

Aunque esta guerrilla se ha desarticulado para volverse un partido político, no todos sus integrantes lo hicieron, ya que algunos no adoptaron el llamado a dejar las armas de los altos mandos de esta guerrilla, por lo que se convirtieron en disidencias, las cuales siguen siendo foco de violencia armada hasta el día de hoy en diferentes partes del país.

Estos dos grupos guerrilleros (las FARC y el EPL), siempre estuvieron interesados por hacerse al poder, y luego cada uno de ellos formar un partido político, y desde allí promover su ideología política.

Si los gobernantes que estuvieron a cargo del Gobierno colombiano en los años sesenta hubiesen sabido que con solo permitirles a los grupos guerrilleros que fueran partícipes como movimientos políticos de las decisiones que se toman en el país, muchas vidas de compatriotas no se habrían perdido en el conflicto armado, que hasta el día de hoy aún sigue dejando víctimas.

Otro grupo armado ilegal que también paso de ser un grupo guerrillero a el ámbito político fue el M-19. Este grupo surge el 19 de abril de 1970 tras un supuesto fraude electoral cometido contra el movimiento político ANAPO "Nuestra organización empieza a gestarse el 19 de Abril de 1970; ese día las oligarquías mendiante *[sic]* el fraude y la violencia, pisotearon la decisión de grandes mayorías de nuestro pueblo agrupadas en el movimiento político Alianza Nacional Popular (ANAPO)." (Cedema, 1978, párr. 4). El M-19 se caracterizó por ser también

una guerrilla generadora de violencia, en donde su principal accionar era el secuestro, pero su forma de operar a diferencia de las demás guerrillas era en la zona urbana, en donde se pueden recordar hechos como el asalto y toma de rehenes de la embajada de la Republica Dominicana (el 27 de febrero de 1980), la toma del palacio de justicia (el 6 y 7 de noviembre de 1985), la muerte del presidente de la CTC José Raquel Mercado (el 19 de abril de 1976 Bogotá). El gobierno trato de combatirlas, pero no pudo eliminarlas, así que el 8 de marzo de 1990 después de negociaciones de paz entre gobierno y guerrilla del M-19, ésta oficializa la entrega de sus armas para dedicarse a la política.

Desde sus inicios, los grupos guerrilleros tenían la intención de tomarse el poder en Colombia, para así llegar a ejercer su plan ideológico, y la única manera de hacerlo era por medio de la vía armada, pues, entre los grupos guerrilleros y el gobierno no existía confianza como para iniciar acercamientos de paz, además, tanto el gobierno y las guerrillas no cedían a las pretensiones de cada uno como para que se materializara una desmovilización.

Los gobiernos de esa época trataban de erradicarlos definitivamente, pero, nunca pudieron hacerlo, así que los guerrilleros se alejaron de todo contacto pacifista y asumieron la ideología de llegar a tomarse el poder, tal como lo dijo Marulanda según el guerrillero Guaracas "'Tenemos que hacer millones de reuniones con los campesinos para motivarlos a la toma del poder, pero esta gente tiene malas intenciones con nosotros. Nos quieren joder, pero no les vamos a dar esa posibilidad', escribió Guaracas que dijo 'Marulanda'" (Verdad Abierta, 2012, párr. 9).

El último grupo guerrillero que hizo parte del conflicto armado colombiano fue el Movimiento Armado Quintín Lame. Este GAOML compuesto totalmente por indígenas surge el 5 de enero de 1985 como respuesta al despojo de la tierra que había estado sufriendo esta

comunidad indígena en el nororiente del Cauca por parte de los hacendados. Su historial de violencia va desde la lucha armada con casi todos los grupos armados ilegales: paramilitares al servicio de los hacendados, el EPL, el M-19, las FARC, la Fuerza pública desalojándolos de haciendas ocupadas. Lo que caracterizo a este grupo armado ilegal fue su posición de defensa ante la violencia que recibía de los demás grupos armados ilegales y la fuerza pública, su único propósito era recuperar sus territorios, preservar su cultura y mantenerse unidos como comunidad, los cuales, lograron. Pero, en su accionar violento, hubo mucha sangre derramada.

Este grupo se desmoviliza en 1991 y uno de sus integrantes hizo parte de los constituyentes para la creación de la nueva carta magna.

Esta dinámica guerrerista entre los GAOML y el gobierno nacional ha generado muchos enfrentamientos armados violentos, derramamiento de sangre, victimas, desplazados, mutilados y una sociedad aterrorizada, en donde hasta el día de hoy los grupos que quedan, siguen su actividad violenta, empecinados en conseguir sus propósitos a través del uso de las armas, alentados ahora no por un ideal político, ni por el anhelo de una reforma agraria, sino por los beneficios que les trae el narcotráfico.

El Narcotráfico

El narcotráfico en Colombia surge a mediados de los años ochenta, a través de carteles conformados por traficantes con un gran poder, producto de las enormes cantidades de dinero que este delito producía. Por esa misma época, Pablo Escobar manda a asesinar a Rodrigo Lara Bonilla, quien era el ministro de Justicia, después de ese suceso, el gobierno emprende una fuerte lucha contra el narcotráfico. En el transcurrir de los años se produjeron muchos atentados

perpetrados por el cartel de Medellín, generando una inmensa violencia, ya que utilizaba métodos terroristas nunca realizados por ningún grupo armado ilegal en Colombia. Cuando el cartel de Medellín fue reducido por la fuerza pública, una parte de los narcotraficantes fue tras las rejas, y los demás fueron abatidos en enfrentamientos, incluyendo a Pablo Escobar. Aunque, el que se haya acabado con el cartel de Medellín[5] por parte del Gobierno, no significó que el problema se haya acabado, en realidad, otro cartel tomó su lugar y, cuando este también se dio de baja, el negocio pasó a otros actores, entre ellos las Guerrillas, las "Bacrim", las disidencias y los Paramilitares.

El narcotráfico ha encontrado maneras de mantenerse a flote, debido a que ha sabido encontrar protección por parte de los distintos actores que hacen parte del conflicto armado colombiano, y que a la vez son beneficiados por las grandes cantidades de dinero que este les ofrece.

El narcotráfico también ha sabido penetrar las esferas políticas, llegando a incrementar de manera alarmante la corrupción en la función pública, así lo afirma Jaime Nieto en su artículo de la revista Estudios Políticos:

> Desde comienzos de los años setenta, los dineros provenientes del negocio de las drogas, dieron cabida no solo a la irrupción de un nuevo actor socio económico, sino también a la articulación de importantes sectores de la elite empresarial y política del país con el narcotráfico. (Nieto, 1995, párr.1)

[5] Organización criminal colombiana que traficaba cocaína, conocida por haber realizado actos de terrorismo, y otras actividades más, siendo esta organización uno de los principales actores del conflicto armado colombiano entre 1980 y 1993.

El dinero producido por el negocio de las drogas ha sido el combustible que ha permitido que el conflicto armado desde los años ochenta hasta nuestros días, siga vigente, manteniéndolo vivo y más fuerte, siendo este negocio ilícito el único fin de la existencia de las bandas criminales o "Bacrim", como también el sustento de la actual guerrilla del ELN y de las FARC (cuando era un GAOML), de las disidencias y los paramilitares. Los narcotraficantes al tener de su lado las bandas criminales y los demás grupos armados ilegales, son protegidos del accionar de la fuerza pública. Otro aspecto que caracteriza al narcotráfico es el lavado de dinero, en donde se compran grandes cantidades de terrenos cultivables, inmuebles y se invierte en negocios con el fin de hacer circular el dinero producto de la droga de manera legal.

Desafortunadamente el narcotráfico aún sigue presente en muchas partes del país, sobre todo en aquellas donde la presencia del Gobierno es nula, permitiendo afianzarse como un gran negocio muy rentable, que puede hacer que los narcotraficantes crean sus mini ejércitos para protegerse, además de financiar a los GAOML existentes y, así, de esta manera, crecer militarmente volviéndose fuertes, lo cual conlleva a una prolongación del conflicto armado en Colombia.

Aunque el Gobierno colombiano hace esfuerzos para eliminar este problema, con la erradicación manual de cultivos, la fumigación con glifosato y la ayuda técnica y monetaria de Estados Unidos de América, aun, así, no ha sido posible lograr resultados plausibles. Lo que, si es seguro, es que mientras el negocio del narcotráfico exista, eso significará que la violencia seguirá activa, en donde la población civil será la más perjudicada, sobre todo la que esta desprotegida en los lugares más alejados del país.

Los Paramilitares

Las autodefensas surgen cuando el Gobierno colombiano al no encontrar la manera de erradicar definitivamente los grupos guerrilleros en la década de los sesenta, arma a los campesinos para que estos sirvan en la lucha contra la insurgencia "En efecto, a través del Decreto-Ley 1699 de 1964, norma propia del estado de excepción, se autorizó la creación de autodefensas" (Peco y Peral, 2006, p. 18)

En los años ochenta es cuando este GAOML se hace notar volviéndose participe activo en el conflicto armado colombiano, especialmente alentado por la fuerza pública, ya que esta estaba maniatada por el gobierno, debido al proceso de paz que se gestaba por ese entonces con las guerrillas:

> Si a ello añadimos las restricciones jurídicas de que fueron objeto las Fuerzas Armadas en los años posteriores, y en especial la eliminación de la justicia castrense respecto de civiles, cabe entender que se produjese una sensación de frustración entre los militares, que motivó la búsqueda de opciones de lucha "alternativas". (Peco y Peral, 2006, p. 18)

En la década de los setenta, los grupos paramilitares que habían sido creados por el ejército pasaron luego a ser promovidos por los latifundistas, para que lucharan contra la guerrilla, así lo dice el articulo El conflicto de Colombia, "Los grupos paramilitares han basado su estrategia general en el ataque a lo que consideraban "base social" de la guerrilla, y ello ha dado lugar a una larga serie de masacres" (Peco y Peral, 2006, p. 19).

Debido a que los paramilitares tenían el objetivo de acabar con esta base social de la guerrilla, entonces se enfocaron en los desmovilizados, que por ese entonces eran los de la unión

patriótica UP y el M-19, en donde todas las víctimas de su accionar violento fueron civiles, entre ellos Carlos Pizarro, quien era candidato presidencial (1990-1994). Aunque el objetivo de los paramilitares era acabar con la guerrilla, también se dedicaban a la protección de los latifundistas, y a la vez como trabajadores privados armados al servicio de los hacendados y de los narcotraficantes, realizando tareas de extorsión, asesinatos en masa, amenazas a los colaboradores de la guerrilla, en fin, convirtiéndose en mercenarios al servicio de quien les necesitara, eso sí, siempre combatiendo la guerrilla y todo lo que estuviera relacionado con ella.

Las causas exactas que generan el conflicto armado colombiano son difíciles de determinar, pero es seguro que están compuestas por un cúmulo de muchas partes, siendo la debilidad del Gobierno colombiano por asumir con propiedad las diferentes necesidades del país, el principal causante de este conflicto, como también la gran brecha entre pobres y ricos, la antigua lucha por la posesión de la tierra, las guerrillas, los paramilitares y por último el narcotráfico que ha llegado a entrar hasta el Gobierno colombiano y por supuesto también en la sociedad. El narcotráfico es hoy considerado como la principal fuente de financiación de todos los grupos armados organizados al margen de la ley (GAOML) en el conflicto armado colombiano.

Participación Histórica de los Niños, Niñas y Adolescentes en el Conflicto Armado Colombiano desde el Surgimiento de las Guerrillas

Los niños, niñas y adolescentes siempre han estado presentes en la historia de los conflictos colombianos. En la guerra de los mil días, los partidos conservador y liberal reclutaban niños en sus filas durante el periodo que duró la guerra, que fue desde 1899 hasta 1902 (imagen 1), también en el periodo llamado la "Violencia", el cual fue una época de guerra muy extrema entre liberales y conservadores que ocurrió entre 1945 y 1958 (imagen 2), en este periodo también los niños eran reclutados por ambos partidos políticos para que realizaran diversas actividades en el conflicto. Pero, el periodo de tiempo al cual me voy a referir es el de 1964 hasta la actualidad. Porque a partir de 1964 surgen las guerrillas que mantuvieron su vigencia hasta nuestros días, por lo que se puede considerar que a partir de esa fecha aparecen los principales actores violentos que han hecho parte del conflicto armado actual en el que los menores de edad también han participado incluso desde el surgimiento de estos GAOML.

Imagen 1. *Niños soldados del Ejército del Gobierno. 1902. Fotografía publicada en L'ilustration, Paris. Julio de 1902. Imagen recuperada de: http://semanahistoria.com/mil-dias-que-marcaron-un-siglo/*

Imagen 2*- Guerrilla de los Fonseca en la amnistía de 1953-Guerrilla Liberal- Imagen recuperada de: http://centrodememoriahistorica.gov.co/descargas/informes2013/bastaYa/capitulos/basta-ya-cap2_110-195.pdf*

Periodo de 1964 hasta 1980

En 1964 surgen las guerrillas de las FARC-EP y el ELN, las cuales nacen con el objetivo de "liberar" al pueblo, del olvido del Gobierno, al cual estaba sometido el campo colombiano, tomarse el poder y generar cambios de fondo en el campo, todo esto, a través de la lucha armada.

En la historia de los conflictos armados de Colombia, los niños siempre han estado presentes dentro de los bandos en conflicto, y para la época del nacimiento de las guerrillas los niños hicieron parte de estos grupos, a los cuales los guerrilleros se referían con aprecio debido a sus cualidades combativas, tal como lo dice el Antropólogo Otto Vergara citado por Elizabeth Torres "En relación con los atributos de los personajes, Vergara (2007) documenta que para los guerrilleros los niños eran como las "abejas", porque picaban antes de que se posicionara el enemigo" (Torres E., 2018, p. 13). Para esa época, el que los niños fueran parte de los grupos armados ilegales era algo normal, pues, se venía de una guerra anterior (La Violencia), en donde

los menores de edad eran niños soldados, activos, participes en el combate y, precisamente uno de esos adolescentes que estuvo luchando en el conflicto bipartidista fue uno de los fundadores de las FARC: Pedro Antonio Marín, o mejor conocido como Tirofijo, así lo cuenta Elizabeth Torres citando a Sánchez y Álape:

> El grupo de los bandoleros[6] no era el único grupo que reclutaba menores, pues varios autores (Sánchez, 2008; Álape, 1989) afirman que Pedro Antonio Marín, alias Tirofijo, ingresó a las guerrillas liberales a los 17 años y, posteriormente, fundó las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia –FARC–. (Torres E., 2018, p. 12)

Se puede evidenciar que las FARC en sus inicios reclutaba menores de edad en sus filas.

Con la experiencia que tenía "Tirofijo" de haber ingresado a la guerrilla siendo un menor de edad y el cómo la guerrilla de esa época apreciaba la labor de los niños en el grupo armado ilegal, se puede decir que la manera como se trataban a los menores de edad era muy diferente, a como se tratan en la actualidad, pues, eran otros tiempos, con pensamientos revolucionarios muy diferente a lo que se transformó décadas después.

El otro grupo subversivo que también surgió en el año de 1964 fue el ELN, que también reclutaba menores de edad, y lo evidencia el que por esa época fue alistado cuando era un niño, alias Gabino: Manuel Rodríguez Bautista, el que fue el máximo líder de este grupo guerrillero hasta el año 2021, según la Magister en educación Elizabeth Torres citando a Vergara:

[6] Disidencias de la guerrilla liberal o policía conservadora

> Para este periodo, se tiene evidencia del reclutamiento de niños en las filas de la guerrilla, con la inserción de Manuel Rodríguez Bautista, alias Gabino, quien ingresó a la edad de 12 años de manera voluntaria y con la autorización de sus padres, según sus palabras, sintiéndose como cualquier otro niño cuando se desprende de sus padres para ir al colegio. (Torres E., 2018, p. 13)

Es así como estas guerrillas inician su larga vida insurgente, diseminándose por todo el territorio colombiano, confrontándose sangrientamente con el ejercito e iniciando una historia de dolor y muerte con el paso de los años en la población civil.

Periodo de 1980 hasta Nuestros Días

No solamente la guerrilla ingresó niños, niñas y adolescentes a sus filas, sino que por la época de los 80, cuando el narcotráfico hace su aparición, surgen dos fenómenos relacionados con los niños, niñas y adolescentes y el conflicto armado: los niños, niñas y adolescentes sicarios y los niños, niñas y adolescentes paramilitares; los primeros estaban limitados a la zona urbana y los otros a la zona rural.

El paramilitarismo se hace sentir mucho más en esta época debido a la financiación que le inyecta el narcotráfico, que también hace su aparición en los inicios de los ochenta, y es precisamente el narcotráfico el que aprovecha el potencial de los niños, niñas y adolescentes sicarios, utilizándolos como maquinas asesinas, realizando atentados a políticos, policías y cualquier objetivo que le señalasen, permitiendo que los narcotraficantes se convirtieran en una

seria amenaza para todo aquel que no cediera a sus requerimientos, sino aceptaban ser sobornados.

Y fueron precisamente los niños, niñas y adolescentes que en los años ochenta le dieron un gran empuje al narcotráfico, ya que por ese entonces hubo muchos que dejaron de ser parte de los grupos guerrilleros, debido a los procesos de paz que se fomentaban por parte del gobierno colombiano. Entre los que dejaron de ser parte de grupos guerrilleros estaban los menores de edad, que al ser de bajos recursos, eran seducidos fácilmente por las grandes cantidades de dinero que proporcionaba el trabajar para el narcotráfico, por realizar las tareas de sicariato; ya no era disparar en el monte, sino ahora era en la ciudad y con grandes pagas. Pero, no solo los niños, niñas y adolescentes que dejaban de ser parte de grupos guerrilleros entraban a ser sicarios, también lo estaban los adolescentes de las ciudades de los barrios marginales, que al ser de bajos recursos se enrolaban fácilmente con la promesa de ser bien remunerados por su actuar como sicarios, así lo afirma la magister en educación Elizabeth Torres citando a Medina, *et al*., sobre estas dos tendencias de los niños, niñas y adolescentes en la década de los años ochenta:

> Una, su creciente infantilización: sus edades han pasado de los 15-16 años a los 10-13. Y otra, la incorporación al sicariato de adolescentes acogidos en la última década a los programas de desmovilización, que llegan así con "adiestramiento militar y de insurgencia. (Medina, *et al*., citado en Torres, 2018, p. 109)

Otra manera como los niños, niñas y adolescentes ingresaban a formar parte del conflicto armado colombiano, era siendo parte de los grupos paramilitares, que al igual que los menores sicarios, eran atraídos por la paga que recibían mensualmente por ser parte de ese grupo armado ilegal y "trabajar" en la erradicación de los grupos guerrilleros; pero, no era un trabajo fácil, ya

que los paramilitares los exponían a realizar actividades peligrosas, para que los adultos no corrieran peligro ante un ataque sorpresivo o emboscadas, así lo afirma Elizabeth Torres citando a Vergara:

> Como atributo de los personajes, Vergara (2007) afirma que los escuadrones de paramilitares llamaban a los niños vinculados a sus filas "campanitas", porque los usaban para dar avisos de alarma, y porque muchas veces fueron usados como carne de cañón cuando eran enviados al frente de combate, alertando a los adultos combatientes que tenían que recular o dando tiempo para el avance seguro. (Torres E. , 2018, p. 109)

Como se ha visto, la participación histórica de los niños, niñas y adolescentes en el conflicto armado desde los años 60 ha sido activa, estando estos menores en todos los GAOML: guerrilleros, paramilitares, narcotraficantes. En los años 2000 aun eran parte de estos grupos, y las organizaciones de derechos humanos y el gobierno instaban a que estos GAOML dejaran fuera del conflicto a los niños, niñas y adolescentes, tal como lo hizo la OEA en el 2003, sacando un comunicado de prensa:

> 19 de noviembre de 2003. José Miguel Vivanco, Director Ejecutivo de Human Rights Watch, instó hoy en la Organización de los Estados Americanos (OEA), a las partes en conflicto armado de Colombia que desvinculen a los niños menores de 18 años de las tropas y que sean entregados a organizaciones humanitarias nacionales e internacionales para su bienestar y seguridad. (OEA, 2003, p. 1)

La ONU afirma que los niños, niñas y adolescentes aún siguen siendo expuestos a la violencia extrema producida por el conflicto armado entre los GAOML, desde el acuerdo de paz con las FARC:

> "Los niños siguen estando expuestos a graves violaciones a medida que otros grupos ocupan el espacio dejado por la retirada de las FARC-EP", asegura Virginia Gamba en un comunicado. Desde la firma del Acuerdo de Paz y hasta julio de 2019, la ONU ha verificado 600 casos de reclutamiento de menores para combatir. Al menos 186 niños, algunos de tan solo cinco años, fueron asesinados o mutilados, en la mayoría de los casos por fuego cruzado o restos de minas, pero también en ataques contra escuelas y hospitales.
>
> Gamba instó a todas las partes a tomar medidas extraordinarias adicionales para proteger a los niños y prevenir víctimas infantiles.
>
> La ONU ha verificado 17 casos de abusos sexuales, aunque admite que probablemente las cifras son muy superiores. (ONU, 2020, párr.6)

Así es, los niños, niñas y adolescentes siguen estando expuestos a la violación de sus derechos fundamentales, pero, no se hacen los suficientes esfuerzos por parte del gobierno para que este flagelo tenga una solución definitiva, ya que es un tema de "poco interés" político, en cambio, atraen la atención otros problemas que acaparan la atención de todo el mundo por considerarse más importantes, como, por ejemplo: la corrupción en la política.

Selección de las Historias de los Niños, Niñas y Adolescentes en el Conflicto Armado Colombiano

Para la creación del guion de este cortometraje animado 3d tome algunas historias de niños, niñas y adolescentes que están publicadas en las páginas oficiales de la ACNUR, la Human Right Watch que tome como base para crear los personajes de la historia de fantasía "Voces Invisibles". En el cortometraje busco trasmitir lo que siento y muestro mi experiencia y sentir en torno al problema de algunos niños, niñas y adolescentes que están expuestos a violaciones de sus derechos fundamentales en el conflicto armado colombiano. Para crear esta historia de fantasía, me he basado en mi experiencia personal, en el imaginario que se creó en mí, cuando era niño, el cual era la manera como yo entendía lo que sucedía en mi alrededor y de esta manera nace el personaje protagónico de mi narración: Fabio, un niño que interpreta el conflicto desde su inocencia e imaginario; para la creación de los coprotagonistas (las amigas del niño), me inspire en las experiencias de otros niños, niñas y adolescentes, sin llegar a contar sus historias sino involucrándolos como personajes que complementaron la historia que cuento en mi cortometraje "Voces Invisibles"

Este imaginario de mi niñez lo alimentaban los adultos con metáforas, las cuales me contaban o yo las escuchaba de sus conversaciones, ya que siempre hablaban de esta manera cuando habían menores de edad presentes, es así que para referirse a alguien a quien habían asesinado y dejado tirado en algún potrero decían: "…y los cocodrilos apenas dejaron pedazos de ropa y los zapatos, el resto se lo comieron todo al pobre muchacho"; o para referirse a las minas quiebra patas les decían nidos de cocodrilo, y muchas más metáforas, así que, en ese entonces solo tenía que juntar dichas referencias y así formar mi imaginario para poder entender el entorno

violento en el cual vivía y poder dar respuestas a preguntas que me hacía como: ¿Quién pone los huevos en esos nidos? y muchas más preguntas.

Un primer acercamiento a la obra “voces invisibles”, fue la miniserie animada 3D “Memorias en Conflicto”, creada y animada por mí, la cual consto de 3 episodios basados en algunos testimonios de niños niñas y adolescentes, recuperados de la Human Right Watch y la ACNUR.

Sin embargo, el tratamiento de cada uno de los capítulos tuvo un resultado impersonal que solo se enfocaba en narrar literalmente estos testimonios, alejándome así de mi propia vivencia, y es que esto me hacía sentir seguro al generar esa barrera y distanciamiento, ya que no quería que se me relacionara con esa historia que contaba en ese momento, ya que no me sentía bien al tener que contar algo de mi experiencia de niñez. Al iniciar el proyecto de "Memorias en Conflicto", en el momento de decidir las tres historias, modifiqué la historia sobre mi experiencia y cambié mi nombre, haciendo de esta manera que el personaje que me representa se convierta en un avatar, lo cual me hacía sentir bien, pero a la vez, me había alejado de la obra y ya no se trataba de mí experiencia, sino de la de alguien más.

Y es que, para ese momento, cuando debía presentar la obra en “Taller dos”[7], no quería que se me relacionara con esa historia que contaba en ese momento la serie animada 3d “Memorias en Conflicto”, ya que en mi niñez y hasta hoy, aun siento temor por estar contando una historia que se relaciona con el conflicto armado colombiano. En la época de mi infancia, todo aquel que hablara sobre algún tema relacionado a los GAOML se convertía en una molestia

[7] Curso que hace parte del programa de Artes Visuales en donde se trabaja en el desarrollo de la obra que hará parte del proyecto de grado.

para ellos, y lo que menos yo quería cuando era menor de edad era ser señalado por algo que no les gustara. Ya había escuchado de niño por parte de los adultos lo que les pasaba a aquellos que hablaban de más, por lo que desde ese entonces, opte por callar, no hablar sobre nada del conflicto armado, ni siquiera dar mi opinión, ni mucho menos alzar la voz por alguna causa, pues, luego de ser testigo involuntario en el pueblo donde vivía, y junto con los demás habitantes al darnos cuenta de lo que les pasaba a aquellos que eran señalados como "lengüilargos", entonces opte por siempre mantener mi boca cerrada ante estos temas. El temor a que me hicieran daño hizo que siempre me mantuviera socialmente distante y callado.

Este temor a las consecuencias por mostrar mi punto de vista se ha mantenido hasta el día de hoy, de tal manera, que tampoco entro en debates donde se me relacione con alguna postura política, así evito confrontaciones, señalamientos, violencia, de igual manera también evito hablar en público ya que me genera ansiedad, porque me siento en una postura de "exposición" ante los demás, ya que no quiero que lo que esté diciendo se relacione conmigo y se utilice en mi contra de manera violenta.

Nunca he asumido un rol de liderazgo, debido al temor de fracasar en ello y que las personas afectadas me recriminen o me hagan daño, de la misma manera no participo en manifestaciones sociales porque temo ser señalado de pertenecer a alguna ideología política y que esto atente contra mi integridad física, ni confronto a nadie, aunque esté haciendo algo indebido según las normas. No participo en redes sociales de opinión, así evito entrar en conflictos y en vez de escribir algo en ellas, solo me limito a observar.

Esta parte de no expresarme lo he plasmado en el cortometraje animado 3d, en donde los personajes menores de edad no tienen boca, ya que la boca ha desaparecido debido al miedo que tienen por la experiencia violenta que afrontan, y por lo tanto tener boca es una herramienta que

desean utilizar para ayudarse, pero, a la vez no la pueden usar porque usarla en un contexto violento acarrea peligro para su integridad física, y es por ello que la boca desaparece como mecanismo de defensa.

Así, elegí las historias que van a ser interpretadas por personajes 3d en el cortometraje animado “Voces Invisibles”, a través de la búsqueda en organizaciones que se dedican a la protección de los derechos de personas que han sido obligados a salir de sus hogares y abandonar sus tierras, como lo es la Agencia de la ONU para los Refugiados ACNUR “ACNUR existe para proteger y ayudar a todos los que se han visto afectados por el desplazamiento forzado, incluidos los desplazados internos” (ACNUR, 1951 – 1967 p. 1).

Otra organización que se dedica a proteger a las personas más vulnerables en tiempos de conflicto armado es la Human Rights Watch:

> Human Rights Watch investiga e informa sobre abusos que ocurren en todos los rincones del mundo. Somos aproximadamente 450 personas de más de 70 nacionalidades que son expertos en el país, abogados, periodistas y otras personas que trabajan para proteger a los más vulnerables, desde minorías vulnerables y civiles en tiempos de guerra, hasta refugiados y niños necesitados. (HRW, 1978, p 1)

Luego de encontrar estas organizaciones a través de internet, procedí a buscar en ellas las historias de los niños, niñas y adolescentes. Estas organizaciones publican las historias de los niños, niñas y adolescentes en sus respectivas páginas oficiales en internet, salvaguardando su identidad, cambiando sus nombres por otros. Por lo tanto, no fue necesario realizar entrevistas en

el lugar donde ellos se encontraban para obtener dichas historias, solo tuve que recuperarlas de las respectivas páginas oficiales de estas organizaciones en internet.

El tipo de historias que elegí fueron aquellas que estuvieran relacionadas con niños, niñas y adolescentes, que fueran víctimas o testigos involuntarios en el conflicto armado colombiano.

Para esta obra elegí tres historias, dos de ellas pertenecen a dos niñas, y la otra es mi historia personal. Mientras que el personaje principal está basado en mí mismo, los coprotagonistas debí traerlos a la vida desde mi imaginación, ya que estos recuerdos son de hace muchos años cuando yo aún era un niño y no tengo recuerdos claros de los otros niños con los cuales jugaba en ese entonces, por lo tanto, me inspire en los relatos de las niñas y lo que ellas contaron, ya que sus relatos son similares a mis experiencias de mi niñez, luego, esos relatos los reinterpreté como las amigas del protagonista, sin llegar a contar sus historias.

Las tres historias elegidas son la base con la que se crea la obra. En este cortometraje de animación se utilizan la ficción y la metáfora visual, para hacer visibles las violaciones a los derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes en el conflicto armado colombiano.

Esta historia le pertenece a Erika, quien pudo salir con vida después de ser reclutada por la guerrilla:

> Un día me escapé durante el día. Había dejado todas mis armas atrás. Estaba haciendo centinela y me huí. [sic] Me cogieron después de una hora. Los milicianos me reconocieron, incluso con la ropa de civil que me había puesto. Lloré cuando me cogieron. Les rogué que me dejaran ir. Me amarraron con una cadena de metal. No podía mover mis brazos. No me dejaron hablar en el consejo de guerra. Afortunadamente votaron por no matarme. En cambio, me hicieron cavar veinte metros de trinchera, me

> mandaron veinte veces por la leña, y me amarraron a un palo por dos semanas. Me tocó hablar al frente de todos explicándoles por qué había tratado de desertar, por qué había hecho [sic] ese error. (Human Right Watch, 2003, p. 5)

La siguiente historia es de Andrea, quien fue testigo involuntaria en el conflicto armado:

> Mi amiga se fue a la iglesia, compro muchas rosas para llevarle a Dios, Cuando ella llegó a la capilla con sus lindas rosas, había un hombre que tenía una pistola en sus manos. Ahora mi amiga está en el cielo, Yo vi cuando la enterraron y lloré mucho, mucho. Aquel día pusieron también bombas afuera de la iglesia y muchas personas murieron. La historia de mi amiguita es esta: éramos como hermanas, y el día viernes [sic] por la tarde la mataron, (ACNUR, 2013, p.13)

Esta historia hace parte de mi experiencia de niñez, de mis recuerdos. Esta historia la interpreta un personaje 3D que me representa en el cortometraje animado, que se llama por mi primer nombre, Fabio:

Una mañana a la hora del recreo, mientras jugábamos en el patio de la escuela, montados en el árbol de guayabo, comiendo sus frutos, a la vez que nos sentábamos en sus ramas, escuchamos unos disparos, todos quedamos petrificados del miedo, no sabíamos que hacer, si tirarnos desde la rama donde estábamos sentados o bajarnos rápidamente, luego, la profesora llega a la base del guayabo y nos dice, que nos fuéramos para el salón; cuando estábamos en el salón, escuche a unos compañeros decir que, estaban en ese momento jugando futbol al lado de la carretera, que habían visto como un grupo de hombres armados se escondió en los matorrales y

cuando venía una camioneta, la pararon y procedieron a bajar a los dos que iban en ella, que eran un hombre y un niño, que los hicieron arrodillar y, les dispararon en la cabeza, que luego les dispararon en el cuerpo y después el grupo de hombres armados se fueron por el monte hasta que se perdieron en los matorrales.

Mi Historia en el Contexto Social del Conflicto Armado Colombiano

Yo, nací a finales de los años setenta en la región caribe colombiana, toda mi infancia la viví en un pueblo de dicha región. En la casa, en ese pueblo éramos siete habitantes: mis papas, mis otros cuatro hermanos y yo. En los inicios de los años ochenta, cuando tenía siete años, empecé a darme cuenta que existían GAOML diferentes a la fuerza pública, que encontraban refugio en el monte; en ocasiones se podían escuchar los enfrentamientos a lo lejos, que entre ráfagas de fusil y bombazos hacían retumbar las ventanas de la casa, mi mamá casi siempre empezaba a rezar cuando eso ocurría, mi papá llegaba rápido del trabajo y empezaba a cerrar las puertas y ventanas y nos íbamos para la pieza de ellos y nos metíamos debajo de la cama y, esperábamos que todo pasara.

La zona donde está el pueblo en el cual vivía, era una zona que estaba frecuentaba por las guerrillas de las FARC y el ELN.

Por esa época se toman el palacio de justicia la guerrilla del M-19, ese acto hizo que la población sintiera mucho miedo, pues pensaban que la guerrilla se tomaría el poder. Con el pasar del tiempo, las diferentes guerrillas empezaron a tener más presencia en el pueblo, realizando retenes en la carretera por donde pasaban los carros y busetas que transportaban gente y

mercancía a los demás municipios de la región. Siempre que había un retén de la guerrilla, llegaba el ejercito a las afueras del pueblo y empezaban a "echarse bala" entre ellos, nosotros nos escondíamos siempre, acostados en el piso, escuchando los tiros y las detonaciones de las granadas; el sonido era tan fuerte que parecía que estallaran cerca de la casa, y le estremecía todo por dentro a uno. Para cuando tenía 10 años, la dinámica del conflicto continuaba, la guerrilla todavía andaba en la región y en ocasiones entraban al pueblo, luego se iban; seguían ocurriendo los enfrentamientos y, uno escuchaba de los adultos decir, al día siguiente, que habían matado a fulano, que quedó en el fuego cruzado, o que el hijo de fulanito de tal, piso una mina "quiebra patas", era muy constante escuchar ese tipo de historias. Yo por ese entonces estudiaba en una escuela rural, en los límites del caserío y varias veces escuchaba de la conversación entre los profesores y los adultos que, a algunos compañeros de la escuela, la guerrilla se los había llevado para que hicieran parte de sus filas.

Cada vez los combates se hacían más frecuentes, la guerrilla empezó a extorsionar a los hacendados de la región y a los dueños de las tiendas del pueblo; a quienes les hacían estos cobros les decían que era una forma de contribuir con la lucha del pueblo contra la oligarquía y la intervención extranjera en Colombia.

Por esa época, mataron a varios obreros campesinos de la región, los mataban según contaba la gente del pueblo, porque eran de un partido político llamado Unión Patriótica, pero que no había sido la guerrilla, sino otro GAOML, eran los inicios de los años noventa, en ese momento supe que existía otro GAOML que se hacían llamar los Paramilitares y según lo que decía la gente en el pueblo, ellos eran quienes los habían matado. Los meses pasaban y se encontraban más muertos, casi todas las semanas había uno o dos; los encontraban amarrados de pies y manos con un tiro en la cabeza, tirados a la orilla de los caminos o amarrados a un árbol,

algunas veces los encontraban por el mal olor que emanaban con el tiempo y que alguien al pasar por ahí se daba cuenta y los encontraban.

Después de tanta violencia que azotaba la zona y lo peligroso que se había vuelto también vivir en el campo, mis papás optan por ir a vivir a la capital del departamento, para alejarnos del conflicto; así que mi papá puso en venta la casa, después de unos meses se logró vender, le dieron muy poco por ella, pero fue lo suficiente para vivir por unos meses en la ciudad.

Al llegar a la ciudad, la cosa no fue fácil, yo no pude estudiar durante mucho tiempo, pues no había como costearlo, a mis papás no les alcanzaba para enviarme a estudiar, así que al igual que ellos tuve que ayudar en el puesto de verduras en la plaza de mercado.

La vida en la ciudad era muy difícil, recuerdo que me sorprendía que se tenía que pagar por todo, había que pagar por los limones, por las guayabas, a diferencia del pueblo donde uno estaba cerca del campo y podía ir a la finca de un conocido y pedir que le regalaran limones, guayabas, mangos, guamas.

En la ciudad descubrí que también hay violencia, pero a menor escala, aunque no dejaban de escucharse las noticias por radio y televisión del conflicto armado en la zona rural y de los ataques del narcotráfico en otras ciudades.

Con el pasar del tiempo y con gran esfuerzo pude volver a estudiar, y creo que ha sido una de las mejores decisiones, pues estaba la opción de que yo mismo montara un puesto de ventas de verduras y frutas, siguiendo el ejemplo de mis papás, pero luego de hablar con ellos decidimos que me pusiera a estudiar, que ellos me apoyaban, que iba a ser difícil, y sí, así fue, con el tiempo las cosas estuvieron mejor, pero aún se extraña el lugar de donde uno viene, uno nunca olvida su tierra, su pueblo, sus raíces, pero, hay que seguir adelante con lo que le ha tocado a uno.

Mi Historia en la Infancia Frente a las Historias de los Niños, Niñas y Adolescentes

Las historias de las niñas que he elegido y mi historia de la niñez, tienen algo en común y es que se desarrollan en un contexto violento, aunque cada historia tiene un desarrollo diferente, todos los protagonistas de las historias están siendo afectados directa o indirectamente por las acciones del conflicto armado colombiano.

De las tres historias con las que se va a basar este cortometraje animado, una corresponde a mi propia experiencia y las otras dos historias han sido elegidas teniendo en cuenta la afectación directa e indirecta del conflicto armado sobre estas niñas.

La manera como el conflicto armado impactó en mi vida fue de una forma indirecta, ya que no permitió el pleno desarrollo de una vida social, productiva y en paz en el pueblo en donde vivía, lo cual tomé como referencia para buscar las historias de las niñas, que son similares a la mía, como es la de Andrea, que fue afectada indirectamente por el conflicto armado, no permitiéndole el pleno desarrollo de su vida social, ya que los GAOML, quebrantaron sus vínculos sociales con las personas de su entorno con quienes compartía a diario. En el caso de Andrea, ella fue observadora involuntaria de como perdía a su mejor amiga, quien fue abaleada por un hombre armado; en mi caso, al igual que varios amigos en esa época de infancia, escuchábamos la experiencia de compañeros de clase, que contaban lo que oían de sus papás y demás adultos en el pueblo, donde se hablaba sobre hechos violentos relacionados a los GAOML en donde éstos les arrebataban la vida a otras personas, pero, los habitantes del pueblo donde vivía no lo decían de esa manera, no se referían a personas, sino que les colocaban apodos a estos grupos armados ilegales y a su accionar. Entre estos relatos que escuchaba de niño, recuerdo que por prudencia los adultos se referían a todos los integrantes de los GAOML como “Cocodrilos”; cuando se referían a un grupo especifico como las FARC les llamaban los Faras (Zarigüeyas),

haciendo alusión a un animal nocturno que caza gallinas mientras estas duermen en el gallinero; pero, generalmente siempre escuchaba de los adultos el cómo se referían a los cocodrilos, diciendo que los cocodrilos se "tragaron" a ese pobre muchacho que trabajaba en la finca de don Juan, o que los cocodrilos estaban acabando con el bosque para sembrar "maticas" (plantas de cocaína) , que los cocodrilos llegaban a una finca y la dejaban llena de huecos, también escuchaba en ese entonces muy seguido que los cocodrilos se comían las vacas de los finqueros. Lo que más recuerdo es lo que los adultos y mis papás nos decían a mí y a los demás niños, que cuando estuviéramos andando por el monte, siempre anduviéramos por el camino, que no nos saliéramos de él para nada, porque los cocodrilos habían puesto "nidos con huevos" (minas quiebra patas) en la tierra, fuera del camino y que si uno las pisaba se lo tragaban a uno entero. Toda esta jerga que se usaba en el pueblo era muy variada, y yo me imaginaba todo eso que hacían los cocodrilos con los animales, a la gente, al bosque y me sentía con mucho miedo la mayoría del tiempo.

La jerga que se usaba en el pueblo donde yo vivía para referirse a los GAOML y sus actos los he tomado he incluido en mi obra "Voces Invisibles".

La otra historia que se toma como base para este cortometraje animado es de Erika, en donde el impacto del conflicto armado es directo, ella estuvo dentro de un grupo armado ilegal, donde se le vulneraron todos sus derechos fundamentales.

Estas historias en las que se va a basar este cortometraje animado 3d tienen en común al conflicto armado colombiano como causa de las afectaciones sociales, psicológicas y económicas de sus protagonistas.

Capítulo 2. Elementos Audiovisuales Esenciales en la Creación del Cortometraje “Voces Invisibles”

En este capítulo se muestra la manera como fue creado el cortometraje, en donde se tienen en cuenta los aspectos morfológicos, estructurales junto con sus planos, ángulos de cámara y demás elementos cinematográficos; también, se explica el porqué del color utilizado, las posiciones de la cámara, el sonido y cuales aspectos semánticos aparecen en el cortometraje. Se muestran de igual manera, los referentes utilizados y cuál fue el estilo visual elegido.

Al final se describe quienes son el público objetivo y cuál es mi experiencia como animador 3d.

Lenguaje Audiovisual

En este cortometraje animado 3d “Voces Invisibles”, se utiliza un lenguaje audiovisual enfocado a la comunicación del tema principal descrito en los objetivos de la obra y consta de las siguientes dimensiones que son necesarias para que esta obra se realice: los aspectos morfológicos, estructurales y semánticos.

Aspectos Morfológicos

La manera como el mensaje se transmite a través de este cortometraje animado 3d es utilizando los siguientes elementos: los visuales, como las imágenes y los sonoros, como el sonido incidental.

La principal característica de las imágenes en este cortometraje animado 3d es mostrar ambientes que son fácilmente reconocidos por el público: lugares que representen el espacio donde se está desarrollando la historia, como el campo.

Componentes Visuales

Íconos: La iconicidad en este cortometraje animado 3d está presente dentro de ciertos lugares para enfatizar la existencia de estos espacios, como son los letreros que tiene el campamento de los cocodrilos y las insignias presentes en la boina del cocodrilo al mando y en sus uniformes: "GALC" (Grupo Armado Liberación Campesina) de Colombia. Cabe aclarar que esta es una organización ficticia inventada para este cortometraje.

Componentes Sonoros

La parte sonora está presente en este cortometraje animado 3d mediante el sonido incidental y los diálogos.

Algunos personajes en este cortometraje animado 3d tienen un poco de dialogo verbal, por lo que, el sonido incidental es fundamental para saber que está ocurriendo en cada plano junto con los personajes.

Aspectos Estructurales

En la creación de este cortometraje se utilizan algunas normas sintácticas que permiten al mensaje que se transmite, genere en el público el efecto deseado, tal como lo establecen los propósitos del proyecto. Estos aspectos son:

Planos

Se utilizan los planos (imagen 3) para aludir el cómo la cámara se acerca al objetivo de interés, lo cual es importante, ya que en este cortometraje se enfatiza en lo que siente el personaje, en el mensaje visual; hacer uso de los diferentes planos permite tener una cercanía (a

través de la cámara) con los protagonistas de la historia. En este cortometraje animado 3d se utilizan los siguientes planos: gran plano general, plano general, plano entero, plano americano, plano medio, primer plano, primerísimo primer plano. A continuación, detallo algunos por su importancia en el cortometraje para describir y poner en contexto al público, para narrar visualmente lo que pasa con el personaje protagonista:

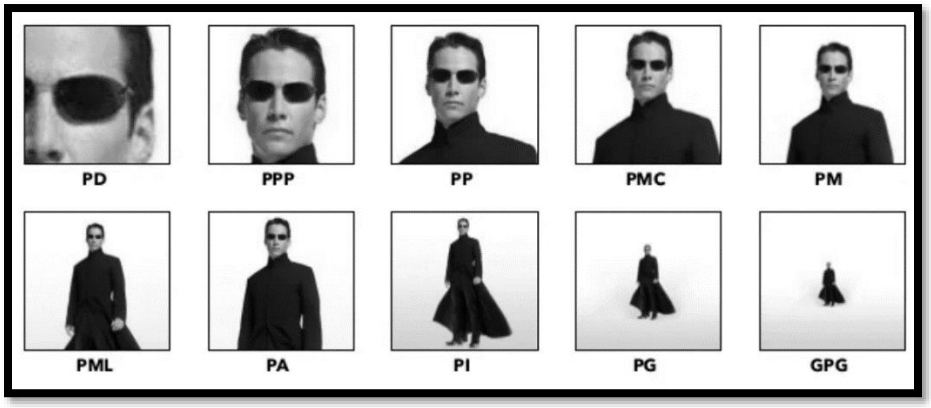


Imagen 3. Planos. Recuperado de: https://www.pinterest.at/pin/664562488755826809/

- Gran plano general (GPG): este plano se utiliza en este cortometraje animado 3d para localizar espacialmente al público, dar un contexto geográfico, también se utiliza para generar la sensación de pequeñez ante la inmensidad de algo, como por ejemplo la grandeza del campo.
- Plano medio (PM): este plano acerca al público a la acción que está realizando el personaje protagonista, como también permite observar un poco el estado emocional del mismo.

- Primerísimo primer plano (PPP): Este tipo de plano permite tener una cercanía con el personaje protagonista, un acercamiento íntimo, donde se aprecia directamente lo que este siente.

Ángulos

Los ángulos (imagen 4) son formados por una línea imaginaria entre la cámara y el rostro del protagonista. Estos ángulos en este cortometraje hacen parte de la narrativa, y permiten posicionar al público en un punto de vista especifico y, así, este puede hacer una lectura visual del significado de la imagen que se le muestra, pudiendo observar los personajes y su entorno, siendo de esta manera un esencial elemento sintáctico para la narración de la historia.

Estos son los ángulos que se utilizan en este cortometraje animado 3d: ángulo Neutro, picado, contra picado, semi subjetivo y nadir.

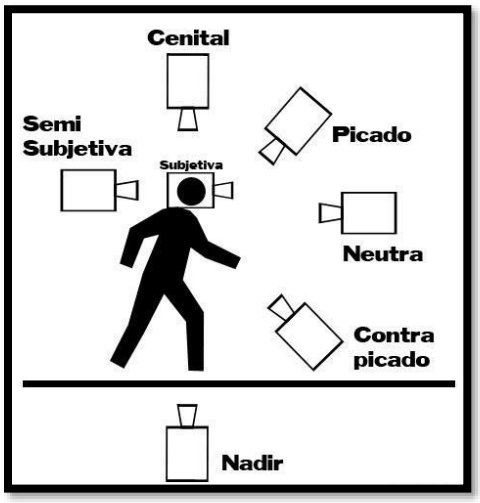


Imagen 4. Ángulos de cámara. Recuperado de: https://www.aulafacil.com/cursos/cine-y-teatro/cine/angulos-de-camara-l40027

Composición

"Se denomina COMPOSICIÓN a la distribución de los elementos que intervienen en una imagen dentro del encuadramiento que se realiza a partir del formato de la imagen y de acuerdo con la intencionalidad semántica o estética que se tenga" (TPM, 2003, p 7).

El aspecto de composición que se tienen en cuenta para la realización de este cortometraje animado 3d es la regla de los tercios, la cual es el ordenamiento de los objetos que se van a fotografiar (en el caso de las cámaras) de tal manera que se tenga una interesante composición de estos dentro de la imagen.

Continuidad

La continuidad se toma en cuenta en este cortometraje animado 3d, cuidando que entre las tomas siga existiendo una relación de constancia y, así, no haya alguna perturbación en la manera como el público percibe la temporalidad, espacialidad y demás elementos que hacen parte de la puesta en escena, incluyendo la apariencia de los personajes y, por lo tanto, se crea la ilusión de continuidad en el público.

Para ello se presta atención que en cada toma los movimientos de los personajes, sus miradas, tengan una continuidad en todas las tomas en las que aparecen, por ejemplo, cuando un personaje sale caminando por el lado derecho del encuadre en un plano, debe aparecer por el lado izquierdo del siguiente plano; lo mismo para el vestuario y apariencia de un personaje, este debe ser el mismo, al igual que la luz y temporalidad.

Ritmo

"Hace referencia al dinamismo o lentitud con el que se percibe una historia. Esta percepción puede modificarse mediante la duración de los planos, la intensidad dramática y el tipo de montaje" (Chaman Experiencie, s.f., párr. 28).

Para contar las historias de los niños, niñas y adolescentes en este cortometraje animado, se utiliza un juego de ritmos para contrastar momentos de tensión; para generar impresiones en el espectador se utiliza el ritmo dinámico para darle sensación de premura o afán a las escenas, donde ocurren acciones rápidas, como es el correr en la llanura, por otro lado, se utiliza el ritmo lento para generar un contraste, realzando momentos emocionales del personaje.

Iluminación

Debido a que el cortometraje animado 3d no tendrá color, la iluminación juega un papel importante en el cómo se cuentan las historias, es por ello por lo que, se utiliza iluminación con varias fuentes de luz para obtener los resultados deseados, tales como resaltas las formas o crear un ambiente determinado.

Este cortometraje animado 3d utilizará la iluminación dura.

- La iluminación dura se utiliza en este cortometraje animado 3d para destacar las formas y contornos de los personajes de una manera muy marcada (imagen 5).

  He elegido la iluminación dura ya que su principal característica es pasar de la luz a la sombra de una forma muy rápida, sin difuminación intermedia, creando así un fuerte contraste entre blanco y negro, lo cual es algo que quiero mostrar en el cortometraje donde se hace referencia a lo que significan estos dos colores en la teoría del color, en

donde el blanco seria la paz y el negro lo fúnebre, tenebroso, lo maligno. En el cortometraje se ve como el blanco lo llevan representados los personajes menores de edad como personas inocentes, sin maldad, las víctimas; el cielo en el horizonte también es blanco denotando la paz al igual que el suelo con lo que hago referencia al territorio colombiano. Cuando los personajes se acercan a lo maligno o los cocodrilos, todo empieza a oscurecerse, debido a la maldad que está cerca; los cocodrilos se muestran con camuflaje, pero cuando están realizando actos violentos están cubiertos por una capa de oscuridad que los oculta y a la vez resalta su violenta naturaleza, mostrando así su frialdad, lo fúnebre, lo tenebroso y lo maldadoso.

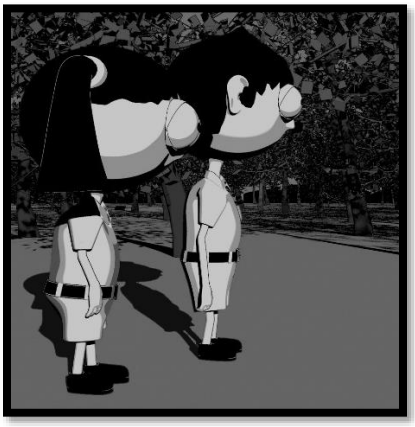


Imagen 5. Personajes del cortometraje animado 3d: Voces Invisibles. Izquierda, personaje Andrea, derecha personaje Fabio.

Color Psicológico en el Cine

Uno de los más importantes elementos visuales que he elegido para transmitir el mensaje en esta obra es la utilización del blanco, el negro y los tonos grises (imagen 6), eliminando de esta forma otros colores, los cuales tienen significados que no se abordaran en este cortometraje animado 3d, y así, presentar las diferentes atmósferas y significados que se muestran en los escenarios donde se cuentan las historias. La elección del blanco, negro y los diferentes tonos de

grises son pertinentes para esta obra, ya que, por medio de ellos se va a conducir la atención del público sobre estas situaciones psicológicas que está experimentando el actor virtual cuando representa la historia de los niños, niñas y adolescentes, por lo tanto, se van a mostrar el estado de ánimo y los sentimientos de los actores 3d en ese preciso momento cuando se relata la historia.

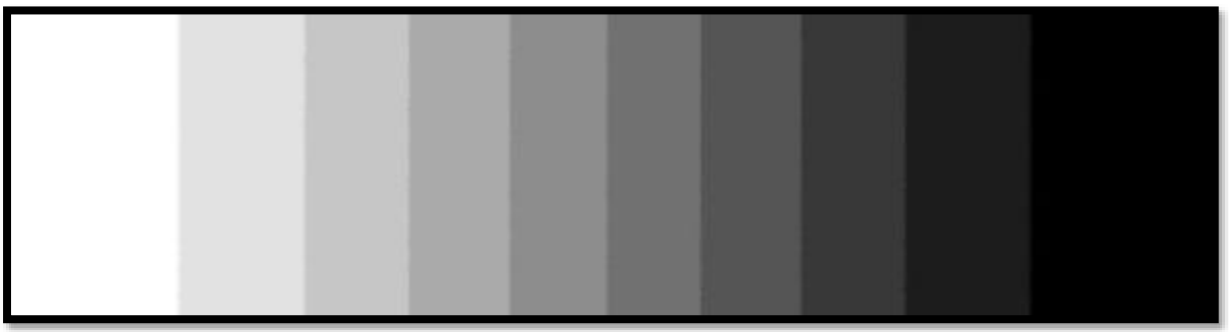


Imagen 6. Blanco, negro y tonos grisáceos. Recuperado de: https://lemonbe.com/como-aplicar-tonos-de-gris-en-la-decoracion-de-interiores/

He elegido este elemento visual ya que era necesario tener un control sobre las emociones que se cuentan en las historias de los personajes, siendo estos sentimientos negativos, muy comunes en los relatos de post conflicto, algunos de ellos son el temor, la ira, la tristeza, venganza, nostalgia y muchas más emociones derivadas de estos hechos violentos en el conflicto armado colombiano, que vivieron estos niños, niñas y adolescentes, tal como lo dice un artículo de investigación científica titulado “Emociones en niños y adolescentes desde la experiencia del desplazamiento y la vinculación a los grupos armados ilegales en Colombia” (Guzman, 2016, p. 85), de los psicólogos: Kevin Guzmán, Miriam Fernández y Leidy Villalba:

> Sin embargo, las investigaciones sobre niños, niñas y adolescentes en el conflicto armado (Romero y Chávez, 2008; Ortiz y Chaskel, 2009; Toro, 2011; Pereda, 2012;

> Cepedal, 2013; Salazar, 2013; De la Rosa González, 2015; Patiño, 2015) mencionan que en ellos se generan consecuencias emocionales, como angustia, apatía, ansiedad, asco, confusión, culpa, decepción, desconfianza, enojo, enfado, frustración, humillación, hostilidad, ira, impotencia, inseguridad, irritación, indiferencia, odio, pánico, pesimismo, rabia, rechazo, rencor, resentimiento, temor, terror, tristeza, vergüenza y venganza. (Guzman, 2016, p. 16)

Por lo tanto, he elegido el blanco, el negro y la tonalidad de grises como medio de expresión para representar dichas emociones citadas anteriormente, ya que, según la teoría del color: estos son utilizados en el cine en situaciones para expresar dichas emociones, sobre todo en producciones audiovisuales donde sobresalen en gran medida la representación de sentimientos negativos.

El negro, el blanco y los tonos grises utilizados en las producciones audiovisuales tienen una influencia en cómo el público percibe las emociones, generando sentimientos relacionados culturalmente con estos "colores"[8], según lo dice Marta Isabel Rivas en su trabajo de Psicología del Color:

- **Blanco y negro.** El negro es el símbolo del error, del misterio, de lo malo, de lo impuro, de la muerte en occidente. Es la ausencia del color, aunque por otro lado también puede transmitirnos nobleza y además elegancia. El

[8] Según la ciencia, el negro es la ausencia de color y el blanco la sumatoria de todos los colores, lo mismo aplica para los matices entre estos dos, por lo que, no los considera colores, pero, para este párrafo asumiremos de manera arbitraria que sí, son colores acromáticos.

blanco por su parte representa la pureza y la paz, aunque también la muerte y lo divino.

- **Gris.** Es un color de transición, algo así como "estar en tierra de nadie", se le relaciona con la neutralidad, "no todo es blanco o negro". También se le atribuye indecisión, melancolía, frialdad, vejez, lujo y elegancia. (Rivas, 2017, p. 18)

Movimiento de la Cámara

Los movimientos de cámara que se utilizan en este cortometraje animado 3d son para describir o narrar. La panorámica horizontal, vertical y el trávelin son los movimientos de cámara que se usan en este cortometraje animado 3d.

Sonido

Un importante elemento expresivo que apoya al lenguaje visual en este cortometraje es el sonido. Además de la narración visual; las imágenes tienen un acompañamiento sonoro.

Los sonidos incidentales son muy necesarios para darle realismo y coherencia a las acciones de la realidad que se están mostrando los personajes y la naturaleza además de los diálogos de algunos personajes.

Para este cortometraje se han utilizado algunos sonidos de fuentes de terceros. Cada sonido tiene su respectiva licencia de uso para este cortometraje animado 3d; estas licencias están en la descripción del cortometraje en la red social de YouTube.

Aspectos Semánticos

"Además de las funciones narrativa-descriptiva y estética, todos los elementos formales de un producto audiovisual tienen una función semántica". (TPM, 2003, p.16)

Símbolo

Con este tipo de metáfora se representan en este cortometraje animado 3d varios valores sociales que han sido transgredidos debido al conflicto armado colombiano, entre ellos están: la justicia, paz y la libertad.

Referentes

Referentes Técnicos

Estos referentes de películas son tomados como ejemplo para la definición del estilo visual de este cortometraje animado 3d "Voces Invisibles".

Frankenweenie

Esta es película de Tim Burton en donde se puede observar la presencia del negro y el blanco, pero sin un alto contraste entre ellos y que son elementos predominantes del aspecto visual de su largometraje animado: triste, melancólico y algunas veces aterrador (imagen 7). Los

personajes tienen una apariencia fúnebre, relacionados con la muerte, en donde sus ojos atrapan la atención del público, siendo estos muy expresivos, abiertos y grandes de cuencas ojerosas; sus cuerpos blancos, tétricos, algunos con suturas, otros deformados; estos cuerpos son una manera en el que el autor hace notar su inconformidad ante el rechazo que tiene la sociedad sobre lo que es diferente; así lo dice José Mercado en su crítica a esta película:

> Y así ocurre, casi siempre, al transitar por la obra burtoniana, una dimensión habitada por seres ojerosos tatuados por la noche y el desvelo, de cuencas muy hundidas pero ojos expresionistas, de cabellera alborotada, frecuentemente con suturas en el cuerpo, boca y nariz diminutas, pálidos, alargados, achaparrados, obesos, que enfrentan y terminan por asumir su extrañeza como un distintivo de naturaleza casi creadora y artística pero doliente, sobre la que se vuelve la sociedad con rechazo a la modificación, hacia el genio transformador. (Mercado, 2012, párr. 6).

A parte de lo que dice Mercado sobre la obra burtoniana, una de las razones por las cuales elegí como referencia a Frankenweenie es por la manera como Burton utiliza el color, en este caso el negro y el blanco, en donde estos con su carga psicológica le dan ese ambiente fúnebre, aterrador e inquietante, y aunque los personajes parecen tiernos mientras hablan, no lo parecen cuando están en posturas inmóvil, y es allí donde el blanco y negro surge efecto, resaltando las características tenebrosas de los personajes, y esto es algo que también aprovecho en el cortometraje animado 3d“Voces Invisibles” donde los personajes son blancos y que denotan paz, y con otros personajes como el cocodrilo, se utiliza el negro para resaltar lo siniestro en ellos, volviéndolos más malévolos.

Imagen 7. Víctor y sus compañeros de clase en la película animada: Frankenweenie. Imagen recuperada de: https://kinefilia.wordpress.com/2013/02/26/frankenweenie-2012/

Sin City

En esta película se puede observar la ausencia del color en la mayoría del largometraje, quedando únicamente como predominantes los tonos grises, el blanco y el negro, en donde el negro, elemento visual predominante (imagen 8) simboliza lo malo, la muerte, la corrupción. Esta simbología transmite sensaciones negativas en el público, que es una de las pretensiones del director para poder transmitir lo que están sintiendo los personajes de esta producción cinematográfica; así, lo cuenta Isabel Fernández, sobre la teoría del color en "Sin City":

> Que la ciudad Basin City nos la presenten de un color negro, grisáceo nos transmite que es un lugar donde reina la corrupción, el crimen, la ausencia de esperanza y esto se puede observar a través de los personajes que interpretan papeles como criminales, mafiosos, prostitutas, asesinos, bailarinas exóticas, chulos, policías corruptos entre otros y la ausencia de leyes se da en cada esquina. (Fernández, 2012, párr. 3)

Elegí este referente por la carga visual que aporta el negro a los personajes siniestros, en donde estos están casi totalmente ocultos bajo la oscuridad enfatizando la maldad en ellos, pero, lo que más me llama la atención en esta película es que en casi todos los personajes prevalece lo oscuro, dándole sentido a la ciudad donde viven los personajes, la cual es la ciudad pecado. Esta característica de oscurecer el espacio lo he aplicado al cortometraje, en donde se oscurece el espacio, el territorio, el bosque donde esta lo malévolo, los cocodrilos, dando ese ambiente de maldad y peligro.

Imagen 8. Imagen de referencia para el estilo visual. Se citará con APA más adelante. Mickey Rourke and Elijah Wood in Sin City (2005), recuperada de: https://www.imdb.com/title/tt0401792/mediaviewer/rm440963073/

La Lista de Schindler

Esta película también ha sido realizada en su mayoría en blanco y negro, en donde resaltan las tonalidades grises (imagen 9), las cuales tienen como objetivo transmitir el ambiente

fúnebre y lo que están sintiendo los judíos en ese momento “Los grises acompañan la atmósfera de violencia y frustración de los miles de judíos que fueron asesinados y llevados a campos de concentración” (Treintaycinco, 2020, párr. 5).

Debido a la carga histórica que trae esta película, es inevitable relacionar el negro con lo fúnebre, la muerte y como este color envuelve a las víctimas, que, aunque se cubren del frio, en realidad parecieran que tuvieran mortajas oscuras que cubren a futuros cadáveres en un campo de concentración nazi. Aquí, tomo ese aspecto visual del negro sobre las victimas que anticipa la muerte, de la misma manera en el cortometraje animado 3d “Voces Invisibles” en el plano donde el cocodrilo al mando entrena a los menores de edad se ve como la sombra que éste proyecta recae sobre algunos niños, dando esa sensación de muerte anticipada sobre algunos menores de edad que hacen ejercicio.

Imagen 9. Imagen de referencia para el estilo visual. Escena de la lista de Schindler donde Goeth elige a una judía como su esclava personal en el campo de concentración de Plaszow, Polonia. Recuperado de: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/amon-goth-carnicero-cracovia-que-se-baso-lista-schindler_15016

Referentes Artísticos

Estos referentes artísticos los utilizo como ejemplo del cómo se abordan los temas sociales que involucran a personas que vivieron situaciones de violencia, injusticia, abandono, conflicto; también, se puede resaltar de estas referencias artísticas, la manera como los autores crean sus obras a partir de estos casos, teniendo en cuenta la experiencia de vida de estas personas como víctimas.

4 Ríos

Este proyecto narra historias del conflicto armado colombiano a través de las plataformas digitales, además de otros medios tecnológicos y su propósito es generar reflexión sobre los efectos del conflicto armado en Colombia.

He tomado como referencia artística este proyecto debido a la manera como toman el tema de las masacres ocurridas en Colombia, visibilizan estos hechos a través de un comic interactivo (imagen 10), video, realidad aumentada y comic en 360°, con la intención de llegar a muchas personas y generar reflexión y hacer visible esta temática en el país.

También hacen uso de un espacio en su página web, donde invitan a las personas que han sido víctimas del conflicto, a que compartan sus memorias mediante una interfaz que permite: escribir, dibujar o grabar en voz lo que recuerden o quieran decir sobre sus experiencias como victimas en el conflicto armado colombiano. El invitar a las personas a participar, contando sus memorias, les ofrece una oportunidad de compartir su dolor, para que todos sepan lo que ha pasado y que nunca se olvide. He querido tomar este tema de las memorias e historias también, para realizar este cortometraje animado 3d, teniendo como referencia que, al compartir las

memorias de los menores de edad, se hará más visible el tema y, así, dejaran de estar en el olvido y de esta manera el gobierno haga lo necesario por apartar a los niños, niñas y adolescentes del conflicto armado colombiano.

Imagen 10. Referencia artística del proyecto 4Rios.Comic interactivo. La masacre del Naya. Imagen recuperada de: http://4rios.co/naya/

Bread

Bread es un proyecto realizado para ser difundido a través de las plataformas digitales, el tema principal son las historias de vida de mujeres migrantes que llegaron a Canadá. La obra artística une las 6 historias de estas mujeres mayores de edad a través del oficio de hacer pan (imagen 11), que, mientras realizan cada una, las diferentes recetas, que además comparten, hablan a través de un documental sobre sus memorias desde su lugar de origen, hasta el momento actual donde viven.

He tomado esta expresión artística: Bread, por la manera como utilizan las historias de estas personas para que sean conocidas sus difíciles experiencias de vida y, que al compartirlas generan reflexión, esperanza y ejemplo de superación en quien las escucha, ya que muestra la fuerza y valentía de estas mujeres, por lo que tuvieron que pasar para llegar a Canadá. El formato con el que se realiza esta obra es a través de video, que luego lo montan en una página web, que, a la vez permite compartir con otras redes sociales.

Imagen 11. Referencia artística. Bread. Historia de vida de mujeres migrantes a Canadá. Recuperado de: https://www.nfb.ca/interactive/bread/

Interacción entre las Obras de Referencia y Mi Obra

La obra "Voces Invisibles" tiene como objetivo visibilizar la problemática que existe en Colombia con relación al conflicto armado y los niños, niñas y adolescente, por lo tanto, esta

obra desde lo artístico muestra un marcado contraste entre la inocencia, la bondad, la valentía y la maldad, lo siniestro y la cobardía, dejando así en claro que hay una confrontación entre lo bueno y lo malo, del bien y el mal. Ese es el aporte de la obra a las demás obras que utilicé como referencia es el que prevalezca la parte humana, en donde los personajes están emocionalmente vivos, unos llenos de bondad, otros con miedo y angustias, y otros con la parte negativa, con odio, malicia, rabia, desprecio.

Todas las características humanas que muestra mi obra denotan la importancia que debe tener la vida, y por ende debe respetarse sin importar las diferencias y así de esta manera prevalezca la paz, la tolerancia, el respecto y el amor, porque al final todos somos iguales, seres humanos con necesidades por llenar, pero, que esas necesidades no tengan que dañar a los otros, porque siempre debe prevalecer lo que nos hace más humanos, y eso siempre va a ser beneficioso para todos.

Decisiones del Estilo Visual para Realizar la Obra "Voces Invisibles"

En esta obra "Voces Invisibles", he elegido un estilo visual que me permita transmitir emociones a través de la imagen, por lo tanto, he decidido utilizar elementos técnicos necesarios para poder llegar a esta finalidad, entre ellos están la ambientación 3d, vestuario, iluminación, manejo de cámara, el sonido, los personajes 3d, técnica de modelado 3d. De esta manera, pretendo narrar de manera visual gran parte de la historia que se quiere contar, sin estar totalmente apoyados en los diálogos de los personajes para transmitir el mensaje y emociones al público.

Una de las características más potentes de la técnica de modelado 3d es la capacidad de crear entornos realistas, pero este realismo en su gran mayoría es otorgado por la luz, la cual simula el comportamiento que tendría ésta en la realidad, pero, además de la luz está el sombreado que es el que le otorga ese aspecto de tridimensionalidad a los objetos, este sombreado no solamente permite observar la forma de un objeto, sino que, en el caso de la obra "Voces Invisibles" en donde solo hay tres tonalidades, se puede utilizar el exceso de luz o su ausencia para enfatizar aspectos psicológicos del color, en el caso del blanco que según la teoría del color significa, paz, lo he puesto en los personajes indefensos, victimas, en el territorio, el cielo, todos estos mostrando lugares donde debe prevalecer este significado; por el contrario con el negro se hace referencia a la maldad, lo fúnebre, lo siniestro que es mostrado en esta obra en los personajes cocodrilos y en ambientes donde estos habitan o transitan, como lo es en un momento donde los cocodrilos secuestran niños, todo el ambiente se torna negro, hasta el cielo.

¿Por qué Animación 3d?

La animación 3d es una técnica asistida por computador donde se pueden mover los personajes virtuales, generando la ilusión de que estos tienen vida propia.

He elegido la animación 3d (imagen 12), como expresión artística para realizar la obra "Voces Invisibles", debido a que una de las características importantes que exige esta obra, con la temática de las violaciones de los derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes es el poder transmitir al público lo que estos menores de edad experimentaron emocionalmente mientras estuvieron en contacto con el conflicto armado colombiano. Por lo tanto, la animación 3d permite recrear, transmitir con los actores 3d: la escenografía 3d, el sonido incidental y la

banda sonora, aquello que vivenciaron los menores de edad en ese preciso momento que describen en sus historias. De esta manera, generar empatía en el público con el personaje virtual que representa a un menor de edad, y así, que surja en las personas uno de los objetivos de esta obra: que el tema de los niños expuestos a las violaciones de sus derechos fundamentales en el conflicto armado colombiano sea más visible, y que se genere reflexión sobre esta situación actual que azota a muchos menores de edad hoy día.

También elegí la animación 3d porque me siento atraído por ese mundo tridimensional asistido por computador, y esta afinidad es debido a que tengo una imaginación que no para de crear, y desde niño, siempre he querido materializar esos mundos imaginarios, que en mi niñez los dibujaba sobre papel, pero, cuando descubrí que existía la animación 3d y que podía crear mundos, inmediatamente me enganché con esta forma de hacer realidad lo que imagino, y desde hace 18 años he estado utilizando esta técnica asistida por computador, y sigo aprendiendo a utilizarla, porque cada día surgen nuevas cosas por aprender sobre este tema.

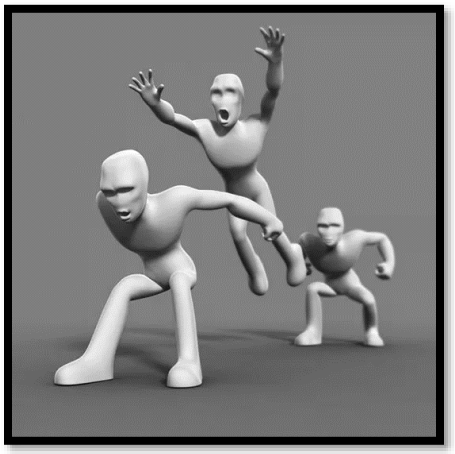


Imagen 12. Imagen de referencia sobre la animación 3d. Ciclo de salto. Recuperado de: https://www.creativeblog.com/audiovisual/improve-character-animation-41411447

Técnica de Modelado 3d

El aspecto grafico 3d que van a tener todos los objetos y los personajes en el cortometraje animado 3d "Voces Invisibles" es una técnica de modelado denominada "low poly". Es importante aclarar que esta técnica de modelado 3d es diferente a un estilo gráfico. Esta técnica actualmente está siendo utilizada en la industria del entretenimiento para la realización de contenido visual 3d de alta calidad gráfica, de forma simplificada, ágil y a costo conveniente, ya que con las facilidades que ofrece la tecnología en la actualidad, se pueden realizar producciones muy atractivas y en mucho menos tiempo, gracias a que esta técnica de "low poly" se ha popularizado y su flujo de trabajo permite la realización de contenido de calidad con menor costo y tiempo de tal forma que, no se necesitan grandes cantidades de recursos, por lo que también es muy atractivo para realizar cualquier tipo de contenido audiovisual.

Todos los objetos creados bajo la asistencia de un computador, utilizando un programa especializado en la edición de la profundidad, el ancho y el alto de los objetos virtuales y su posición de estos en el espacio virtual, se les llama: modelo 3d (imagen 13).

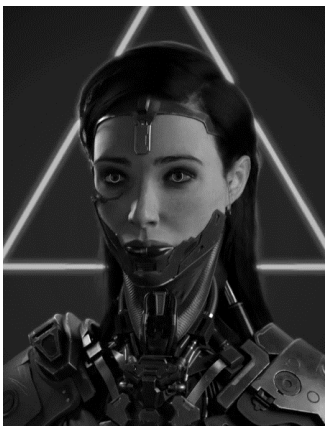


Imagen 13. Modelo 3d. Cabeza humana. Recuperado de: https://discover.therookies.co/2019/12/06/creating-a-hyper-realistic-cg-character-in-3d/

Estos modelos 3d están conformados por unos elementos básicos llamados polígonos, que hacen parte de la capa externa visible de un modelo 3d, que cuantos más polígonos tenga un modelo, mucho más orgánico y realista será su aspecto gráfico; a estos objetos 3d con una gran cantidad de polígonos se les llama modelos 3d de alta poligonalidad o como se le dice en inglés “High Poly” (imagen 14).

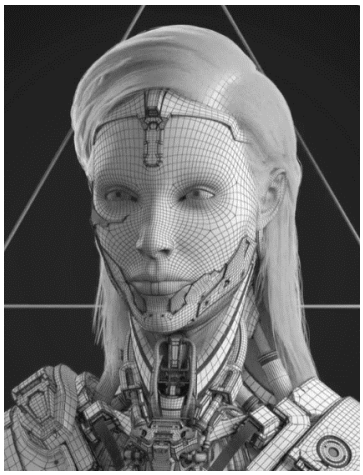


Imagen 14. Modelo 3d de alta poligonalidad o "High Poly". Recuperado de: https://discover.therookies.co/2019/12/06/creating-a-hyper-realistic-cg-character-in-3d/

También existe otro aspecto grafico de los modelos 3d, en donde el conteo de polígonos es muy bajo, permitiendo que este tipo de modelos puedan ser mucho más fácil de manipular para la realización de trabajos dentro de un programa de edición 3d, en donde el computador pueda hacer los cálculos mucho más rápidamente debido a los pocos polígonos que tiene el modelo, pero con los cuales se pueden lograr también el desarrollo de proyectos 3d de alta calidad visual; a este tipo de modelos se les llama: modelos 3d de baja poligonalidad o como se les dice en inglés “Low Poly” (imagen 15).

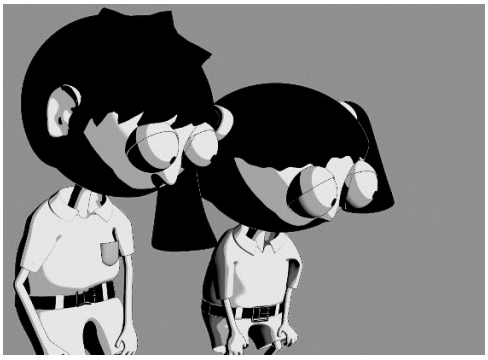


Imagen 15. Personajes de la Obra "Voces Invisibles" Fabio a la izquierda y Andrea a la derecha. Modelos 3d de baja poligonalidad o "Low Poly".

Para este cortometraje animado 3d he elegido esta técnica: "Low Poly". En los personajes 3d "Low Poly" predomina la silueta de los personajes como medio expresivo junto con sus posturas, expresiones faciales y corporales para contar las historias en este cortometraje animado 3d.

Estos personajes 3d de baja poligonalidad (low poly) se adaptan a los requerimientos técnicos para relatar estas historias, ya que en este cortometraje animado 3d hay pocos diálogos verbales entre personajes, prevaleciendo las actuaciones corporales como medio comunicativo y de expresión emocional.

Otro aspecto por el cual elegí esta técnica 3d "low poly" es que se ajusta a mi situación como productora unipersonal.

Al evaluar el alcance, tiempo y coste para el desarrollo del proyecto, y al contar con un tiempo y presupuesto ajustado, tomé la decisión de utilizar las redes sociales para la distribución de este cortometraje animado 3d, debido a que es un medio de consumo rápido, lo cual lo hace consistente con la elección de una técnica que permita realizar contenido digital de consumo

rápido y así de esta manera, seleccionar la adecuada técnica 3d de manejo poligonal más apropiada.

El análisis y evaluación de estos elementos hace posible que el proceso creativo se pueda realizar de manera eficiente en las etapas de preproducción, producción y post producción y así optimizar al máximo los medios tales como el tiempo, el trabajo necesario y los recursos disponibles para lograr la creación del cortometraje animado 3d “Voces Invisibles”. Es por ello por lo que, determiné la viabilidad del uso de esta técnica 3d “low poly”, ya que cumplía con los requerimientos necesarios para que el proceso creativo se llevara a cabo eficientemente en un periodo de tiempo definido.

Ambientación 3d

Para la ambientación 3d de este cortometraje animado 3d se utilizan objetos, decorados y utilería 3d necesarios para acondicionar el espacio y el tiempo donde ocurren las historias. La temporalidad en donde suceden todos los eventos dentro de la historia es atemporal, debido a que el personaje Fabio toma parte de su realidad y la mezcla con creaciones de su imaginación, creando un lugar con aspectos fantásticos en donde el tiempo pasa rápido (cuando las nubes negras de la tormenta se mueven rápido) o también puede detenerse.

Los objetos 3d permitirán que haya un contexto visual, aportando de esta manera credibilidad y sentido al momento y lugar recreado en la historia contada por los menores de edad; algunos objetos que ubican el lugar donde ocurren las experiencias son la bandera de los cocodrilos en el campamento y la insignia en sus camisas que tienen la palabra Colombia como parte de su diseño.

Algo que caracteriza la ambientación de este cortometraje animado 3d es que, todos los objetos tendrán el aspecto grafico “low poly”, tanto para los escenarios las casas (imagen 16), como los escenarios rurales (imagen 17) y los objetos 3d (imagen 18).

Imagen 16. Casa “low poly” del cortometraje animado 3d “Voces Invisibles”

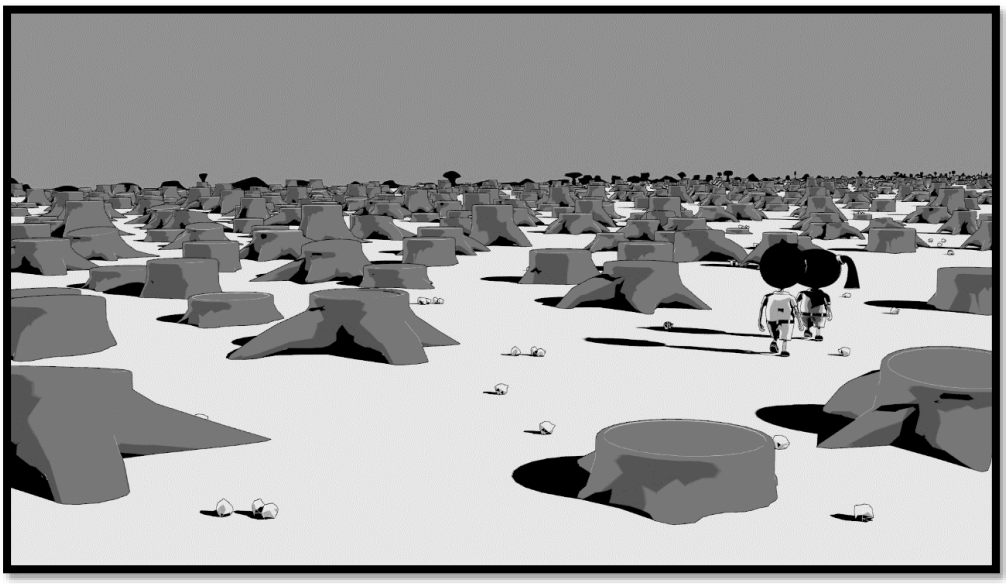


Imagen 17. Escenario rural-campo. Tocones. Imagen del cortometraje animado 3d “Voces Invisibles” Fabio y Andrea al fondo y derecha de la imagen.

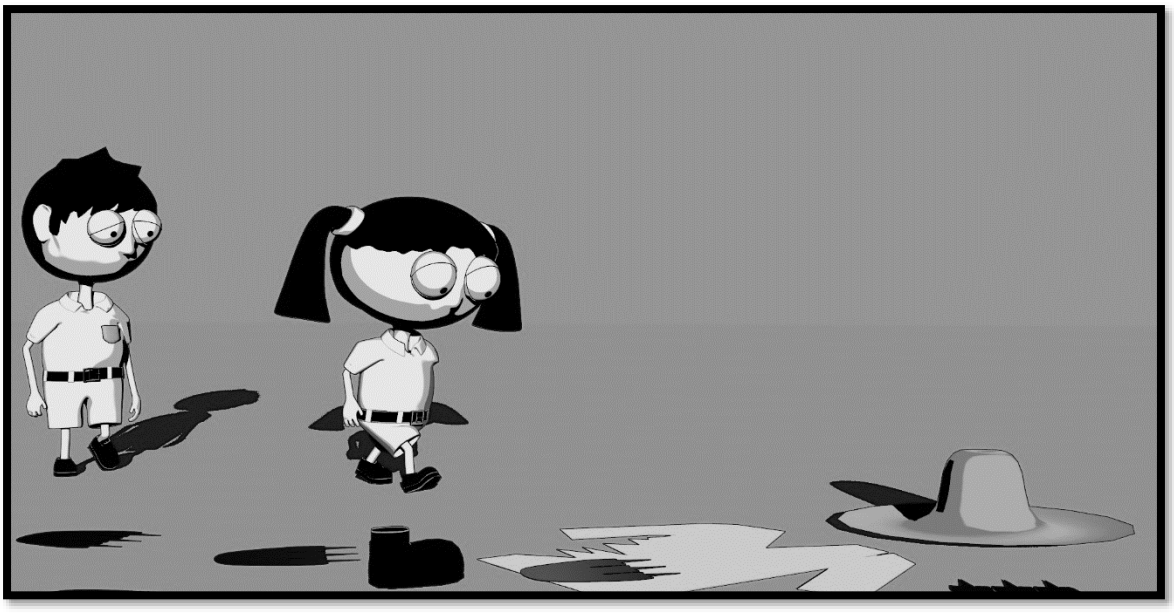


Imagen 18. Objetos "Low Poly" para ambientación 3d. Sombrero, camisa y bota 3d. Modelos usados en el cortometraje 3d "Voces Invisibles" junto con los personajes Andrea y Fabio.

Diseño de Personajes 3d y Elementos expresivos

Para la creación de los personajes se tiene en cuenta la proporción de su anatomía, y una de las medidas utilizada es la cabeza, por lo tanto, para niños de 6 a 12 años la medida en cabezas es de 6 a 7 cabezas, que es el canon para el ser humano. (Imagen 19)

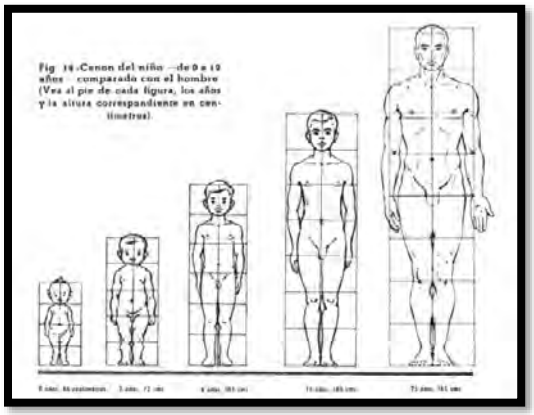


Imagen 19. Canon del niño de 0 a 12 años frente a un hombre adulto. Imagen recuperada de: http://creararteconelarte.blogspot.com/2011/06/el-cuerpo-humano.html

En el caso de los personajes que he diseñado he tomado la proporción de un niño de 10 años con 7 cabezas como base aunque deformada, ya que los personajes humanos en esta historia son caricaturescos, por lo tanto hice énfasis en unas partes del cuerpo y se dejaron de lado otras, como es el caso de la cabeza de los menores de edad, donde esta aumenta considerablemente en tamaño, junto con los ojos, y es que lo hice de esta manera teniendo en cuenta que la única forma como estos personajes se iban a expresar era por medio de sus ojos. El resto de cuerpo de estos personajes se reduce, luego de establecer estas características, se pasa a deformar los personajes donde se adopta un canon diferente al del ser humano real, para estos menores de edad se utilizan sus cabezas como medida, siendo dos cabezas y media la medida establecida para estos personajes caricaturescos. (Imagen 20)

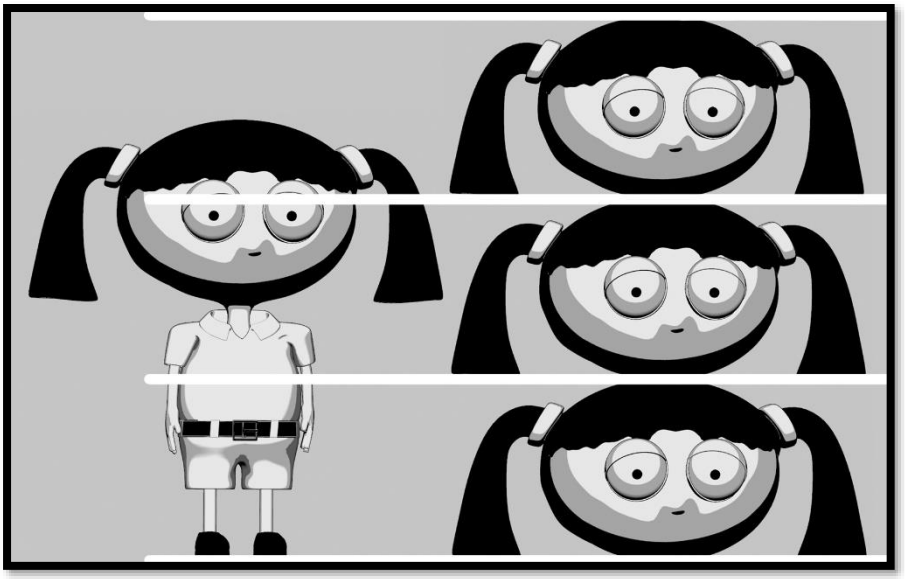


Imagen 20. Proporción cuerpo caricaturesco. Personaje Andrea del Cortometraje animado 3d "Voces Invisibles"

Como medio expresivo y de manera significativa y estando acorde a la temática de esta obra, he decidido quitarles la boca a los personajes que interpretan a los niños a manera de

protesta por la forma como el estado colombiano con su actuar los ha enmudecido (imagen 21), al no reaccionar apropiadamente ante las demandas que de manera tácita los niños, niñas y adolescentes en la situación de vulnerabilidad exigen para que se cumpla lo que la constitución de Colombia decreta en el artículo 44, donde dice que los derechos de los niños estarán por encima de los derechos de los demás.

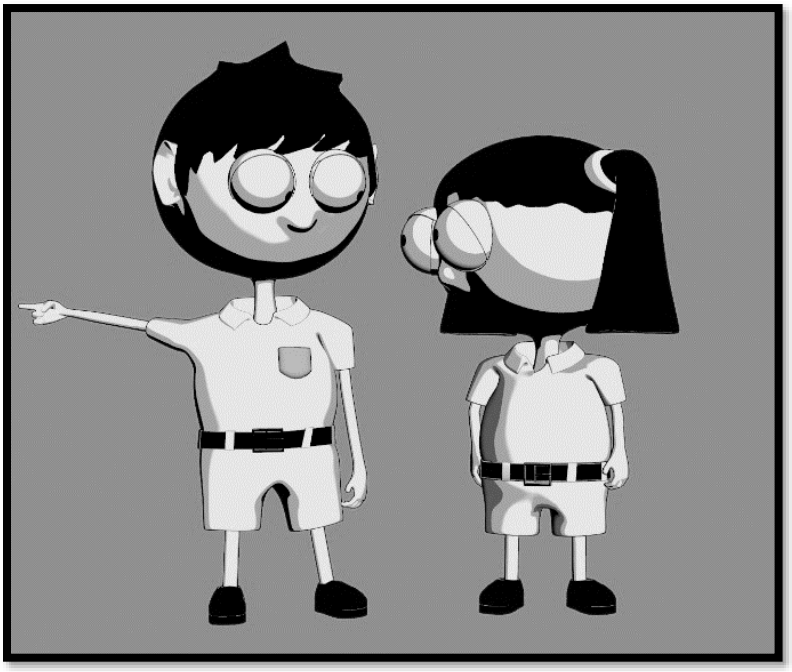


Imagen 21. Rostros sin boca. Personajes 3d del cortometraje animado 3d "Voces Invisibles" Fabio y Andrea

Estos NNA que viven en algunos lugares abandonados por el gobierno colombiano y que, por lo tanto, hace poco o nada por favorecer sus derechos de manera eficaz, como lo decreta la carta magna.

Un menor de edad que está expuesto a la violación de sus derechos fundamentales es un colombiano que implícitamente está gritando por ser rescatado, pero, el gobierno no los escucha,

por lo tanto, se pierde la posibilidad de que se expresen, no hay quien les atienda su llamado, no hay oídos prestos a su clamor de ayuda que por décadas gritan para ser liberados.

La decisión de eliminar la boca en el diseño de los personajes civiles y los menores de edad involucrados en el conflicto armado colombiano, que aparecen en este cortometraje animado 3d, hace referencia a la violación del derecho a expresarse libremente, tal como lo decreta el artículo 20 de la Constitución política de Colombia "Se garantiza a toda persona la libertad de expresar y difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, y la de fundar medios masivos de comunicación." Por lo tanto, estos rostros sin boca simbolizan la privación al ejercicio libre al derecho de expresarse y por ende la privación de su libertad.

El ser humano utiliza la boca para poder comunicarse verbalmente con el exterior, con sus semejantes, pero, estos personajes de los menores de edad, al no tener boca en la mayor parte del cortometraje, entonces, quedan silenciados, sin poder expresarse, mudos, incomunicados, dejando su rostro solo con los ojos y nariz como únicas partes visibles de su cara, y con estos dos rasgos deben poder comunicar externamente lo que piensan y sienten.

Los personajes que representan a los GAOML en este cortometraje están representados por cocodrilos antropomorfos (imagen 22).

Imagen 22. Personaje cocodrilo antropomorfo que representa a los integrantes de los GAOML en el cortometraje "Voces Invisibles"

En mi niñez los adultos de mi entorno cuidaban que los menores de edad no escucharan sobre lo que ocasionaba el conflicto armado en la población civil; una de esas maneras como evitaban que uno se enterara de lo que estaba sucediendo en realidad, era mediante el uso de metáforas, y a los GAOML los llamaban cocodrilos. Yo siempre que escuchaba hablar sobre los cocodrilos, me imaginaba a un gran cocodrilo erguido haciendo las cosas que contaban los adultos, como que, los cocodrilos iban a una finca y ponían a dormir el ganado, inmediatamente me imaginaba a un cocodrilo asustando las vacas de tal manera que se desmayaban y quedaban dormidas. A estos personajes, los cocodrilos les he vestido su parte superior del cuerpo con un chaleco camuflado, que hace referencia a ser perteneciente de un GAOML, como también una insignia sobre su chaleco que dice GALC (Grupo Armado Liberación Campesina) de Colombia y

la bandera de Colombia también; quiero aclarar que esta sigla GALC es ficticia, la he inventado solo para ser usada en este cortometraje animado 3d (Imagen 23).

Imagen 23 Chaleco camuflado e Insignia que portan los integrantes del GALC de Colombia del cortometraje animado 3d "Voces Invisibles"

Los personajes en este cortometraje animado 3d que representan a la población civil, en este caso los padres del personaje Fabio (Imagen 24), también tienen los mismos rasgos faciales que los niños (imagen 21), he decidido dejarlos de esa manera debido a que son una población cercana a las experiencias de los menores de edad, por lo tanto, también son ciudadanos que están sufriendo por el accionar de los grupos armados ilegales en su región.

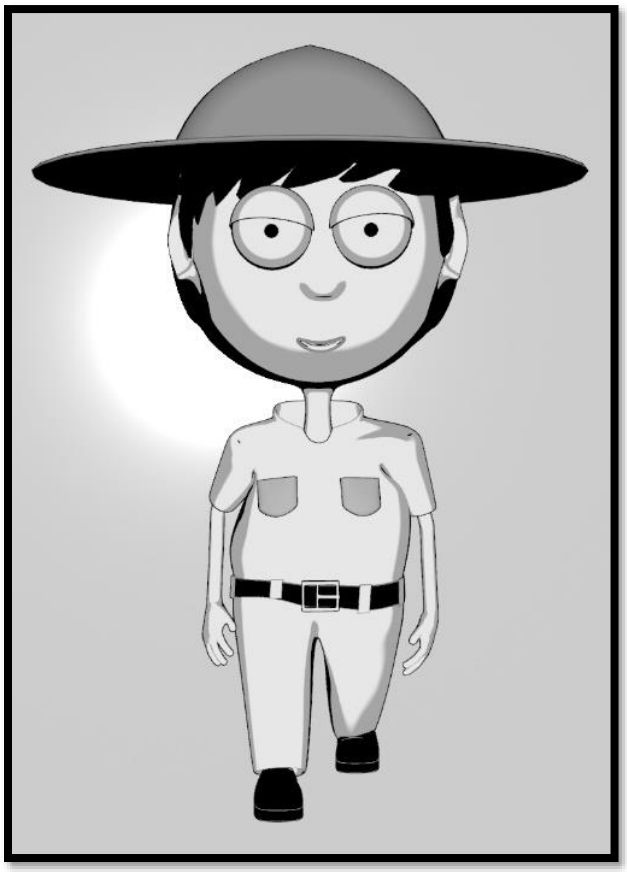


Imagen 24 Personaje adulto. Papá de Fabio del Cortometraje animado 3d "Voces Invisibles"

Para el diseño de los vestuarios de los personajes infantiles, estos tendrán la siguiente diferenciación visual:

Niño:

- Camiseta manga corta
- Pantalón corto
- Zapatos

Niña:

- Blusa manga corta o manga larga
- Pantalón corto o pantalón
- Zapatos

Vestuario

En este cortometraje animado 3d hay tres tipos de personajes que se van a vestir: Los menores de edad, los adultos civiles y los GAOML.

Los menores de edad: estos personajes van a ser vestidos con los atuendos más comunes y que he simplificado para ser usado en este cortometraje, dichos vestuarios para todos los niños y niñas son camisa manga corta, pantalón corto y zapatos.

Los mayores de edad: estos personajes en los hombres serán vestidos con pantalón, camisa manga larga, zapatos y accesorios opcionales como sombrero, machete, ruana etc. Las mujeres serán vestidas con un vestido enterizo, zapatos y accesorios (imagen 25).

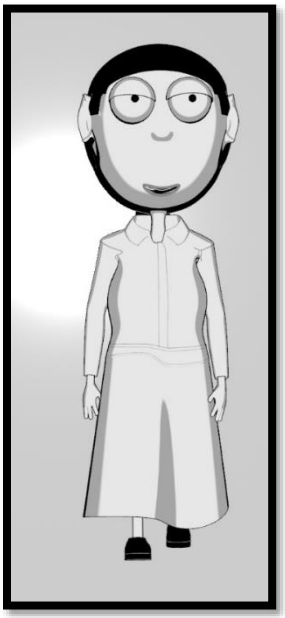


Imagen 25 Vestuario mujer adulta. Mamá de Fabio del cortometraje "Voces Invisibles"

Público Objetivo

En este cortometraje animado 3d se muestran las historias con un aspecto grafico caricaturesco, pero, esto se ha determinado así, debido a que se quiere mostrar el cómo un menor de edad desde su imaginación visualiza su historia y lo que está experimentando en ella, desde sus memorias.

El público objetivo al cual está dirigida este cortometraje animado 3d "Voces Invisibles" es a todos los colombianos y que tengan la posibilidad de conectarse a internet con algún dispositivo audiovisual, para que dirijan su atención a esta problemática sobre la exposición de los menores de edad a violaciones de sus derechos en el conflicto armado colombiano; ya que éste es un tema importante al cual se le debe encontrar una solución, porque involucra a nuestros niños, los que van a heredar lo que estamos construyendo, ellos serán los ciudadanos adultos que harán parte del desarrollo de nuestro país en el futuro y es por eso que se debe enfocar la mirada en esta problemática, para que surja una solución definitiva que garantice el libre desarrollo de su personalidad y que puedan gozar de sus derechos fundamentales, tal como lo estipula la Constitución Política colombiana en su Artículo 44; es por ello que el público objetivo son todos los colombianos, a quienes se les muestra esta problemática a través de este cortometraje animado 3d; y así, de esta manera, se aporte un granito de arena que ayude a encontrar una solución de fondo que acabe con este flagelo social que involucra directamente a los colombianos más vulnerables de nuestro país: nuestros niños, niñas y adolescentes.

Mi Experiencia como Animador 3d

Mi experiencia como animador de personajes 3d inicia a principio de los años dos mil, cuando en un intento por estudiar arquitectura, me di cuenta de la existencia del 3d, desde ese momento me involucré en saber más sobre el tema, luego, descubrí la animación 3d y quedé más atraído.

Con el pasar de los años, me dediqué al aprendizaje por mi cuenta sobre todo lo relacionado con el 3d, desde el modelado, texturizado, Rigging, iluminación, animación y renderizado. Teniendo estos conocimientos pude realizar trabajos para clientes, además de ejercicios que me permitían ir aprendiendo más sobre la animación y el modelado 3d.

Luego pude ingresar al SENA, como aprendiz y, estudiar una tecnología en animación 3d, que duró 2 años. Cuando me gradué, tuve la oportunidad de ser docente en una fundación universitaria, en donde me desempeñé como profesor de modelado 3d y animación 3d; en esta fundación estuve trabajando por un año y medio, luego, hice un curso de especialización en una escuela online de México, el curso se llama: animación de personajes 3d, el cual tuvo una duración de un año y medio. Después de realizar este curso, volví a trabajar como docente en la Universidad de Santander, UDES, en el área de diseño gráfico, orientando en las materias de animación 3d y modelado 3d durante un año y medio también.

Mientras estuve de docente en la UDES, ingresé a estudiar en la UNAD: Artes Visuales, a la vez, estuve realizando proyectos relacionados con el 3d para diferentes clientes, lo cual sigo realizando hasta el día de hoy de manera independiente.

Hoy día, aun sigo aprendiendo sobre el tema 3d, a la vez que estoy terminando mis estudios en la UNAD. La animación y el modelado 3d me gustó desde que los conocí y, aun me

apasiona, por lo que quiero seguir trabajando en esta área, realizando contenido digital, prácticas artísticas relacionadas con este tema y así continuar creciendo y a la vez aportando desde el arte a la sociedad.

Mi experiencia como animador me ha llevado a utilizar la animación 3d como medio de comunicación ideal para la realización de esta obra, utilizando objetos y personajes 3d "low poly" como parte de la técnica elegida para la realización de este cortometraje animado 3d "Voces Invisibles".

Contexto Artístico – Ficción Vs Realidad

A continuación, voy a explicar el significado de cada una de las metáforas visuales utilizadas en el cortometraje, por lo tanto, quiero advertir que su lectura antes de ver el cortometraje puede predisponer o prevenir al espectador a percibir algo que ya ha leído en el texto que viene a continuación.

Teniendo como base mis experiencias de infancia, junto con las otras historias de las niñas decidí escribir un guion para el cortometraje animado 3d en donde se tuviera como premisa el punto de vista fantástico del personaje virtual: Fabio, en donde se desarrolla el tema de la exposición a las violaciones de los derechos fundamentales de los niños, niñas y adolescentes en el conflicto armado colombiano en los lugares más alejados de nuestro país.

En la historia se narra como Fabio, uno de los protagonistas y a partir de quien se cuenta la historia, afronta la experiencia del conflicto armado, en donde al encontrarse de manera

involuntaria siendo testigo del desarrollo de la violencia en su región en un momento dado en un árbol de guayabo, empieza a percibir ese mundo violento a través de lo que cree que es cada cosa que a sus sentidos le llega.

He utilizado la metáfora visual, en donde el personaje Fabio, al escuchar los bombazos que estremecen el árbol donde se encuentra, los asume como estruendosos truenos, pues, es lo más parecido que conoce en su mundo, en el campo, y al ver el humo oscuro que surge en el horizonte en forma de columna negra debido a la quema de casas, sembradíos o vehículos que han sido quemados por parte de los GAOML, él lo percibe como nubes negras borrascosas, de esta manera va hilando una historia alterna en su imaginación diferente a la realidad. Esa nube negra que se expande rápidamente por el cielo volviéndolo negro, y que, Fabio la percibe como nubes, hace referencia a la maldad que se mueve de manera veloz en las zonas rurales, dejando resultados violentos. A partir de este momento en el guayabo, Fabio percibe una realidad creada en su imaginación, una realidad que puede entender, muy diferente a lo que de verdad está sucediendo en su entorno, una realidad sin sentido para él.

El árbol de guayabo es un elemento muy importante en la historia que cuenta este cortometraje, este árbol hace referencia al campo, el cual es dador de alimento y protección al campesino, es por ello por lo que se puede ver como el árbol de guayaba es grande, y en ciertos momentos de peligro, éste protege a los niños abrazándolos con ramas que se extienden y los arropa, también los alimenta con guayabas. Cuando la experiencia de la violencia se acerca a ellos, se escuchan los disparos además de los bombazos, esos disparos, Fabio los reemplaza por el sonido de la lluvia, pero, al hacerse más fuerte la lluvia, Fabio empieza a temer más, al igual que sus amigas, por lo que deciden irse a casa, pero una de sus amigas es raptada por un integrante de un grupo armado organizado al margen de la ley; Fabio, en su imaginario no

entiende porque se la llevan, pero en vez de ver a un hombre llevarse a su amiga, ve a un cocodrilo con grandes fauces, de colmillos filosos, manos con dedos puntiagudos y brazos extensibles que llegan a todos lados, esos brazos atrapan a una de sus amigas y se la llevan.

Fabio ha reemplazado a los integrantes de estos grupos armados por cocodrilos porque desde siempre, ha escuchado de los adultos, cuando estos hablan sobre el conflicto armado cerca de él, que se refieren a estos integrantes de los grupos armados como cocodrilos, en donde en ocasiones decían que "…y los cocodrilos se llevaron al muchacho pal monte" o "… e iba por el monte el hijo de fulano de tal y piso un nido de cocodrilos y se lo tragaron al pobre muchacho", todas estas historias que los adultos contaban a manera de metáforas cuando estaban cerca de los niños, son estas historias que yo escuchaba, y las he aprovechado para incluirlas en este cortometraje.

Cuando escuchaba a los adultos hablar sobre el conflicto armado, siempre lo hacían con metáforas, de tal manera que yo hilaba eso que contaban en mi cabeza y me imaginaba todo tal cual, veía en mi mente como un cocodrilo se comía a alguien, o que un adulto pisaba un nido de cocodrilo y de este salía un cocodrilo y se tragaba al hombre; esto, que hacían los adultos, era para no asustarnos, y resultaba, pues, uno de niño, vivía jugando por el monte o en las calles del pueblo, pero, había algo que siempre nos recalcaban los adultos, en especial mis papás, que nunca nos fuéramos a desviar del camino cuando estuviéramos en el monte, porque fuera del camino habían nidos de cocodrilo y si los pisábamos salían cocodrilos y nos comían; yo, siempre hacia caso, nunca me salí del camino.

Otro aspecto importante en esta historia que se cuenta en este cortometraje animado 3d es que luego de ser raptada Erika, por parte de los cocodrilos, Fabio y Andrea empiezan a pedir ayuda, pero, cuando Fabio dirige su mirada hacia su casa gritando, pidiendo ayuda, su boca

desaparece, su rostro se ve sin boca, al igual que las demás niñas, y de allí en adelante todos los niños que aparecen en el cortometraje no tienen boca, ello debido al miedo.

He hecho como protesta, en donde los niños no tienen voz, nadie los escucha, están abandonados por parte del gobierno colombiano, y aunque el gobierno hace algo, no son medidas eficaces como para que estos niños, niñas y adolescentes salgan definitivamente del conflicto armado, es por ello que están ahí, pero nadie los ve, son voces invisibles; pero, además de eso, el que no tengan boca los personajes también tiene un significado personal, el cual es ese temor a expresarme, a hablar en público, a mostrar mis ideas, a tener una postura, debido a que pienso que puedo ser señalado de pertenecer a una ideología en concreto, ya sea política o de otra índole, y por ello me puedan hacer daño, este miedo ha sido una consecuencia de mi experiencia con el conflicto armado que experimenté en mi infancia en el pueblo donde vivía, temor que siento aun y que me hace alejarme de situaciones en donde tenga que experimentar el expresarme en público y por lo tanto, elijo mantenerme al margen y callado; esto me sucede hasta en las redes sociales, donde solamente soy un observador.

Cuando los cocodrilos se llevan a los niños, estos niños son enjaulados, la jaula significa esa cárcel mental que tienen los niños, que ha sido creada por los integrantes de los GAOML, ya que a todos los niños que se reclutan siempre se les amenaza con asesinar a sus padres si huyen, es por ello, que casi ningún menor de edad escapa de estos grupos armados, porque se les infunde miedo o se les engaña con tal que estén siempre dentro de estos grupos armados, es por ello que pongo esta jaula que refleja el miedo que atrapa a los niños, niñas y adolescentes que están en estos GAOML.

Los árboles talados, los animales muertos y las casas de las fincas abandonadas son las consecuencias de la violencia que se vive en el campo, en este cortometraje, Fabio percibe todo esto de una manera particular, dándole sentido según su entender del proceder de los cocodrilos en donde, por ejemplo, la casa de la finca agujereada por las balas, Fabio lo interpreta como agujeros realizados por los dientes de los cocodrilos para ahuyentar a sus habitantes y quedarse con la finca.

Una característica importante es la manera como Fabio y su amiga Andrea se comunican por medio de unos globos flotantes que surgen de sus cabezas, mostrando de esta manera lo que piensan y que es normal para ellos, pues todo es posible y tiene una explicación en su imaginario.

En la parte final de este cortometraje se puede observar cómo los cocodrilos entrenan a los niños, de tal manera que cuanto más entrenan se vuelven cocodrilos también, y también se puede ver como las niñas con rostro de cocodrilo, quedan embarazadas, con un huevo de cocodrilo dentro de ellas, que luego van al monte, abren un hueco y depositan el huevo allí, esperando que alguien pase, pise el huevo y de este salga un cocodrilo y se coma a quien piso el huevo; esta es la manera como Fabio percibe lo que sucede en un campamento de estos GAOML, en donde las niñas son abusadas sexualmente, obligadas a realizar labores extenuantes, y a los niños se les entrena para luchar en el conflicto armado y todo aquel que no obedece termina siendo devorado por los cocodrilos lo cual es una alusión al ajusticiamiento que realizan estos grupos a quien les desobedece, y si tienen suerte, serán castigados con oficios forzosos o encadenados a un árbol por varios días.

Esta ha sido la manera como he querido mostrar la situación de los niños, niñas y adolescentes que experimentan de manera directa o indirecta el conflicto armado en Colombia, mediante la utilización de una historia contada a través de la perspectiva imaginaria de un niño

que ve el mundo violento a su alrededor de otra manera, de una manera diferente, porque así se la contaron los adultos y así la empezó a percibir y aceptar, así es como yo veía la violencia a las edades de 9 a 12 años, y lo utilizo para realizar esta obra que tiene como propósito visibilizar lo que ocurre en estos lugares lejanos a algunos niños, niñas y adolescentes que están siendo expuestos a violaciones de sus derechos fundamentales en el conflicto armado colombiano y, que surjan reacciones y cuestionamientos al respecto por parte de los espectadores colombianos al ver este cortometraje.

El Coco y el Cocodrilo

Durante toda mi infancia en el pueblo donde vivía, siempre creí que el Coco, ese ser sin forma, monstruoso y amenazante eran también los cocodrilos, porque a diferencia del Coco, ese ser que utilizan algunos padres de familia para persuadir a sus hijos para que se vayan a dormir o para que se tomen la sopa, era solamente uno, y no tenía rostro, en mi caso, coincidieron que ese Coco con el cual me asustaban, y me hacían comer los alimentos y también me persuadían para acostarme rápido, porque si no: "el coco te comerá" me decían; lo que no sabían mis papás, es que yo relacione el Coco, con los Cocodrilos, así que, ese coco sin forma y sin rostro, en mi caso si lo tenía, y eran los cocodrilos, esos mismos que se comían a la gente y dejaban su ropa desperdigada en el camino, ese mismo que ponía huevos en nidos en los potreros cerca a los cañaduzales de don Jacinto, ese mismo que llegaban a las fincas y con sus dientes agujereaban las casas haciendo que sus habitantes se fueran de ahí: ese, era el Coco que yo conocí, y no se imaginan el gran miedo que sentía cuando me decían que si no hacia tal cosa el Coco me comería. Afortunadamente cuando crecí, me di cuenta de que el Coco no eran los Cocodrilos de

los que los adultos hablaban, sino que eran dos personajes distintos, pero, desafortunadamente, en mi niñez, corrí con la mala suerte de toparme con dos cocos similares, uno que utilizaban mis papás para persuadirme a hacer caso, y el otro, el cocodrilo, nombre con el cual se le llamaban a los integrantes de los grupos armados ilegales. El coco y el cocodrilo, dos entes que me atormentaron durante muchos años en mi infancia.

Final Abierto en el Cortometraje "Voces Invisibles"

La manera como termina este cortometraje ha sido realizada de esta forma para que en los espectadores se generen cuestionamientos como el que ¿si será cierto lo que ha experimentado Fabio? O ¿si existirán esos cocodrilos? ¿existe el conflicto armado? ¿será cierto que reclutan menores de edad? Estas y muchas preguntas son las que al final de este cortometraje el espectador se puede hacer, y es uno de los enfoques que pretende esta obra, que el espectador genere cuestionamientos sobre la participación de los niños, niñas y adolescentes en el conflicto armado colombiano.

Las Niñas Erika y Andrea

Aunque los personajes Erika y Andrea han sido creados en base a dos relatos de dos niñas, en realidad estos personajes están construidos basándose en mis anhelos y mis temores, por un lado, esta Erika, un personaje al cual le suceden cosas terribles en este cortometraje, en donde es atrapada por los cocodrilos, luego es sometida a realizar actividades en contra de su voluntad en el campamento, en fin, el personaje Erika es esa materialización de mis temores que no quería que me sucedieran.

Por otro lado, está el otro personaje Andrea, la envalentonada, que siempre está preguntando por todo, echada para adelante, la que es valiente y siempre tiene en mente ir a rescatar a su amiga Erika, pues, Andrea es todo eso que si quisiera haber sido.

Estos dos personajes no representan a dos niñas reales, pero lo que si representan son esos dos extremos a los que experimenté de niño, los cuales eran ese temor, representado por Erika, y en el otro extremo esta Andrea, con esa valentía que siempre va adelante y que me hubiera gustado haber sido así. Estos son dos personajes que representan esos dos estados que temía y que anhelaba ser en mi niñez y que los he recreado con Andrea la envalentonada y Erika a quien le sucede todo lo que siempre temí de niño.

Capítulo 3. Desarrollo de la Obra

En esta sección se muestra el proceso creativo que se tuvo en cuenta para la creación de la obra; primero se inicia con un cronograma, luego se entra en la etapa de preproducción, después a la producción y postproducción; también, se hace un registro en imagen del proceso anterior y de los emplazamientos donde se expone la obra y de qué manera está expuesta; para finalizar se muestra los sitios en internet donde se difunde el cortometraje.

Cronograma

En este cronograma (imagen 26) se muestran las actividades que hicieron parte de la creación de la obra durante un lapso de siete meses. Durante este tiempo se hizo todo el proceso creativo para llegar hasta el resultado final que es la obra “Voces Invisibles”. (Para ver el cronograma, véase el anexo)

ACTIVIDAD	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	MES 8	MES 9	MES 10
Inicio del documento de grado: Libro de Artista	SEPTIEMBRE/2021 Resumen, objetivos, marco teórico y artístico									

Imagen 26 Cronograma del proceso creativo de la obra "Voces Invisibles"

Preproducción

Las historias

En este cortometraje “Voces Invisibles”, se basó en tres historias, una que utilice de base que son mis memorias de infancia y las otras dos son dos historias de niñas que experimentaron el conflicto armado, una niña de manera directa y la otra de manera indirecta (imagen 27).

(para leer las historias, véase el anexo 1).

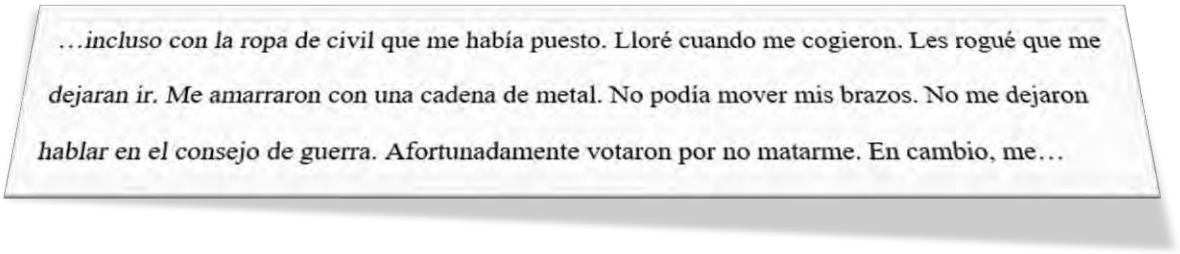


Imagen 27. Transcripción de las Memorias de Erika.

Sinopsis

En Colombia hay un grupo de menores de edad que están siendo expuestos a violaciones de sus derechos fundamentales. Y debido a que viven en lugares remotos del país están indefensos ante los abusos que infligen los GAOML en el conflicto armado; aunque el gobierno colombiano hace su trabajo por apartarlos del conflicto, dicha labor no es suficiente, por lo tanto, las violaciones a sus derechos persisten hoy en día.

Fabio en su infancia vivió en un pueblo al norte de Colombia. Él, al igual que los demás lugareños de ese pueblo, debían soportar el temor por tener la presencia de los Grupos Armados Organizado al Margen de la Ley (GAOML) en su región, aunque no sufrió los embates del

conflicto armado de manera directa, si pudo enterarse como los habitantes del pueblo experimentaban de manera directa o indirecta las consecuencias de dicho conflicto. Fabio en su adultez, observando que nada ha cambiado, que, aunque el gobierno lucha por acabar con el conflicto armado colombiano, que golpea fuertemente a la población civil, en especial a los a algunos niños, niñas y adolescentes, se da cuenta que esos esfuerzos no son suficientes, que se requiere más compromiso por parte del gobierno colombiano. Los niños, niñas y adolescentes víctimas del conflicto armado colombiano son una parte de la población civil de la cual muy poco se escucha hablar. Por lo tanto, Fabio decide contar su experiencia de infancia en su pueblo y a la vez contar las historias de otras niñas que fueron víctimas del conflicto armado a través de un cortometraje animado 3d llamado "Voces Invisibles"; de esta manera, visibilizar esta temática poco conocida y generar reflexión en los colombianos sobre esta problemática social que nos debe importar a todos nosotros.

Diseño Visual

Para observar el aspecto visual que tiene el cortometraje animado 3d, hice un arte conceptual (diríjase al anexo 2 para ver el "concept art"), el cual, muestra como lucen visualmente los diferentes escenarios en donde se desarrollan las historias de los menores de edad (imagen 28). Con el arte conceptual se pudo saber cómo ser verían los personajes, o si era mejor colocarles pantalones o alguno otro accesorio. En esta etapa de la posproducción pude definir el aspecto morfológico de cada personaje, permitiéndome verlos por primera vez y así decidir como lucirían cuando pasaran a ser modelados tridimensionalmente.

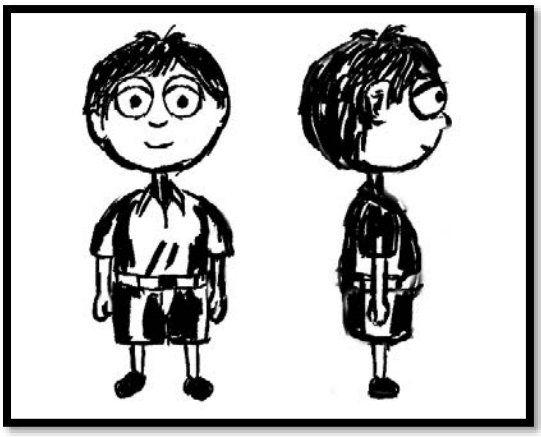
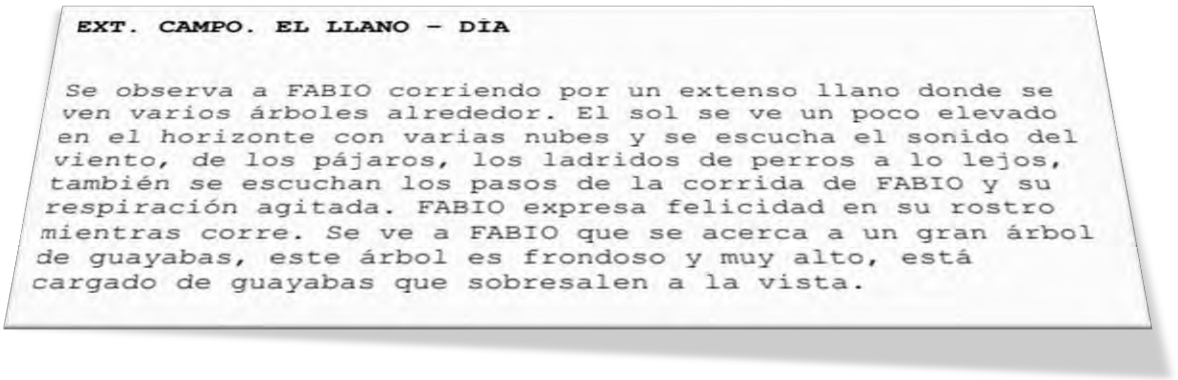


Imagen 28. Arte conceptual del personaje Fabio.

Guion

Luego de tener las historias que se van a contar, se escriben en un formato especial llamado: guion literario (imagen 29), el cual me permite saber dónde y cómo se desarrollan las acciones y por quien, en el cortometraje animado 3d "Voces Invisibles" (para leer el guion, véase anexo 3). El guion es un excelente recurso literario que me permitió organizar la historia que quería contar, desde una idea inicial a una organizada secuencia de eventos.



EXT. CAMPO. EL LLANO – DIA

Se observa a FABIO corriendo por un extenso llano donde se ven varios árboles alrededor. El sol se ve un poco elevado en el horizonte con varias nubes y se escucha el sonido del viento, de los pájaros, los ladridos de perros a lo lejos, también se escuchan los pasos de la corrida de FABIO y su respiración agitada. FABIO expresa felicidad en su rostro mientras corre. Se ve a FABIO que se acerca a un gran árbol de guayabas, este árbol es frondoso y muy alto, está cargado de guayabas que sobresalen a la vista.

Imagen 29. Fragmento de guion literario de "Voces Invisibles"

Escaleta

Una escaleta permite ver de manera rápida la estructura de la historia también se puede entender como un esquema de pasos, en donde se observan un listado de escenas (imagen 30), (véase el anexo 4 para visualizar la escaleta). Una escaleta es como un guion gráfico, en donde están ubicados cada plano, escenas, las posiciones y ángulos de la cámara, los sonidos, la duración de cada plano y lo más importante que hay una aproximación visual de cómo se verá ese plano cuando se esté en la etapa de producción. Para este cortometraje trabaje de la mano con la escaleta muchísimas veces, ya que necesitaba estar siempre consultando ciertos aspectos importantes como los ángulos de cámara, los sonidos y si había que poner diálogos u otro efecto audiovisual.

ESCENA	PLANO	ÍNDICE TÉCNICO	ÁNGULO	MOVIMIENTO DE CÁMARA	STORY BOARD	IMAGEN	SONIDO	MÚSICA INSIDENTAL AMBIENTAL	DURACIÓN
1	1	Gran plano general	Cámara alta	No hay		Fabio corre por un extenso llano. Se ve la silueta negra pequeña.	Sin dialogo	Sonido del viento, pájaros, ladridos de perro a lo lejos	00' 05"
1	2	Plano entero	Normal	Trávelin lateral		Fabio corre en el llano. Se ve feliz	Sin dialogo	Sonido del viento, pájaros, risa de Fabio. Ladridos de perro a lo lejos, respiración de Fabio y pisada de corrida.	00' 03"

Imagen 30. Fragmento de Escaleta del cortometraje "Voces Invisibles"

Producción

Los Personajes

Los personajes empleados en este cortometraje animado 3d (véase anexo 5) han sido creados para este cortometraje.

He modelado estos personajes tal como aparece en el cortometraje animado 3d (imagen 31), a los cuales se le agregaron estructuras internas (“Rig” y controladores), para poder mover cada parte de su cuerpo y así animarlos (imagen 23a).

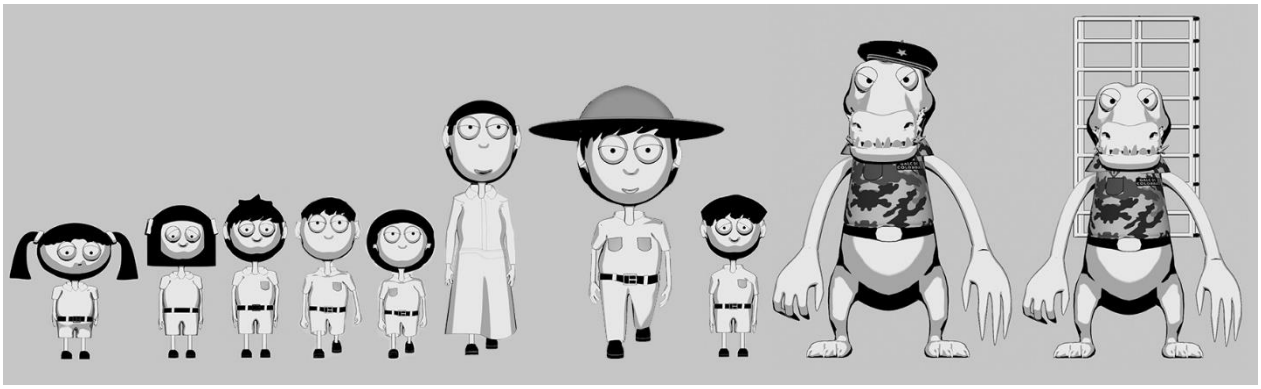


Imagen 31. Line up del Cortometraje animado 3d "Voces Invisibles"

Los demás objetos 3d mostrados en este cortometraje animado 3d (arboles, montañas, nubes, animales, casas y demás utilería 3d), diferentes de los personajes, los he creado exclusivamente para este cortometraje animado 3d. La creación de cada elemento 3d que se ve en este cortometraje llevo una planeación que se estableció en la etapa de preproducción, y una herramienta fundamental fue la escaleta la cual la utilice para previsualizar el cómo se vería cada elemento 3d antes de ser modelado mediante técnicas 3d. Algo que tuve que tener muy en cuenta fueron las proporciones de cada elemento 3d, que se parecieran a lo que conocemos en la realidad

y no se exagerara en su creación como por ejemplo crear vacas más grandes que una casa, estas proporciones debían ser congruentes con el rol de cada personaje en el caso de los personajes humanos y antropomorfos, siendo los menores de edad más pequeños que los adultos, o los cocodrilos de apariencia temible y muy fuertes (imagen 32).

Imagen 32. Aspecto gráfico final de personajes para cortometraje animado 3d "Voces Invisibles"

Texturización

En esta etapa de texturización y colorización de los objetos y personajes 3d, se tomó cada uno de ellos y se les agrego la respectiva textura o tonalidad, según los requerimientos del guion para cada capítulo. La mayoría de los personajes y objetos 3d mantienen una tonalidad constante siendo éstas el negro, blanco y gris debido a los requerimientos del guion (imagen 33), a excepción de los personajes de los cocodrilos que se les agrego texturas de camuflaje, (para observar la textura del personaje cocodrilo, véase anexo 6). En esta etapa de texturización tuve que tener en cuenta ciertos aspectos de la teoría del color, ya que el mensaje o lo que quiero trasmitir a través de este cortometraje debía utilizar los tres colores que se utilizaron, por lo tanto

tuve que cuidar que cada objeto 3d tuviera un color acorde a lo que este objeto quería mostrar o transmitir, como es el caso del suelo o territorio, que en todos los planos aparece blanco, el cual es el color de la paz, de esta manera hacía alusión a un anhelo deseado durante todo el recorrido por los personajes Fabio y Andrea al querer rescatar a su amiga Erika, a excepción del territorio habitado por los cocodrilos, aquellos personajes que representan la maldad, la violencia, en este caso, el territorio y su entorno se volvía oscuro con la presencia de estos personaje, siendo el negro con un significado de maldad, lo fúnebre y lo siniestro.

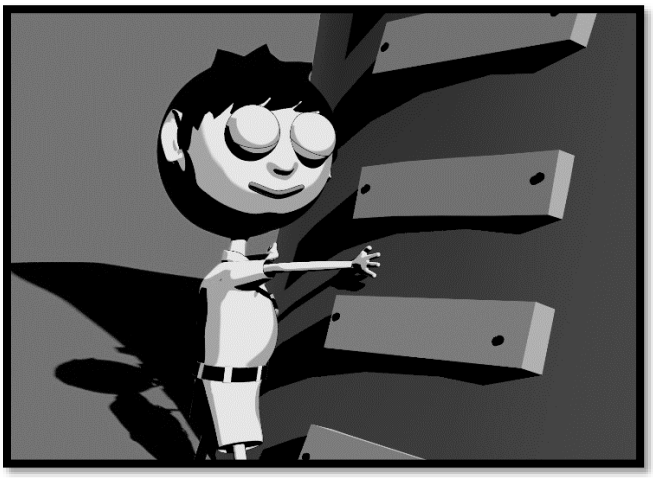


Imagen 33. Render en Capa sobre Fondo Verde. Blanco, Negro y Tonos grises en el Cortometraje "Voces Invisibles"

Ambientación 3D

La ambientación que se creó para la realización del cortometraje animado 3d "Voces Invisibles" (imagen 34), fue realizada teniendo en cuenta los lineamientos del guion gráfico.

Las diferentes ambientaciones están basadas en el espacio geográfico que exige el guion, los cuales son: llanura con poca vegetación, árbol de guayabo y bosque (véase anexo 7 para observar las ambientaciones). Elegí tres tipos de ambientación en general para este cortometraje, los cuales fueron la llanura con pocos árboles, el desierto con árboles talados y el bosque, cada

uno de estos ambientes tenían un mensaje implícito, en el primero el llano se podía ver la familia, la hermandad, la jocosidad, y todos esos aspectos de la vida que uno desea para vivir en paz y armonía, en la ambientación segunda, la del desierto con animales muertos, el bosque talado, se podía percibir que algo malo había pasado allí, esa ambientación muestra las consecuencias del conflicto armado colombiano, y por último la ambientación tercera, donde habita la maldad, aquí se podía percibir un ambiente tenebroso, con animales haciendo ruidos que sonaban amenazadores, un lugar con poca iluminación donde habita el mal y al cual no se quiere entrar.

Imagen 34. Ambientación Bosque oscuro. Cortometraje "Voces Invisibles"

Rigging

A los personajes utilizados en este cortometraje animado 3d se les ha agregado una estructura llamada huesos (imagen 35), para que así de esta manera, puedan ser manipulados y animados; a este proceso también se le llama "Rigging" en inglés, el cual es un sistema de aparejos compuesto por huesos. Con esta estructura y unos controladores, se manipulan cada parte de un personaje, logrando obtener cualquier movimiento, expresión corporal y gestos requeridos de los personajes virtuales y así representar lo que exige el guion en este cortometraje

animado 3d “Voces Invisibles” (véase el anexo 8 para observar los rigs). Para este cortometraje tuve que realizar para cada personaje su sistema propio de huesos que, junto a los aparejos, me permitían realizar los movimientos que pedía el guion, en especial los planos donde había bocas, tuve que crear unas bocas externas que me permitieran eliminarlas en un momento de la historia en el cortometraje.

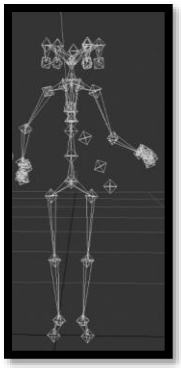


Imagen 35. Huesos de un personaje 3d

Audio Inicial

En esta etapa de producción es importante este elemento, el cual determina el tiempo que demorara la animación, por lo tanto, antes de animar se crea este primer audio que sirve de base e inicio de la animación.

Este audio inicial es el diálogo que van a tener los personajes 3d (Lip Sync). El tiempo del diálogo está determinado por las acciones plasmadas en el guion gráfico, donde se tiene en cuenta el mensaje a trasmitir y el estado emocional de los personajes.

Este audio se graba y edita y luego se sube al editor 3d donde se integra con la escenografía virtual (para escuchar el audio inicial, véase el anexo 9).

Algo que quiero destacar en la producción de este cortometraje animado 3d es que, el audio tuvo un papel muy importante al contar la historia, ya que, los personajes carecían de boca

para poder hablar, por lo que se comunicaban por otros medios diferente del habla, así que solo podían realizar sonidos nasales que expresaran angustia, miedo, tristeza, alegría, sorpresa. También el sonido incidental (audio que crea la atmosfera característica de ese lugar) fue muy importante ya que creaba la atmosfera deseada para ese plano en concreto, además que no se utilizó banda sonora, por lo que el sonido incidental tuvo que tomar su lugar y ambientar de manera sonora en vez de música de fondo.

Storyboard Animado

En la etapa de producción y antes iniciar la animación, en la cual se invierten muchos recursos, se realiza un storyboard animado, que es una especie de animación de los planos en "borrador" (imagen 36), para tener un acercamiento en cuanto a los tiempos de cada plano, las posiciones de las cámaras, la iluminación el decorado y movimiento de los personajes, y que haya un buen ritmo; para ello se realiza dicho storyboard animado, (para visualizar el storyboard animado, véase el anexo 10).

Gracias al "story board" pude saber más o menos cuanto tiempo duraría el cortometraje, el cual apuntaba a unos 9 minutos, pero, en realidad terminaron siendo 11, debido a los ajustes, planos agregados que eran necesarios para que la historia se entendiera, pero, en general, ese acercamiento inicial de los nueve minutos me permitió visualizar la cantidad de trabajo que se iba a realizar para animar cada segundo del cortometraje.

.

Imagen 36. Fotograma del Storyboard Animado del Cortometraje "Voces Invisibles" Fabio corriendo.

Animación 3d

La animación (imagen 37) es la etapa de la producción en donde los personajes virtuales cobran vida, se les agrega voz, movimiento, posturas, expresiones corporales, gesticulaciones que transmitan emociones, en definitiva, a cada personaje se les agrega movimiento para que simulen estar vivos y así de esta manera, cuenten la historia que les ha sido asignada.

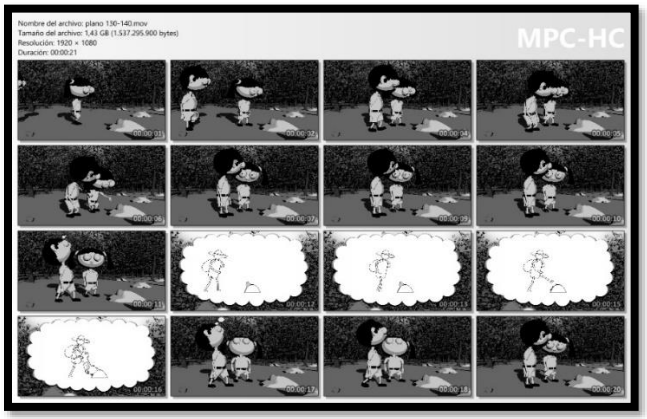


Imagen 37. Secuencia de fotogramas de un plano del cortometraje animado 3d "Voces Invisibles" Fabio y Andrea encuentran un nido de cocodrilo.

Luego de tener el audio inicial listo, se comienza con el proceso de animación de cada personaje según lo estipule el guion gráfico (para observar la previsualización de uno de los planos del cortometraje, véase el anexo 11).

Una de las cosas más difíciles en este cortometraje fue animar los personajes para que expresaran emociones, sobre todo, cuando en su rostro solo tenían ojos, por lo que tuve que utilizar sus parpados como elemento expresivo emocional, además de las expresiones corporales y sus movimientos que en conjunto mostraban lo que el personaje estaba sintiendo en cada momento.

Iluminación

La iluminación es una de las partes más importantes del proceso creativo, ya que les otorga realismo volumétrico a todos los objetos en el ambiente 3d, dando coherencia y similitud con la realidad que conocemos; cualquier discrepancia en el manejo de las luces y sombras puede hacer que la imagen animada cobre otro sentido al que se le había propuesto.

Para este cortometraje animado 3d se utilizó un solo tipo de iluminación: iluminación directa y dura; (imagen 38).

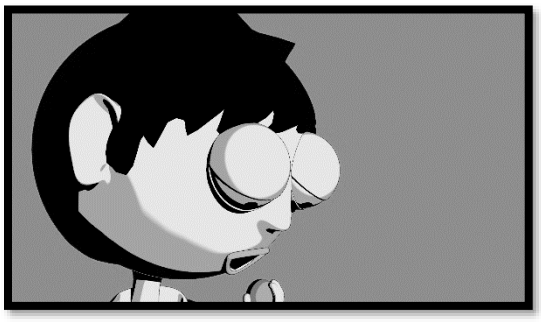


Imagen 38. Iluminación directa sobre personaje: Fabio, creando volumetría realista.

Con este tipo de iluminación se crearon zonas amplias de luz resaltantes sobre los objetos y personajes 3d, de esta manera señalar la dirección de la fuente natural de la luz; también se utilizó este tipo de iluminación a manera de luz dura para crear fuertes contrastes entre la luz y la sombra como también para crear sombras proyectadas y así, lograr simular que los personajes u objetos 3d están en un ambiente realista (imagen 39). En este cortometraje, la luz participo activamente en la narración visual, permitiendo crear zonas blancas que tienen un significado según la teoría del color, como también zonas oscuras en varios espacios y sobre los personajes siniestros que daban un significado relacionado a ese color negro.

Imagen 39. Iluminación dura en el bosque produciendo sombras proyectadas del cortometraje animado "Voces Invisibles"

Render

El renderizado (imagen 40) es la parte final de la etapa de producción, en donde la animación, el texturizado, la iluminación y los planos de cámara quedan impresos en secuencias de imágenes o en video. En este cortometraje animado 3d todos los capítulos fueron renderizados

en secuencias de imágenes, ya que, para lograr el objetivo visual deseado, se someterían al siguiente proceso, que es la posproducción (para observar un fragmento de renderizado, véase el anexo 12). Para mi caso y tipo de producción, esta fue la etapa más demorada, ya que para renderizar 10 segundos de animación se demoraba aproximadamente 6 horas.

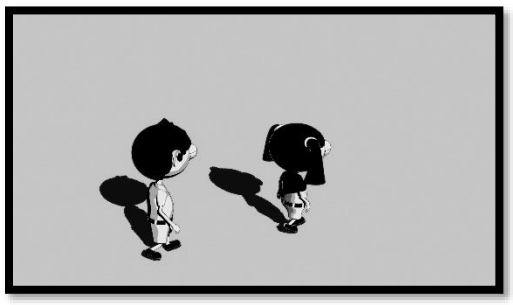


Imagen 40. Fotograma renderizado con fondo verde del cortometraje animado 3d, "Voces Invisibles"

Postproducción

Efectos

La posproducción es la última etapa del proceso creativo del cortometraje animado 3d. En este paso, en los efectos, se agregan los respectivos efectos visuales necesarios para lograr el resultado final deseado. Se utilizó el efecto de paralelismo de imagen para que hubiese diferencia en la velocidad de movimiento entre los objetos cercanos a la cámara y los que estaban más alejados en los planos de trávelin (imagen 41).

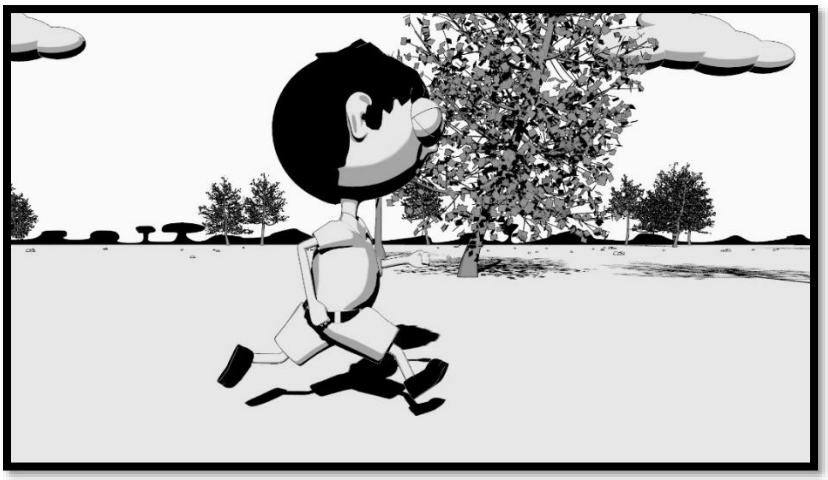


Imagen 41. Fotograma de personaje Fabio corriendo por el llano. Al fondo árboles lejanos que se mueven lento a diferencia de los árboles que están cerca de la cámara debido al efecto de paralelismo que produce el movimiento trávelin de la cámara.

Debido a que había varios objetos interactuando en cada plano, fue necesario renderizar cada objeto fijo o en movimiento por separado o por capas, que luego al llegar a postproducción se unían estas capas y se ajustaban sus posiciones para así dar la sensación de unidad. Cuando se renderiza por capas se usa fondo verde, lo cual permite luego en un programa de edición de video poder quitar ese fondo y así dejar el objeto de interés que luego se monta o junta con otros objetos creando así la imagen deseada. En la imagen 33 se puede apreciar varios objetos entre ellos están el personaje que fue renderizado en una capa, luego los árboles intermedios que también se renderizaron en otra capa y por último el fondo que se renderiza de manera normal y donde se colocan luego las capas más cercanas a la cámara y así componer la imagen.

Corrección de Color

En este paso, se define la manera como las luces y sombras van a interactuar, en donde dependiendo de las especificaciones del guion habrá saturaciones, altos o bajos contrastes y un protagonismo marcado en la intensidad de luces o sombras.

En este cortometraje animado 3d “Voces Invisibles”, siendo fiel a la temática de los niños en el conflicto armado colombiano y al abordaje del blanco y negro como aspecto visual predominante, se enfatizó en mantener altos contrastes monocromáticos tendientes al oscuro en los personajes y en la ambientación de algunas escenas dramáticas o conflictivas (imagen 42), como también una ambientación de luminosidad en ambientes abiertos, pacíficos, con sensación de paz (imagen 43); todo esto logrado con diferentes efectos que permitieran “moldear” las luces y sombras a conveniencia para lograr los objetivos del guion. En varias ocasiones en este cortometraje tuve que utilizar la corrección de color para restaurar las sombras, ya que al combinarse éstas con el fondo verde, adquirían una tonalidad rojiza, lo cual se debía corregir para volverlas negras.

Imagen 42. Ambientación y contraste al oscuro logrado con la manipulación de las entradas del negro.

Imagen 43. Ambientación y contraste al blanco, logrado con la manipulación de las entradas del blanco.

Montaje y Audio Final

Este es el último paso del proceso creativo de este cortometraje animado 3d “Voces Invisibles”, en el cual se utiliza un editor de video y se edita la secuencia de imágenes que ha salido de la etapa de efectos visuales, para luego agregarle los créditos y hacer el render final.

Para este cortometraje animado 3d, cada capítulo se montó a un editor de video, en donde se ajustó el tiempo, se agregaron los sonidos incidentales, la música de fondo y la voz de los personajes para finalmente agregarle los créditos y realizar el render definitivo (imagen 44). Debo decir que la parte más difícil en esta etapa fue la creación de las voces de los menores de edad, ya que se utilizaron voces de personas adultas que pudieran actuar según lo requería el guion.

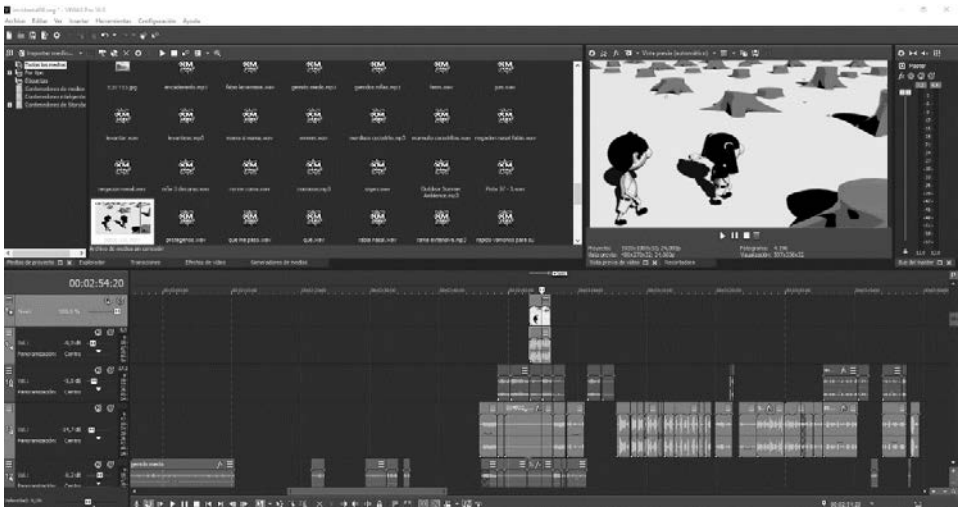


Imagen 44. Montaje final de secuencia de imágenes, la banda sonora, sonido incidental y voz de los personajes del cortometraje animado 3d "Voces Invisibles"

Registro del Proceso Creativo

A continuación, se muestra el registro en imágenes y fotografías del proceso creativo.

Imágenes de la Etapa de Desarrollo de la Obra

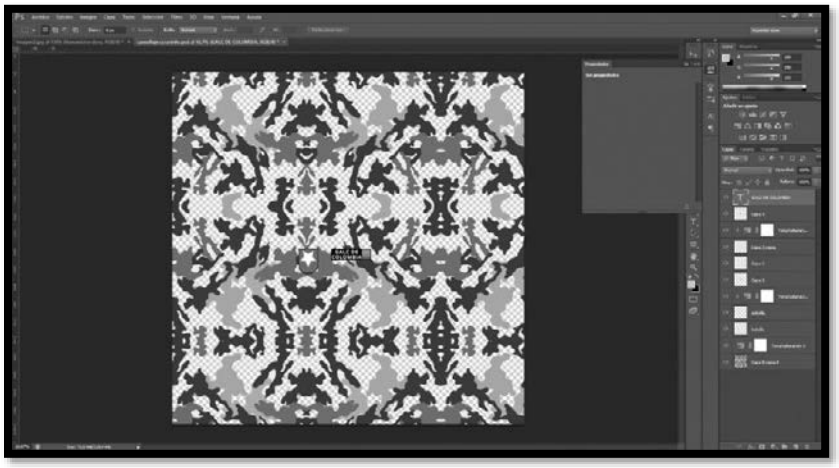


Imagen 45. Evidencia etapa de elaboración de la obra. Creación de Texturas para el cortometraje animado "Voces Invisibles"

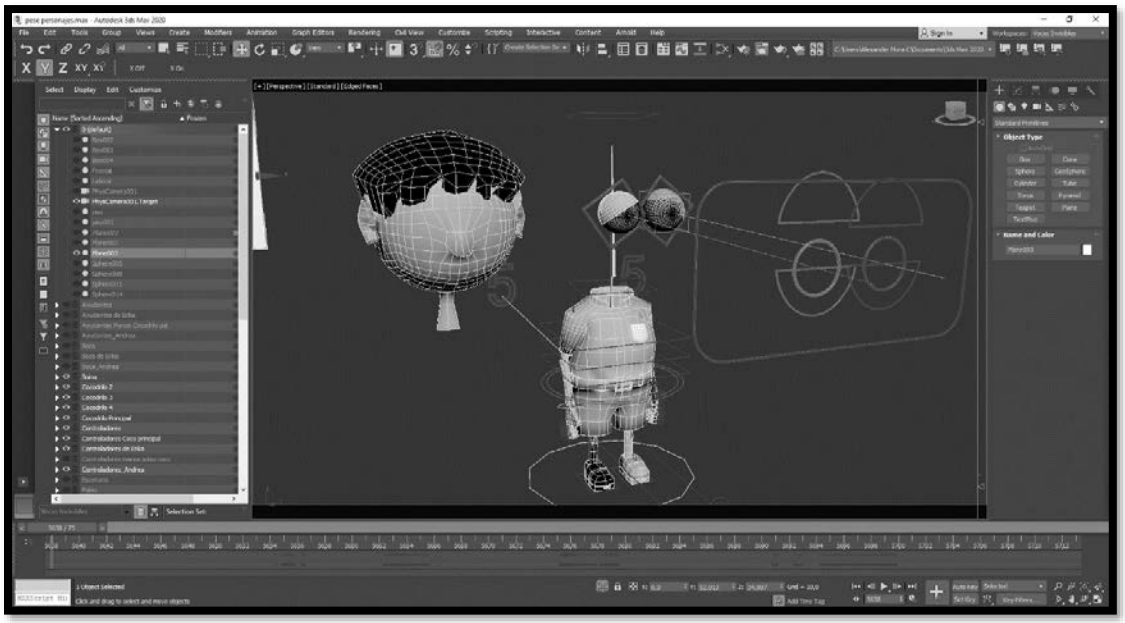
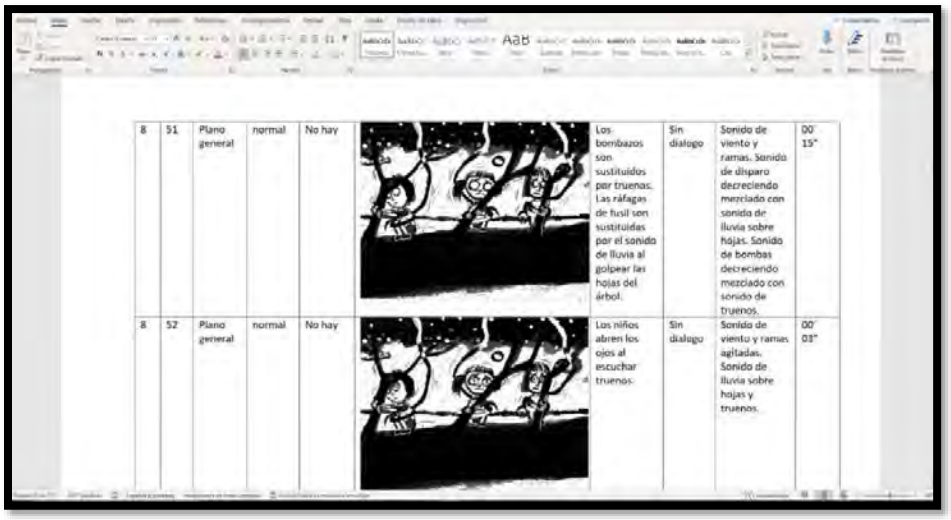


Imagen 36. Evidencia de Desarrollo de la obra. Editando Personaje Niño para el cortometraje "Voces Invisibles"

Imagen 47. Fotografía de Evidencia de la etapa de desarrollo de la obra. Animando personajes del cortometraje "Voces Invisibles"



8	51	Plano general	normal	No hay		Los bombazos son sustituidos por truenos. Las ráfagas de fusil son sustituidas por el sonido de lluvia al golpear las hojas del árbol.	Sin dialogo	Sonido de viento y ramas. Sonido de disparo decreciendo mezclado con sonido de lluvia sobre hojas. Sonido de bombas decreciendo mezclado con sonido de truenos.	00' 15"
8	52	Plano general	normal	No hay		Los niños abren los ojos al escuchar truenos.	Sin dialogo	Sonido de viento y ramas agitadas. Sonido de lluvia sobre hojas y truenos.	00' 03"

Imagen 48. Evidencia de Desarrollo de la obra. Creación de la escaleta para el cortometraje animado 3d "Voces Invisibles"

Imagen 49. Evidencia de Desarrollo de la obra. Animando personajes para el cortometraje "Voces Invisibles"

Imagen 50. Evidencia de Desarrollo de la obra. En etapa de posproducción del cortometraje animado 3d "Voces Invisibles"

Registros del Emplazamiento o Resolución Final del Proyecto en un Espacio Expositivo o Público

El lugar en donde las personas interactúan con la obra "Voces Invisibles" son sitios web previamente establecidos; estos sitios en internet son: Facebook y YouTube.

Se ha decidido de esta manera debido a que la interacción entre los espectadores es más activa y se tiende a generar debates y cuestionamientos, a diferencia del emplazamiento físico.

Registro en Imagen de la Red Social “Facebook” en Donde las Personas Observan el Cortometraje Animado 3d “Voces Invisibles” e Interactúan con ella.

Imagen 51. Página web en Facebook del cortometraje animado 3d"Voces Invisibles"

Registro en Imagen de la Red Social “YouTube” en Donde las Personas Observan el Cortometraje Animado 3d “Voces Invisibles” e Interactúan con ella.

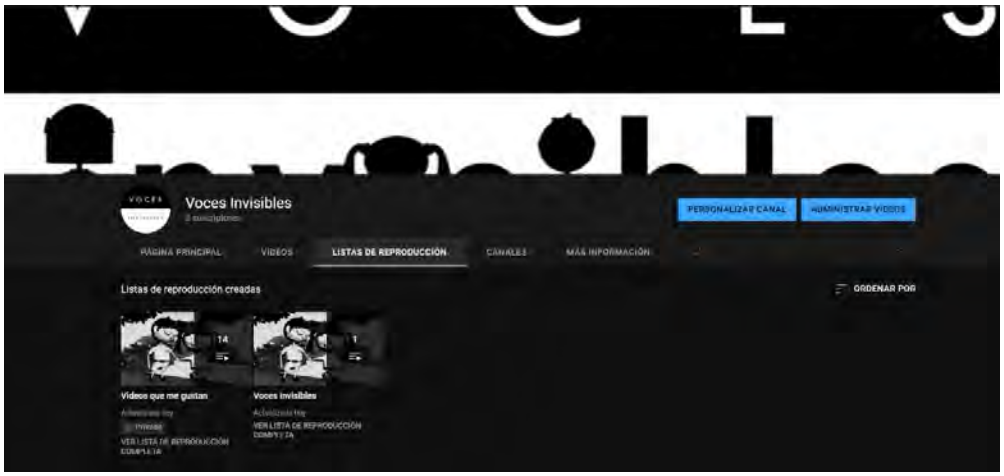


Imagen 52. Página web en YouTube del cortometraje animado 3d"Voces Invisibles"

Difusión de la Obra

El cortometraje animado 3d “Voces Invisibles” será emitido a través de las redes sociales YouTube y Facebook.

Se han elegido estas dos redes sociales: Facebook y YouTube, ya que además de servir como medios de difusión y exposición de este cortometraje animado 3d, también apoyan los propósitos de la obra: hacer visible la exposición que tienen los menores de edad a las violaciones de sus derechos fundamentales; también, que se genere reflexión en el público que usa estas redes sociales sobre la participación de los niños, niñas y adolescentes en el conflicto armado colombiano.

Este cortometraje animado 3d “Voces Invisibles” se espera esté por mucho tiempo en YouTube y Facebook, por lo que se presenta la oportunidad que el público puedan interactuar constantemente entre ellos, haciendo comentarios, dando su opinión, sobre el tema que observan en este cortometraje animado 3d, de esta manera, al generarse debate, también se crea sensibilidad y se genera reflexión sobre los peligros físicos y psicológicos a los que están sometidos los menores de edad cuando están expuestos constantemente a la violencia. Las redes sociales además de cumplir con su labor de ser un medio de comunicación también son un espacio de sensibilización de las personas, un espacio para comentar, dejar un “me gusta” y debatir con respecto a la exposición a violaciones de los derechos fundamentales de los menores de edad en el conflicto armado colombiano.

A continuación, se presentan los enlaces de las redes sociales YouTube y Facebook en las cuales se va a difundir y exponer el cortometraje animado 3d “Voces Invisibles”:

Enlace a YouTube: https://youtu.be/2UJ6bF_vd_A

Enlace a Facebook: https://fb.watch/czx48TwBh9/

Resultados Esperados

RESULTADO/PRODUCTO ESPERADO	INDICADOR	BENEFICIARIO
Documento Libro de Artista		
Cortometraje Animado 3d: Voces Invisibles		

Recursos Necesarios

Fue necesario contar con una variada cantidad de recursos como parte del proceso creativo y de realización de la obra "Voces Invisibles", entre ellos equipo humano, equipos y software, entre otros. (Para ver los Recursos necesarios, véase anexo 13)

Conclusiones

Los niños, niñas y adolescentes son el futuro de nuestra sociedad colombiana, y todos los esfuerzos realizados para que los menores de edad colombianos puedan disfrutar de su niñez y logren desarrollarse como individuos que hagan parte de una sociedad productiva, deben ser siempre un objetivo constante.

Aunque mantener este pensamiento optimista en nuestro país, en donde los menores de edad del campo puedan vivir de tal manera que experimenten en libertad, en paz y con plenitud su infancia es quizás una utopía. Pero, aun así, se debe trabajar por lograr que todos los obstáculos que impiden que nuestros menores de edad no puedan ser niños en sus etapas de infancia sean derribados, porque con el tiempo se lograra que la infancia rural y campesina colombiana pueda disfrutar el ser pequeños, que puedan jugar libremente en sus parcelas, que puedan ir a la escuela, crecer observando a sus padres envejecer, quienes les enseñaran a ser buenas personas con sus semejantes.

Esta población infantil rural y campesina, alejada de las grandes ciudades, están a la merced de los GAOML en el conflicto armado colombiano y aunque, el gobierno nacional hace esfuerzos por hallar una solución para acabar con este flagelo que afecta directamente a los menores de edad, no ha sido suficiente.

Este cortometraje animado 3d “Voces Invisibles”, fue enfocado a toda la población colombiana con el propósito de generar reflexión sobre la participación de los menores de edad

en el conflicto armado y que se genere debate a través de las redes sociales, medio por el cual se difunde el cortometraje animado 3d “Voces Invisibles”.

El propósito de esta obra fue hacer visible cómo los niños, niñas y adolescentes son y siguen siendo expuestos a violaciones de sus derechos fundamentales, también que cada persona que vea este largometraje animado 3d pueda generar reflexión y se convierta en una posible voz de estos niños sin “boca”, de tal manera que esta problemática sea muy visible, para que cobre el suficiente interés nacional y así, poder hacer algo importante para acabar con este gran problema social como es la destrucción de la infancia campesina y rural.

El cortometraje animado 3d “Voces Invisibles” se ha difundido a través de las redes sociales para que los colombianos puedan visibilizar esta problemática que tienen los niños niñas y adolescentes, por lo tanto, se puede afirmar que el cortometraje ha sido visto por colombianos que acceden a las plataformas de Facebook y YouTube, en donde han interactuado dejando su opinión o reacción ante este problema que tienen los niños, niñas y adolescentes, de esta manera la obra “Voces Invisibles” ha logrado visibilizar dicha problemática que tienen algunos menores de edad en lugares apartados de nuestro país.

También puedo decir que al utilizar mis experiencias de mi niñez como base para realizar esta obra, he podido afrontar los miedos que me habían mantenido alejado de la sociedad, en donde no podía ni siquiera comentar algo en las redes sociales, pero, al estar indagando sobre esta problemática que tienen los menores de edad en zonas alejadas de Colombia y al estar tratando con mis recuerdos y sacarlos a la luz, por medio de esta historia que escribí para luego volverla un guion que posteriormente se convirtió en un cortometraje, ha hecho que adquiera más seguridad de mí mismo, en donde los temores han dejado de sentirse, porque empecé a

cuestionarlos, y al no haber respuestas, pues, deje de verlos como amenazas, por lo tanto puedo afirmar que esta obra ha sido una especie de catarsis, en donde me he expuesto, y he expresado mis temores, los cuales han sido cuestionados y ahora puedo decir que están casi vencidos, pues, ahora se me facilita la interacción social, y ello lo he constatado al poder participar en las redes sociales, como también en la participación en los grupos de trabajo de la junta de acción comunal, en donde puedo expresarme, dar mi opinión y confrontar con argumentos a otras personas cuando no estoy de acuerdo con sus propuestas.

En definitiva, esta obra me ha ayudado a poder liberarme de temores que tenía por muchos años, desde mi infancia, y ahora, puedo decir que esos viejos temores ya no están gracias a que he elegido abrirme y contar algunas experiencias que me pasaron de niño y que aún me atormentaban.

Las voces invisibles son esos niños, niñas y adolescentes que no pueden expresarse debido al miedo que tiene por ser silenciados de manera violenta, pero, con este aporte que realizo con la obra “Voces Invisibles” quiero que se haga visible este problema social y que muchos menores de edad puedan recuperar su voz y hacerla visible, levantarla, tener una postura social sin miedo de volver a ser víctimas del conflicto armado colombiano.

Referencias

ACNUR. (1951 - 1967). *Agencia de la ONU para los Refugiados*. Consultado el 13 de enero de 2022. https://www.acnur.org/personas-desplazadas-internas.html

ACNUR. (2013). Palabras y dibujos de niños colombianos refugiados en Ecuador. *Te cuento mi historia*, 1-20. https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2013/9176.pdf

Aguilera Peña. (2014, p. 22). *Centro Nacional de Memoria Historica*. Consultado el 17 de enero de 2022. Guerrila y Población Civil Trayectoria de las farc 1949-2013. https://www.centrodememoriahistorica.gov.co/descargas/informes2013/farc/guerrilla-y-poblacion-civil-jun-2016.pdf

Aguilera Peña. (2014, mayo, p. 35). *Centro Nacional de Memoria Histórica*. Consultado el 23 de enero de 2022. Guerrilla y Poblacion Civil. Trayectoria de las Farc 1949-2013: https://www.centrodememoriahistorica.gov.co/descargas/informes2013/farc/guerrilla-y-poblacion-civil-jun-2016.pdf

Aguilera, M. (2014). Guerrilla y población civil. Trayectoria de las FARC. (A. editores, Ed.). *Centro Nacional de Memoria Histórica.* https://www.centrodememoriahistorica.gov.co/descargas/informes2013/farc/guerrilla-y-poblacion-civil-jun-2016.pdf

Arcia, C. (2012, Junio). Estado del arte sobre Reforma. *Fescol*, 1-22. https://library.fes.de/pdf-files/bueros/kolumbien/09173.pdf

Asuntos Legales. (2021, 24 de enero). *El partido político de las Farc anunció que cambió de nombre a "Comunes"*. Consultado el 10 de enero de 2022, de Asuntos Legales:

https://www.asuntoslegales.com.co/actualidad/partido-politico-de-las-farc-anuncio-que-cambio-de-nombre-a-comunes-3115267

Banrep. (2018, septiembre). Informe del Gerente. *Banco de la República*(3), 1-22. https://www.banrep.gov.co/sites/default/files/publicaciones/archivos/informe-gerente-2018-septiembre.pdf

BBC. (2021, 11 de marzo). *"Máquinas de guerra": la polémica en Colombia por la justificación del gobierno de un bombardeo a la guerrilla en el que murió al menos una menor*. Consultado el 12 de enero de 2022, de BBC News Mundo: https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-56261428

Cedema. (1978, 01 de enero). *M-19: NACIMIENTO Y PRINCIPIOS*. Consultado el 11 de enero de 2022, de Cedema: http://www.cedema.org/ver.php?id=2520

Chaman Experiencie. (2022, 16 de enero). *¿Qué es el lenguaje cinematográfico y cuáles son sus ELEMENTOS?* Consultado el 14 de enero de 2022, de Chaman Experiencie: https://www.chamanexperience.com/video/que-es-el-lenguaje-cinematografico-elementos/#ritmo_audiovisual

Christian, R. (2017). Diagnóstico de la problemática de la congestión judicial en Colombia. *Trabajo de Grado.* https://drive.google.com/file/d/1z26zoU8rJeRN19CbGFNNTxgnxlEo_vKA/view?usp=sharing

Consejo de Seguridad de la ONU. (2019). Consultado el 18 de enero de 2022, de Los niños y el conflicto armado en Colombia: https://reliefweb.int/sites/reliefweb.int/files/resources/S_2019_1017_S.pdf

Consejo de Seguridad ONU. (2019). *Los niños y el conflicto armado en Colombia*. Consultado el 22 de enero de 2022, de Informe del Secretario General: https://reliefweb.int/sites/reliefweb.int/files/resources/S_2019_1017_S.pdf

constitucioncolombia. (1991). *Artículo 44*. Consultado el 23 de enero de 2022, de Constitución Política de Colombia: https://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-44

DANE. (2020). *En 2019 la pobreza monetaria fue 35,7% y la pobreza*. Consultado el 19 de enero de 2022, de Pobreza Monetaria Comunicado de prensa: https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/condiciones_vida/pobreza/2019/Comunicado-pobreza-monetaria_2019.pdf

Defensoria del Pueblo. (2020). *Grupos armados reclutan 10 menores de edad al mes en Colombia*. Consultado el 20 de enero de 2022, de Defensoría del Pueblo: https://www.defensoria.gov.co/es/nube/enlosmedios/2994/Grupos-armados-reclutan-10-menores-de-edad-al-mes-en-Colombia.htm

El Conflicto en Colombia. (2005). Consultado el 19 de enero de 2022, de https://core.ac.uk/download/pdf/29404428.pdf

El Tiempo. (2020, 4 de agosto). *Uno de cada 2 casos que había en juzgados en 2019 quedó para este año*. Consultado el 23 de enero de 2022, de El Tiempo: https://www.eltiempo.com/justicia/cortes/contraloria-advierte-por-altos-niveles-de-congestion-judicial-en-colombia-525618

Fernández, I. (2012, 26 de abril). *Teoría del color de Sin City*. Consultado el 15 de enero de 2022, de publiisa: http://publiisa.blogspot.com/2012/04/teoria-del-color-de-sin-city.html

Fiscalía. (2016, 5 de mayo). *Jornada por las víctimas del EPL en Norte de Santander: 6800 hechos de violencia atribuibles a ese grupo*. Consultado el 05 de enero de 2022, de Fiscalía: https://www.fiscalia.gov.co/colombia/noticias/destacada/jornada-por-las-victimas-del-epl-en-norte-de-santander-6800-hechos-de-violencia-atribuibles-a-ese-grupo/

Guzman, K. F. (2016, 13 de ocubre). Emociones en niños y adolescentes desde la experiencia del desplazamiento y la vinculación a los grupos armados en Colombia. *ARTÍCULOS DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA, 10*(19). https://journal.poligran.edu.co/index.php/panorama/article/view/834

Guzman, K. F. (2016). Emociones en niños, niñas y adolescentes desde la experiencia del desplazamiento y la vinculación a los grupos armados en Colombia. *Panorama, 10*(19), 124-149. doi:10.15765/pnrm.v10i19.834

HCHR. (2006). *Condena a las FARC-EP y al ELN por crímenes de guerra en Arauca*. Consultado el 18 de enero de 2022, de Oficina en Colombia del Alto Comisionado D.H., ONU: https://www.hchr.org.co/index.php/informacion-publica/comunicados-de-prensa/ano-2006/1065-condena-a-las-farc-ep-y-al-eln-por-crimenes-de-guerra-en-arauca

HRW. (1978). *Acerca de Nosotros*. Consultado el 13 de enero de 2022, de HRW: https://www.hrw.org/about/about-us

Human Right Watch. (2003). "Aprenderas a No Llorar" Niños Combatientes en Colombia. *Informe HRW*. https://www.hrw.org/legacy/spanish/informes/2003/colombia_ninos.pdf

Human Right Watch. (2003). APRENDERÁS A NO LLORAR Niños Combatientes en Colombia. *Informes HRW*, 3-89. Obtenido de HRW: https://www.hrw.org/legacy/spanish/informes/2003/colombia_ninos.pdf

Infobae. (2019, 4 de mayo). *La historia del EPL, otro grupo criminal colombiano que da apoyo al régimen chavista*. Consultado el 21 de enero de 2022, de Infobae: https://www.infobae.com/america/colombia/2019/05/04/la-historia-del-epl-otro-grupo-criminal-colombiano-que-da-apoyo-al-regimen-chavista/

infobae. (2020). *33% de las víctimas de reclutamiento forzado en Colombia durante 2020 fueron niños de menos de 14 años*. Consultado el 23 de enero de 2022, de infobae: https://www.infobae.com/america/colombia/2021/03/12/33-de-las-victimas-de-reclutamiento-forzado-en-colombia-durante-2020-fueron-ninos-de-menos-de-14-anos/?outputType=amp-type

Insight Crime. (2018, 9 de marzo). *EPL*. Consultado el 20 de enero de 2022, de Insight Crime: https://es.insightcrime.org/noticias-crimen-organizado-colombia/epl/

Insight Crime. (2020, 27 de octubre). *Ejército de Liberación Nacional (ELN)*. Consultado el 18 de enero de 2022, de Insight Crime: https://es.insightcrime.org/noticias-crimen-organizado-colombia/eln-colombia/

Lenguaje Audiovisual. (2003). Consultado el 22 de enero de 2022, de https://perio.unlp.edu.ar/tpm/textos/tpm-lenguaje_audiovisual.pdf

Maria, R. (1991, 30 de enero). *EPL FIRMÓ ACUERDO DE PAZ CON EL GOBIERNO*. Consultado el 06 de enero de 2022, de El Tiempo: https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-17298

Mercado, J. (2012, 10 de agosto). *Frankenweenie The Art of Tim Burton*. Consultado el 14 de enero de 2022, de Replicante: https://revistareplicante.com/frankenweenie/

Nieto, J. (1995, 15 de 12). *Narcopolítica en la actual coyuntura política colombiana*. Consultado el 12 de enero de 2022, de Estudios Politicos: https://revistas.udea.edu.co/index.php/estudiospoliticos/article/view/15996

OEA. (2003). *URGENTE LLAMADO EN LA OEA PARA ACABAR RECLUTAMIENTO*. Consultado el 12 de enero de 2022, de Comunicado de Prensa: https://www.oas.org/es/centro_noticias/comunicado_prensa.asp?scodigo=c-223/03

ONU. (2020, 27 de enero). *A pesar del proceso de paz, los niños colombianos siguen sufriendo*. Consultado el 12 de enero de 2022, de Noticias ONU: https://news.un.org/es/story/2020/01/1468602

Pacifista. (2019, 23 de octubre). *¿Quiénes son Los Pelusos?* Consultado el 08 de enero de 2022, de Pacifista: https://pacifista.tv/notas/quienes-son-los-pelusos/

Peco y Peral. (2006). Consultado el 22 de enero de 2022, de El Conflicto de Colombia: https://core.ac.uk/download/pdf/29404428.pdf

Peco, M. F. (2006). El Conflicto de Colombia. *Conflictos Internacionales Contemporaneos*, 1-129. https://core.ac.uk/download/pdf/29404428.pdf

Peña, A. (2018). *Importancia de los Niños en la Sociedad*. Consultado el 23 de enero de 2022, de Calameo: https://es.calameo.com/read/0055069019cc72efc8c32

Ramírez y Rodriguez. (2002). Consultado el 22 de enero de 2022, de POBREZA EN COLOMBIA: TIPOS DE MEDICIÓN Y EVOLUCIÓN DE POLÍTICAS ENTRE LOS AÑOS 1950 Y 2000: https://www.icesi.edu.co/revistas/index.php/estudios_gerenciales/article/view/96/html

Ramírez, C. R. (2002). *POBREZA EN COLOMBIA: TIPOS DE MEDICIÓN Y EVOLUCIÓN DE POLÍTICAS ENTRE LOS AÑOS 1950 Y 2000.* Consultado el 24 de enero de 2022, de

Icesi:
https://www.icesi.edu.co/revistas/index.php/estudios_gerenciales/article/view/96/html

Rivas, M. (2017). Psicologia del Color. *Idus*, 1-34. Obtenido de https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/62845/Trabajo%20Fin%20de%20Grado%20-%20Marta%20Rivas%20Yuste%20%28Psicolog%c3%ada%20del%20color%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sánchez Torres, C. A. (2001). El caleidoscopio de las justicias en Colombia. *Estudios Juridicos, 3*(2), 177-190. http://www.scielo.org.co/pdf/esju/v3n2/v3n2a09.pdf

Torres, E. (2018). *Revista Eleuthera*. Consultado el 24 de enero de 2022, de Tramas del reclutamiento y participación de niños en el conflicto armado: http://www.scielo.org.co/pdf/eleut/v20/2011-4532-eleut-20-00096.pdf

Torres, E. (2018). Tramas del reclutamiento y participación de niños en el conflicto armado. *Revista Eleuther, 20*, 96-113. doi:10.17151/eleu.2019.20.6.

Torres, E. (2018). Tramas del reclutamiento y participación de niños en el conflicto armado. *Revista Eleuthera, 20*, 96-113. doi:10.17151/eleu.2019.20.6.

TPM. (2003). Lenguaje Audiovisual. *TPM*, 1-18. https://perio.unlp.edu.ar/tpm/textos/tpm-lenguaje_audiovisual.pdf

Treintaycinco. (2020, 23 de junio). *La lista de Schindler fotografía: la restricción del color*. Consultado el 16 de enero de 2022, de Treintaycinco: https://35mm.es/la-lista-de-schindler-fotografia-restriccion-del-color/#:~:text=Llama%20la%20atenci%C3%B3n%20que%20la,estaba%20estandarizado%20en%20el%20cine.&text=No%20obstante%2C%20si%20bien%20el,el%20uso%20restrictivo%20del%20color.

Venegas, A. (2012, Junio). *FESCOL*. Consultado el 24 de enero de 2022, de Estado del arte sobre Reforma a la justicia en Colombia (1991-2011): https://library.fes.de/pdf-files/bueros/kolumbien/09173.pdf

Verdad Abierta. (2012, 18 de noviembre). *El origen de Las Farc (1953- 1964)*. Consultado el 12 de enero de 2022, de Verdad Abierta: https://verdadabierta.com/el-origen-1953-1964/

Verdad Abierta. (2016, 22 de agosto). *Participación política del Epl, ¿modelo exitoso?* Consultado el 07 de enero de 2022, de Verdad Abierta: https://verdadabierta.com/participacion-politica-del-epl-modelo-exitoso/

Verdadabierta. (2012, 18 de Noviembre). *El origen de Las Farc (1953- 1964)*. Consultado el 09 de enero de 2022, de Verdadabierta: https://verdadabierta.com/el-origen-1953-1964/

Villamizar, J. (2020, 01 de enero). La reforma agraria: la paz con las FARC, un compromiso aplazado de nuevo. *Anuario Colombiano de Historia Social y de la Cultura, 47*(1), 231-263. doi:https://doi.org/10.15446/achsc.v47n1.83151

Zafón, C. R. (s.f.). *El Principe de la Niebla*. (Planeta, Editor) Consultado el 10 de enero de 2022, de carlosruizzafon: https://www.carlosruizzafon.com/descargas_web/primer_capitol/El_principe.pdf

Anexos

Anexo

ACTIVIDAD	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	MES 8
Inicio del documento de grado: Libro de Artista	SEPTIEMBRE/2021 Resumen, objetivos, marco teórico y artístico							
Desarrollo del documento de grado: Libro de Artista		OCTUBRE/2021 Organización de las historias e investigación sobre el conflicto armad						

		o						
Desarrollo del documento de grado: Libro de artista			NOVIEMBRE/2021 Elección del estilo visual para la obra					
Desarrollo del documento de grado: Libro de artista				DICIEMBRE/2021 Referentes, publico objetivo y experiencia personal.				
Inicio del Desarrollo de la Obra “voces Invisibles”					ENERO/2022 Inicio Etapa de Preproducción			

Inicio del Desarrollo de la Obra “voces Invisibles”						FEBRERO/2022 Inicio Etapa de producción de la obra		
Desarrollo de la Obra “Voces Invisibles”							MARZO/2022 Etapa de producción de la obra	
Desarrollo de la Obra “Voces Invisibles”								ABRIL/ 2022 Etapa de pospro ducció n de la obra
Finalización de la obra “Voces Invisibles”								ABRIL/ 2022 Difusió n de la obra
Finalización del								ABRIL/

Documento: Libro de Artista.								2022 Entrega de obra, libro de artista

Anexo 1: Historias

Memorias de Fabio (historia de mi autoría)

Una mañana a la hora del recreo, mientras jugábamos en el patio de la escuela, escuchamos unos disparos, inmediatamente la profesora nos dijo que nos fuéramos para el salón; cuando estábamos en el salón, escuche a unos compañeros decir que, estaban en ese momento jugando futbol al lado de la carretera, que habían visto como un grupo de hombres armados se escondió en los matorrales y cuando venía una camioneta, la pararon y procedieron a bajar a los dos que iban en ella, que eran un hombre y un niño, que los hicieron arrodillar y, les dispararon en la cabeza, que luego les dispararon en el cuerpo y después el grupo de hombres armados se fueron por el monte hasta que se perdieron en los matorrales.

Historia de Andrea

Mi amiga se fue a la iglesia, compro muchas rosas para llevarle a Dios, Cuando ella llegó a la capilla con sus lindas rosas, había un hombre que tenía una pistola en sus manos. Ahora mi amiga está en el cielo, Yo vi cuando la enterraron y lloré mucho, mucho. Aquel día pusieron

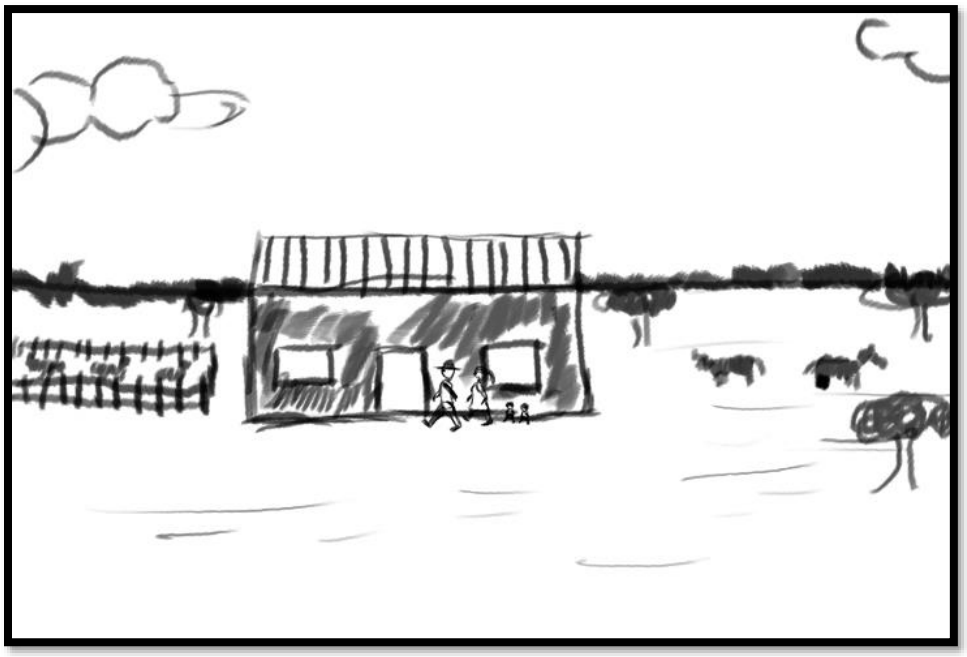
también bombas afuera de la iglesia y muchas personas murieron. La historia de mi amiguita es esta: éramos como hermanas, y el día viernes por la tarde la mataron. (ACNUR, 2013, p.13)

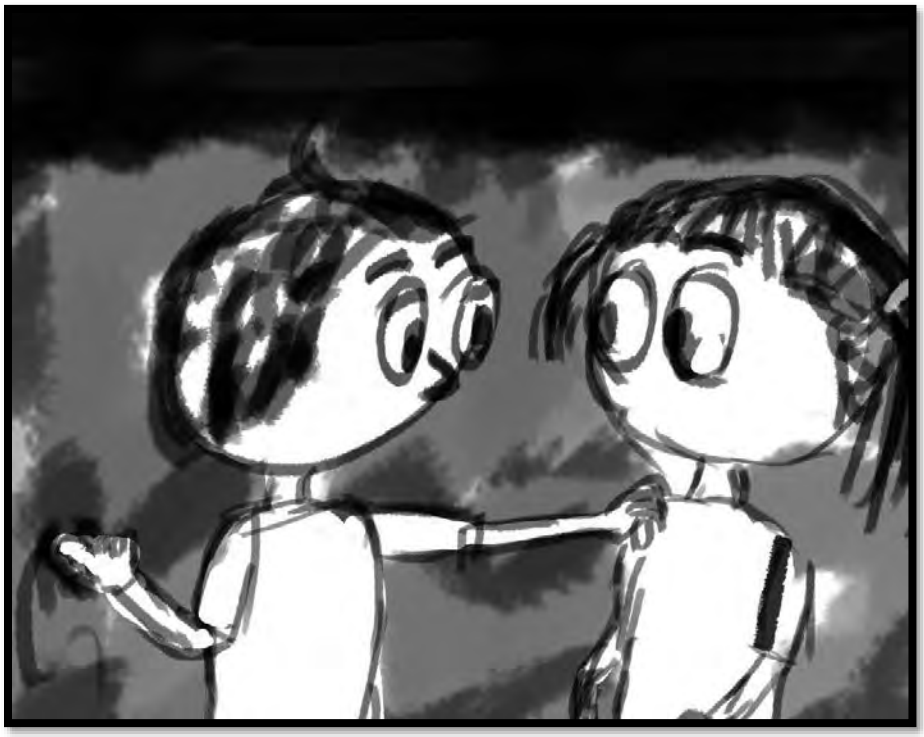
Historia de Erika

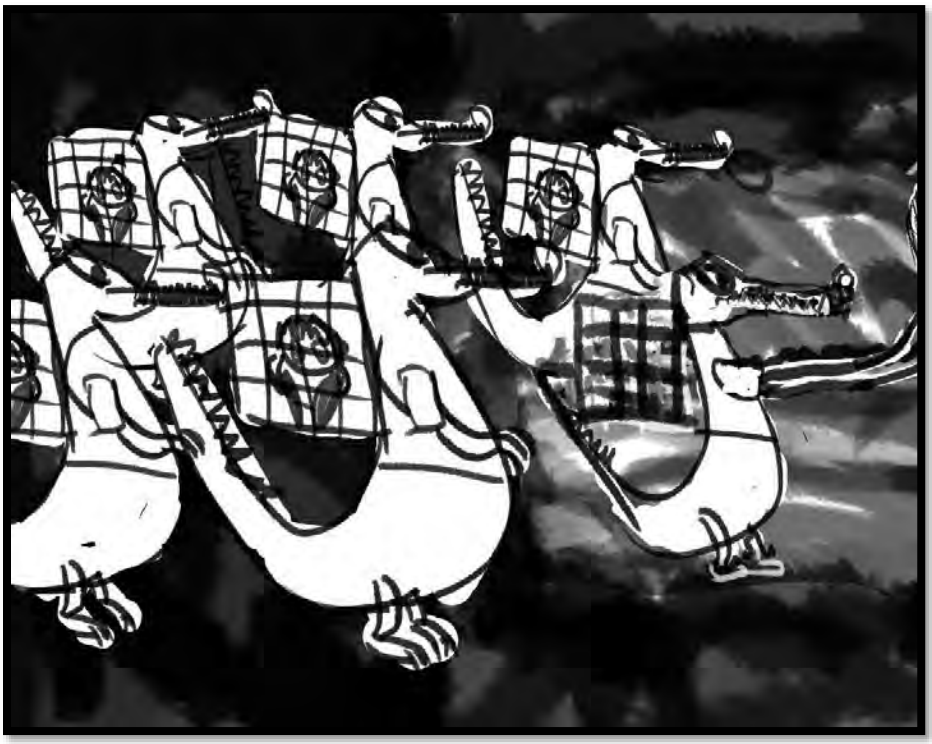
Un día me escapé durante el día. Había dejado todas mis armas atrás. Estaba haciendo centinela y me huí. [sic] Me cogieron después de una hora. Los milicianos me reconocieron, incluso con la ropa de civil que me había puesto. Lloré cuando me cogieron. Les rogué que me dejaran ir. Me amarraron con una cadena de metal. No podía mover mis brazos. No me dejaron hablar en el consejo de guerra. Afortunadamente votaron por no matarme. En cambio, me hicieron cavar veinte metros de trinchera, me mandaron veinte veces por la leña, y me amarraron a un palo por dos semanas. Me tocó hablar al frente de todos explicándoles por qué había tratado de desertar, por qué había hecho [sic] ese error. (Human Right Watch, 2003, p. 5)

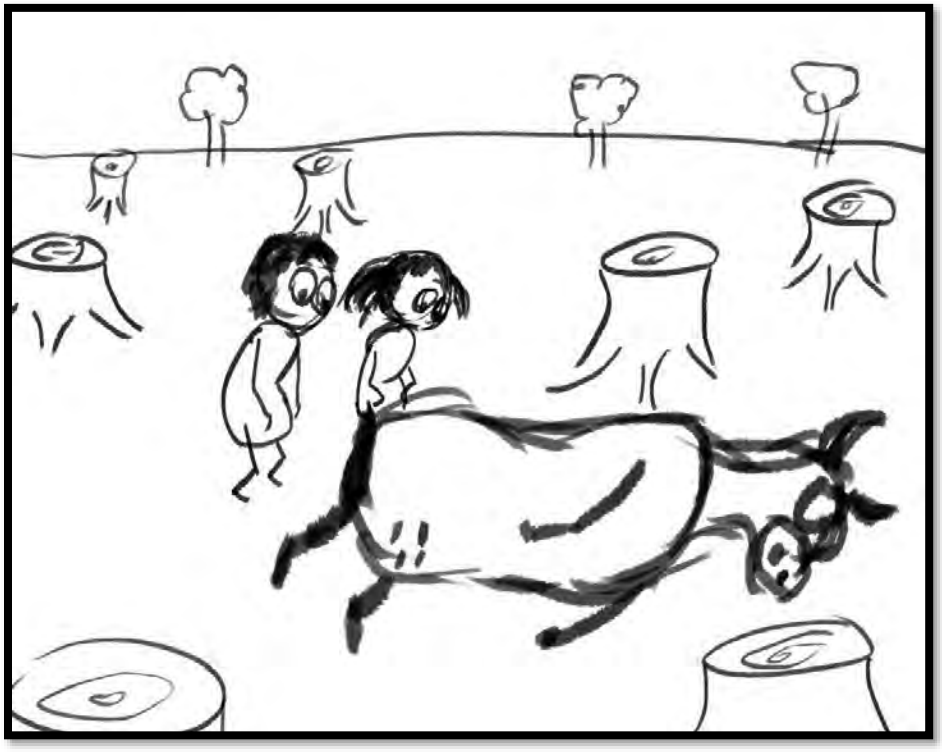
Anexo 2: Arte Conceptual

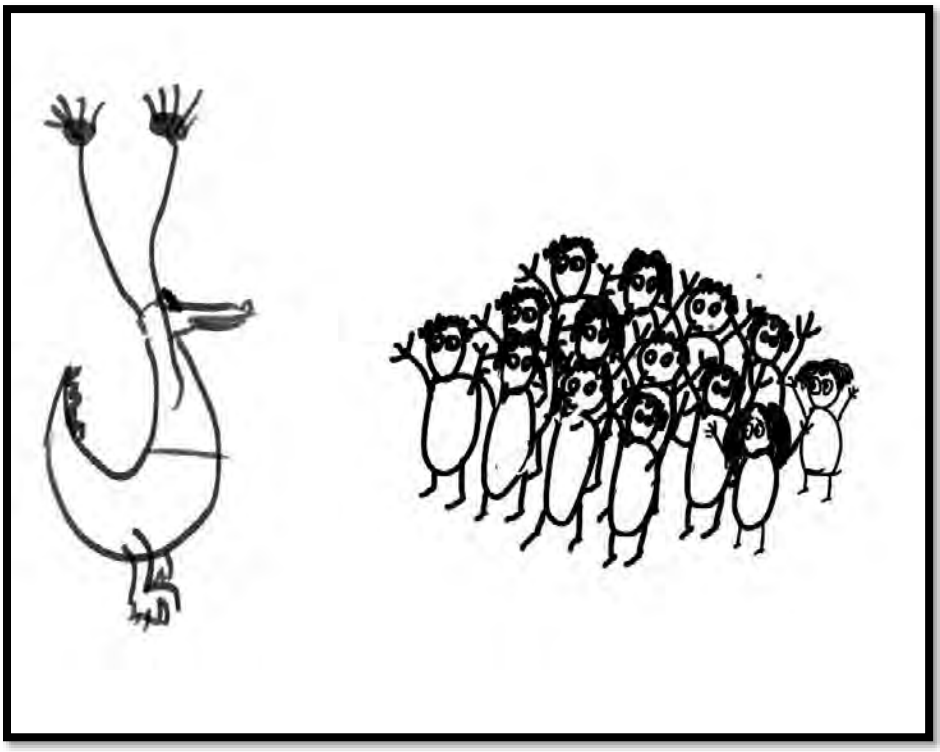
Arte Conceptual del cortometraje "Voces Invisibles"

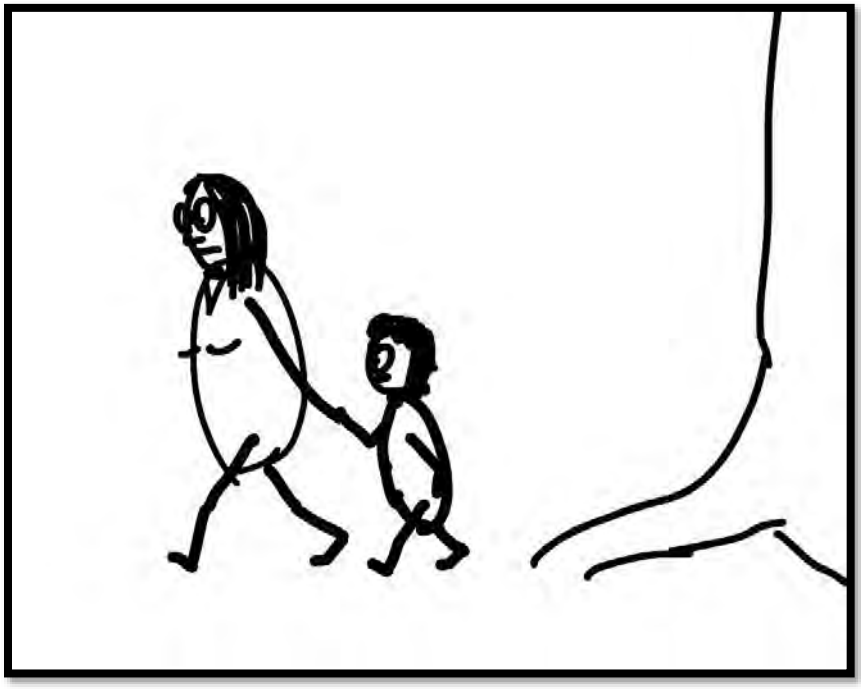












Anexo 3: Guion

Enlace Externo al Guion Literario del cortometraje "Voces Invisibles":

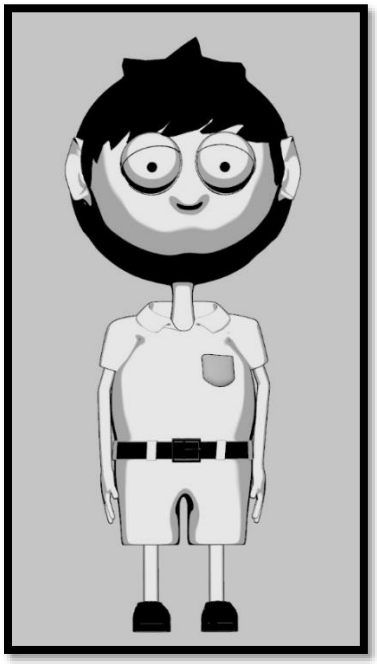
https://drive.google.com/file/d/1WgLvE7ju1IPFBfohmfW0unBWzGnpw-zd/view?usp=sharing

Anexo 4: Escaleta

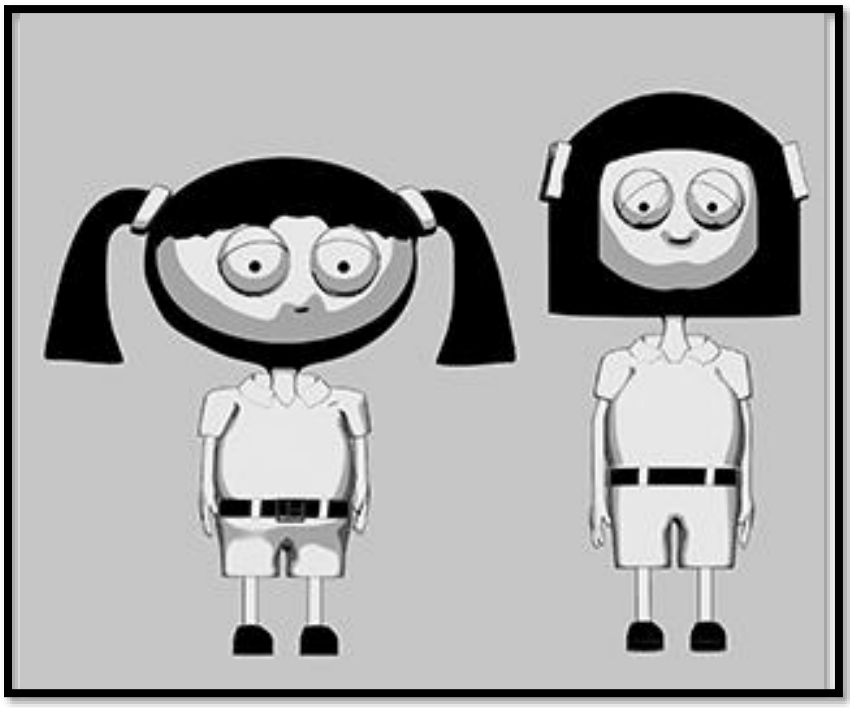
Enlace externo a la Escaleta del Cortometraje Animado 3d "Voces Invisibles":

https://drive.google.com/file/d/1R2c3FFz-AdFBpNUL78sAMLIdSS1DgLiw/view?usp=sharing

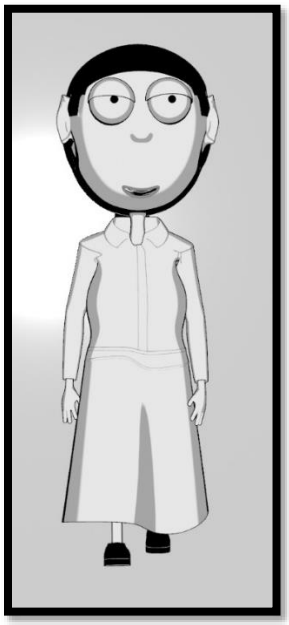
Anexo 5*:* Personajes



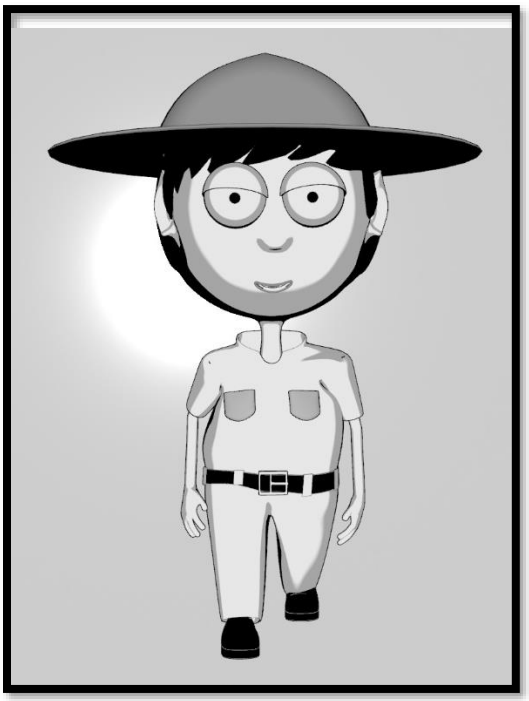
Fabio



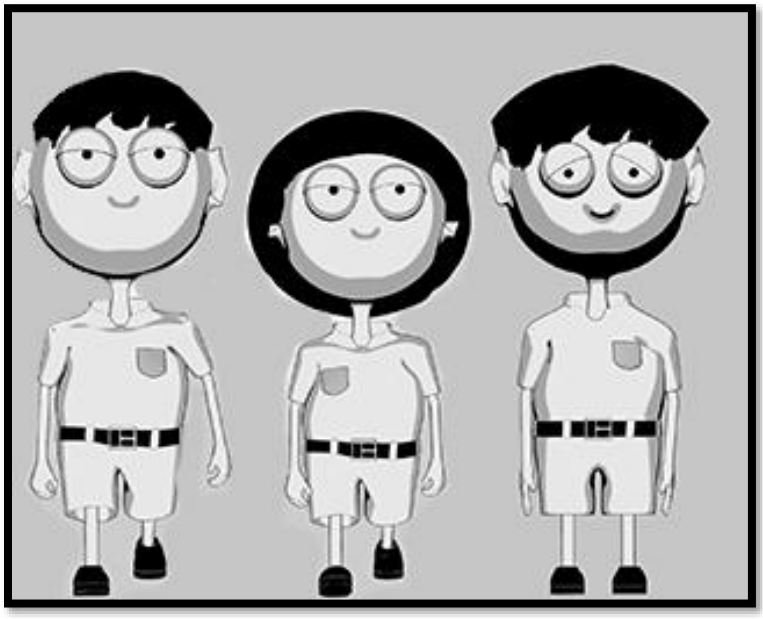
Andrea y Erika



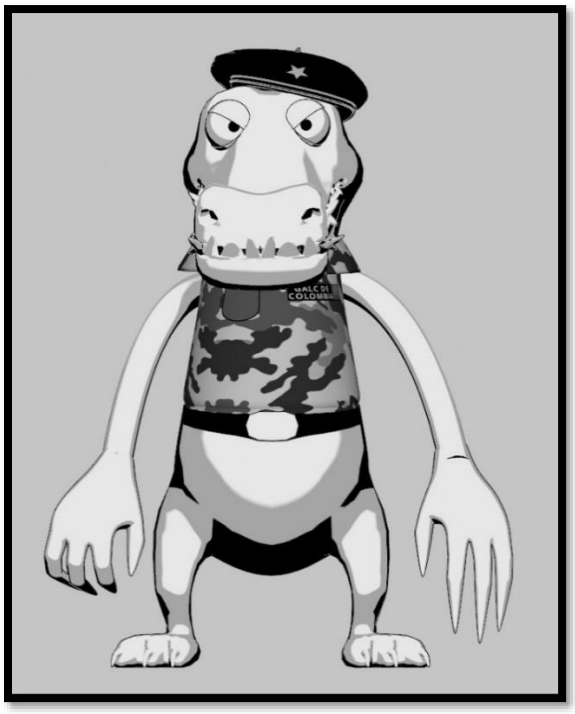
Mamá de Fabio



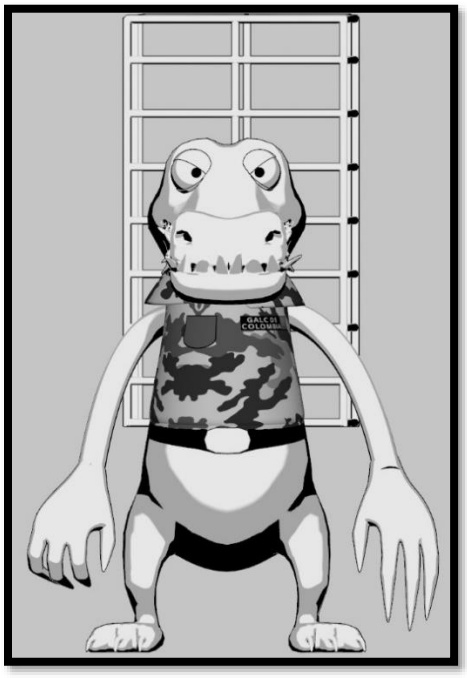
Papá de Fabio



Niños del Campamento de los Cocodrilos



Cocodrilo al Mando



Cocodrilo Raso

Anexo 6: Texturas

Texturas de Personaje Cocodrilo

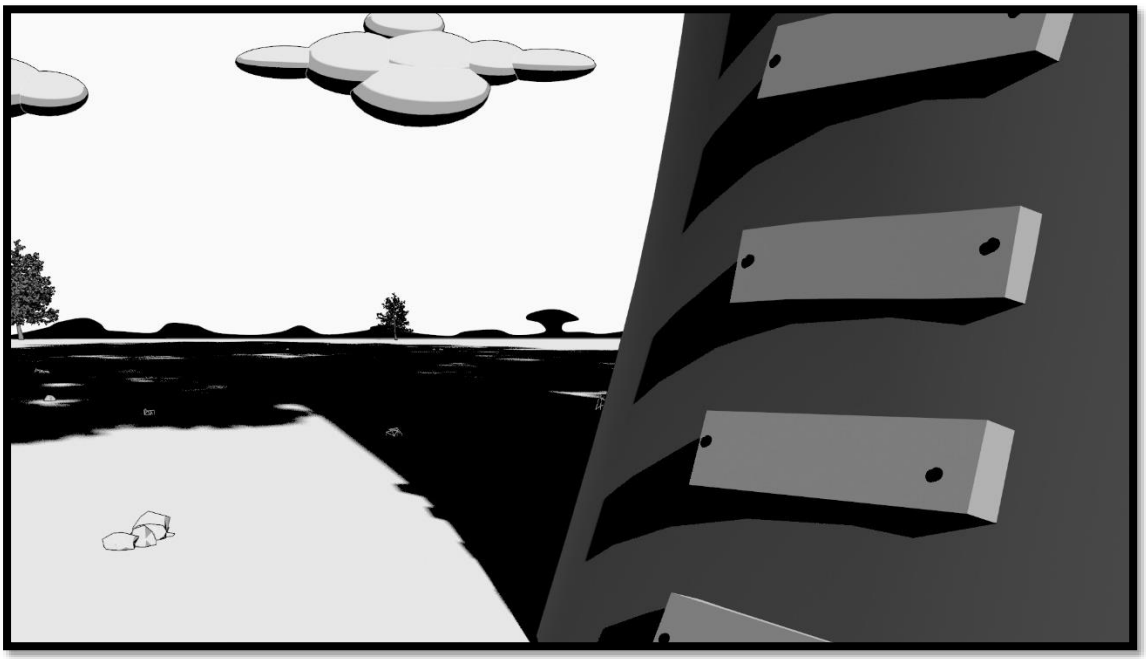
Texturas del vestuario del Personaje Cocodrilo

Anexo 7: Ambientaciones

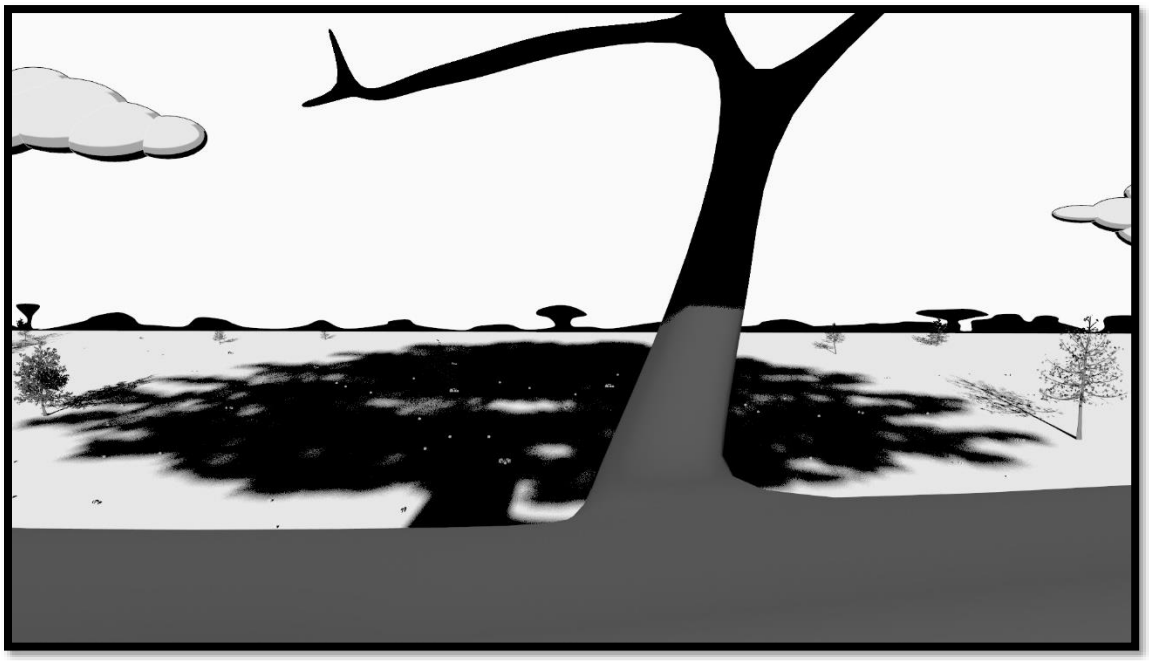
Ambientación del Cortometraje "Voces Invisibles"

Árboles, rocas y montañas a la distancia en la ambientación del llano para el cortometraje "Voces Invisibles"

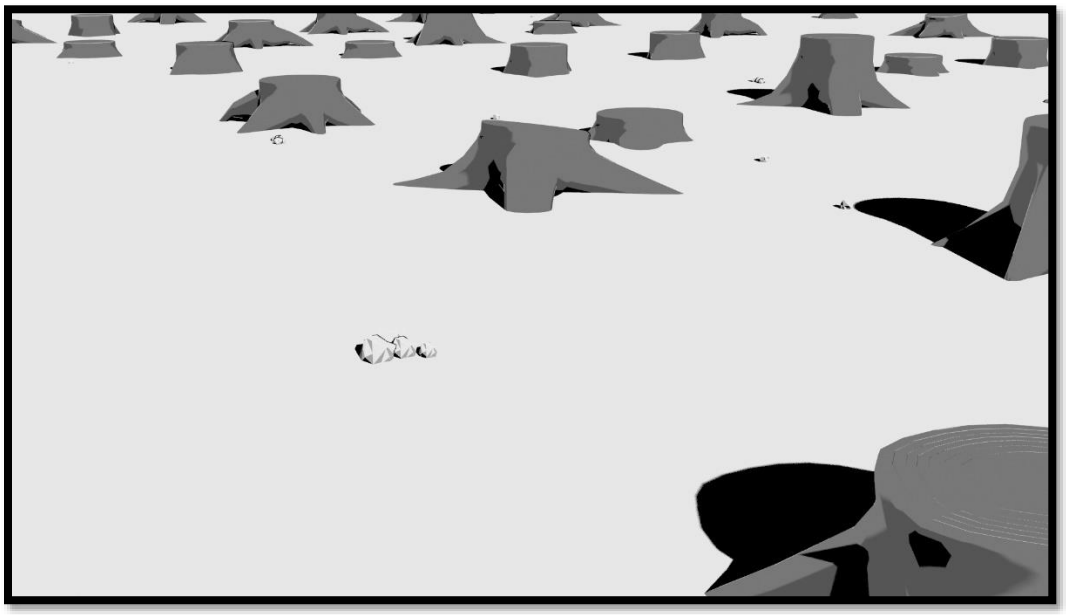
Árboles y montañas al fondo con el gran árbol de guayabo rodeado de rocas en uno de los planos de "Voces Invisibles"



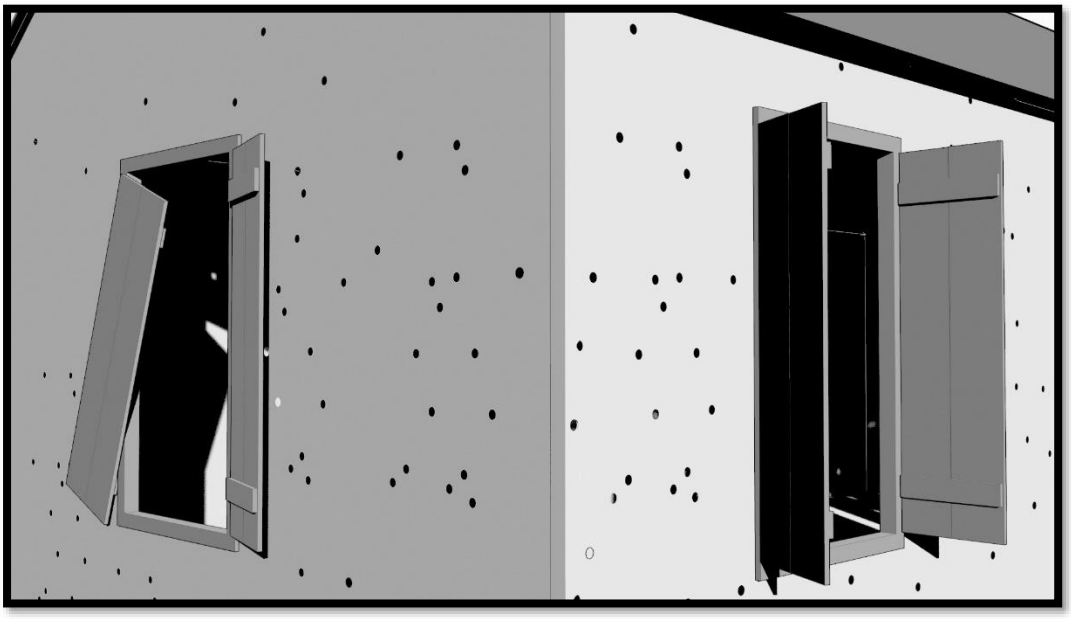
Escenografía 3d ambientada en el llano colombiano. Árboles, nubes y montañas al fondo y fragmento del árbol de guayabo con escalones.



Escenografía 3d ambientada en el llano colombiano. Árboles, nubes, monte a lo lejos y la gran rama del árbol de guayabo.



Ambientación de un territorio de bosque talado, con muchos tocones en el cortometraje "Voces Invisibles"

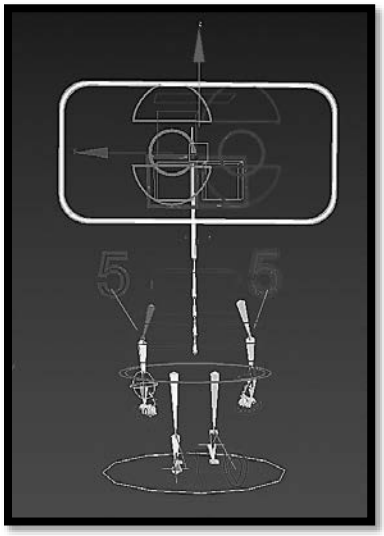


Ambientación de parte de una casa abaleada y abandonada del cortometraje "Voces Invisibles"

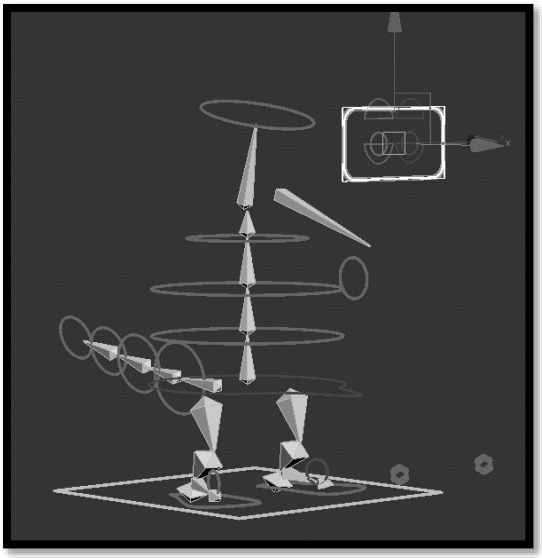
Ambientación de un bosque frondoso con nidos de cocodrilo del cortometraje "Voces Invisibles"

Anexo 8: Rigs

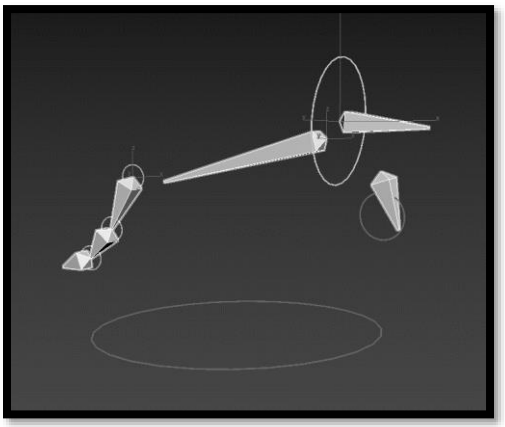
Rigs de los Niños y Niñas



Huesos y controladores para mover malla de los personajes niños, niñas y adultos del cortometraje "Voces Invisibles"



Huesos y controladores de los Cocodrilos del cortometraje "Voces Invisibles"



Huesos y controladores para mover malla 3d de los personajes cuadrúpedos del cortometraje "Voces Invisibles"

Anexo 9: Audio Inicial

Enlace Externo al Audio Inicial del Cortometraje "Voces Invisibles"

https://drive.google.com/file/d/19SpaREvDK4cPifZypQBN_e-vzXVEoRAH/view?usp=sharing

Anexo 10: Storyboard Animado

https://youtu.be/xVyqS9USAhA

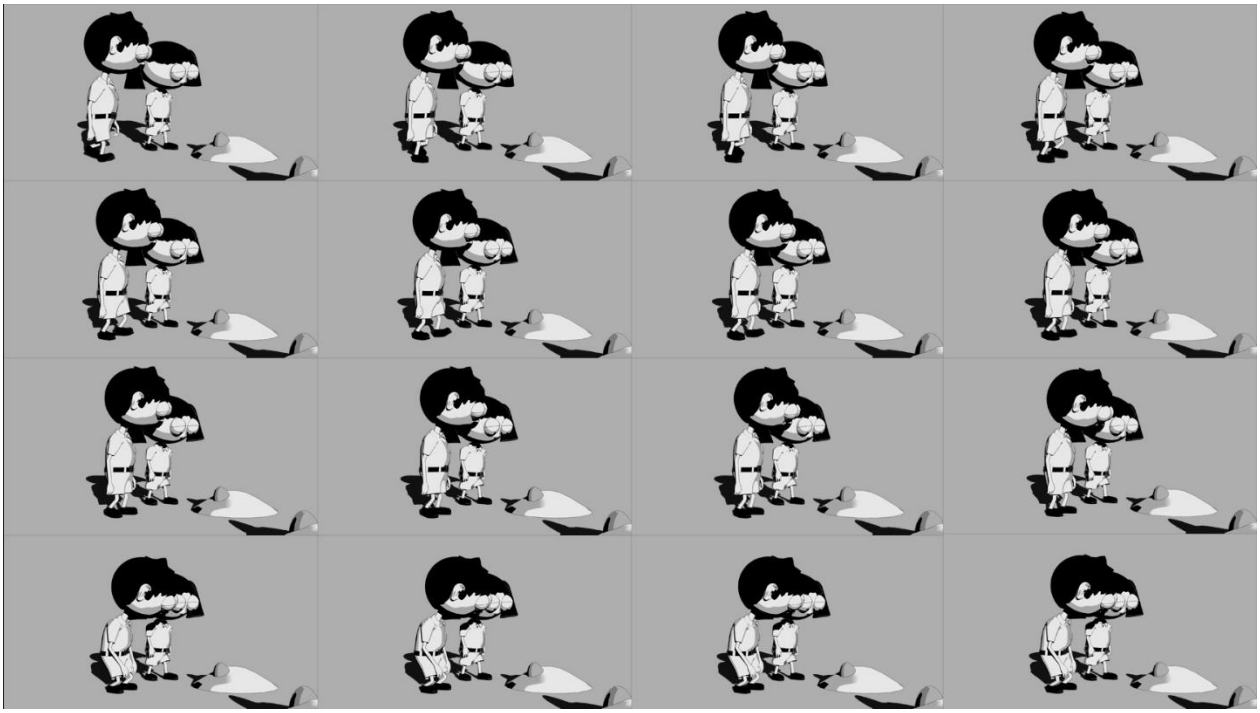
Anexo 11: Animación

Enlace Externo a la Previsualización de la Animación de uno de los Planos del Cortometraje "Voces Invisibles"

https://youtu.be/0dB1o4Qcwoc

Anexo 12: Render

Fotogramas del Plano 130-140 "Observando el Nido" Renderizados en Secuencia de Imágenes por Capa con Fondo Verde, Listos para Posproducción



Fragmento de secuencia de imágenes renderizadas del cortometraje "Voces Invisibles"

Anexo 13: Recursos Necesarios

Recursos Necesarios		
RECURSO	**DESCRIPCION**	**PRESUPUESTO ($)**
1. Equipo Humano	Autor de la Obra: Fabio Alexander Mora Cabrera.	12.000.000

2. Equipos y Software	Computador portátil. Programas de edición: 3ds max con licencia de estudiante, after effects licencia versión de prueba, Sony Vegas versión de prueba 30 días, Photoshop versión de prueba	
3. Viajes y Salidas de Campo		
4. Materiales y suministros	Computador portátil. Programas de edición: 3ds max con licencia de estudiante, after effects licencia versión de prueba, Sony Vegas versión de prueba 30 dias, Photoshop versión de prueba	
5. Referencias	ACNUR. (1951 - 1967). *Agencia de la ONU para los Refugiados*. Consultado el 13 de enero de 2022. https://www.acnur.org/personas-desplazadas-internas.html ACNUR. (2013). Palabras y dibujos de niños colombianos refugiados en Ecuador. *Te cuento mi historia*, 1-20. https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2013/9176.pdf Aguilera Peña. (2014, p. 22). *Centro Nacional de Memoria Historica*. Consultado el 17 de enero de 2022. Guerrila y Población Civil Trayectoria de las farc 1949-2013. https://www.centrodememoriahistorica.gov.co/descargas/informes2013/farc/guerrilla-y-poblacion-civil-jun-2016.pdf Aguilera Peña. (2014, mayo, p. 35). *Centro Nacional de Memoria Histórica*. Consultado el 23 de enero de 2022. Guerrilla y Poblacion Civil. Trayectoria de las Farc 1949-2013.	

https://www.centrodememoriahistorica.gov.co/descargas/informes2013/farc/guerrilla-y-poblacion-civil-jun-2016.pdf

Aguilera, M. (2014). Guerrilla y población civil. Trayectoria de las FARC. (A. editores, Ed.). *Centro Nacional de Memoria Histórica.* https://www.centrodememoriahistorica.gov.co/descargas/informes2013/farc/guerrilla-y-poblacion-civil-jun-2016.pdf

Arcia, C. (2012, Junio). Estado del arte sobre Reforma. *Fescol*, 1-22. https://library.fes.de/pdf-files/bueros/kolumbien/09173.pdf

Asuntos Legales. (2021, 24 de enero). *El partido político de las Farc anunció que cambió de nombre a "Comunes"*. Consultado el 10 de enero de 2022, de Asuntos Legales: https://www.asuntoslegales.com.co/actualidad/partido-politico-de-las-farc-anuncio-que-cambio-de-nombre-a-comunes-3115267

Banrep. (2018, septiembre). Informe del Gerente. *Banco de la República*(3), 1-22. https://www.banrep.gov.co/sites/default/files/publicaciones/archivos/informe-gerente-2018-septiembre.pdf

BBC. (2021, 11 de marzo). *"Máquinas de guerra": la polémica en Colombia por la justificación del gobierno de un bombardeo a la guerrilla en el que murió al menos una menor*. Consultado el 12 de enero de 2022, de BBC News Mundo: https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-56261428

Cedema. (1978, 01 de enero). *M-19: NACIMIENTO Y PRINCIPIOS*. Consultado el 11 de enero de 2022, de Cedema: http://www.cedema.org/ver.php?id=2520

Chaman Experiencie. (2022, 16 de enero). *¿Qué es el lenguaje cinematográfico y cuáles son sus ELEMENTOS?* Consultado el 14 de enero de 2022, de Chaman Experiencie: https://www.chamanexperience.com/video/que-es-el-lenguaje-cinematografico-elementos/#ritmo_audiovisual

Christian, R. (2017). Diagnóstico de la problemática de la congestión judicial en Colombia. *Trabajo de Grado.* https://drive.google.com/file/d/1z26zoU8rJeRN19CbGFNNTxgnxlEo_vKA/view?usp=sharing

Consejo de Seguridad de la ONU. (2019). Consultado el 18 de enero de 2022, de Los niños y el conflicto armado en Colombia: https://reliefweb.int/sites/reliefweb.int/files/resources/S_2019_1017_S.pdf

Consejo de Seguridad ONU. (2019). *Los niños y el conflicto armado en Colombia*. Consultado el 22 de enero de 2022, de Informe del Secretario General: https://reliefweb.int/sites/reliefweb.int/files/resources/S_2019_1017_S.pdf

constitucioncolombia. (1991). *Artículo 44*. Consultado el 23 de enero de 2022, de Constitución Política de Colombia: https://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-44

DANE. (2020). *En 2019 la pobreza monetaria fue 35,7% y la pobreza*. Consultado el 19 de enero de 2022, de Pobreza Monetaria Comunicado de prensa: https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/condiciones_vida/pobreza/2019/Comunicado-pobreza-monetaria_2019.pdf

Defensoria del Pueblo. (2020). *Grupos armados reclutan 10 menores de edad al mes en Colombia*. Consultado el 20 de enero de 2022, de Defensoría del Pueblo: https://www.defensoria.gov.co/es/nube/enlosmedios/2994/Grupos-armados-reclutan-10-menores-de-edad-al-mes-en-Colombia.htm

El Conflicto en Colombia. (2005). Consultado el 19 de enero de 2022, de https://core.ac.uk/download/pdf/29404428.pdf

El Tiempo. (2020, 4 de agosto). *Uno de cada 2 casos que había en juzgados en 2019 quedó para este año*. Consultado el 23 de enero de 2022, de El Tiempo: https://www.eltiempo.com/justicia/cortes/contraloria-advierte-por-altos-niveles-de-congestion-judicial-en-colombia-525618

Fernández, I. (2012, 26 de abril). *Teoría del color de Sin City*. Consultado el 15 de enero de 2022, de publiisa: http://publiisa.blogspot.com/2012/04/teoria-del-color-de-sin-city.html

Fiscalía. (2016, 5 de mayo). *Jornada por las víctimas del EPL en Norte de Santander: 6800 hechos de violencia atribuibles a ese grupo*. Consultado el 05 de enero de 2022, de Fiscalía: https://www.fiscalia.gov.co/colombia/noticias/destacada/jornada-por-las-victimas-del-epl-en-norte-de-santander-6800-hechos-de-violencia-atribuibles-a-ese-grupo/

Guzman, K. F. (2016, 13 de ocubre). Emociones en niños y adolescentes desde la experiencia del desplazamiento y la vinculación a los grupos armados en Colombia. *ARTÍCULOS DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA Y*

TECNOLÓGICA, 10(19). https://journal.poligran.edu.co/index.php/panorama/article/view/834

Guzman, K. F. (2016). Emociones en niños, niñas y adolescentes desde la experiencia del desplazamiento y la vinculación a los grupos armados en Colombia. *Panorama, 10*(19), 124-149. doi:10.15765/pnrm.v10i19.834

HCHR. (2006). *Condena a las FARC-EP y al ELN por crímenes de guerra en Arauca*. Consultado el 18 de enero de 2022, de Oficina en Colombia del Alto Comisionado D.H., ONU: https://www.hchr.org.co/index.php/informacion-publica/comunicados-de-prensa/ano-2006/1065-condena-a-las-farc-ep-y-al-eln-por-crimenes-de-guerra-en-arauca

HRW. (1978). *Acerca de Nosotros*. Consultado el 13 de enero de 2022, de HRW: https://www.hrw.org/about/about-us

Human Right Watch. (2003). "Aprenderas a No Llorar" Niños Combatientes en Colombia. *Informe HRW*. https://www.hrw.org/legacy/spanish/informes/2003/colombia_ninos.pdf

Human Right Watch. (2003). APRENDERÁS A NO LLORAR Niños Combatientes en Colombia. *Informes HRW*, 3-89. Obtenido de HRW: https://www.hrw.org/legacy/spanish/informes/2003/colombia_ninos.pdf

Infobae. (2019, 4 de mayo). *La historia del EPL, otro grupo criminal colombiano que da apoyo al régimen chavista*. Consultado el 21 de enero de 2022, de Infobae: https://www.infobae.com/america/colombia/2019/05/04/la-

historia-del-epl-otro-grupo-criminal-colombiano-que-da-apoyo-al-regimen-chavista/

infobae. (2020). *33% de las víctimas de reclutamiento forzado en Colombia durante 2020 fueron niños de menos de 14 años*. Consultado el 23 de enero de 2022, de infobae: https://www.infobae.com/america/colombia/2021/03/12/33-de-las-victimas-de-reclutamiento-forzado-en-colombia-durante-2020-fueron-ninos-de-menos-de-14-anos/?outputType=amp-type

Insight Crime. (2018, 9 de marzo). *EPL*. Consultado el 20 de enero de 2022, de Insight Crime: https://es.insightcrime.org/noticias-crimen-organizado-colombia/epl/

Insight Crime. (2020, 27 de octubre). *Ejército de Liberación Nacional (ELN)*. Consultado el 18 de enero de 2022, de Insight Crime: https://es.insightcrime.org/noticias-crimen-organizado-colombia/eln-colombia/

Lenguaje Audiovisual. (2003). Consultado el 22 de enero de 2022, de https://perio.unlp.edu.ar/tpm/textos/tpm-lenguaje_audiovisual.pdf

Maria, R. (1991, 30 de enero). *EPL FIRMÓ ACUERDO DE PAZ CON EL GOBIERNO*. Consultado el 06 de enero de 2022, de El Tiempo: https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-17298

Mercado, J. (2012, 10 de agosto). *Frankenweenie The Art of Tim Burton*. Consultado el 14 de enero de 2022, de Replicante: https://revistareplicante.com/frankenweenie/

Nieto, J. (1995, 15 de 12). *Narcopolítica en la actual coyuntura política colombiana*. Consultado el 12 de enero de 2022, de Estudios Politicos: https://revistas.udea.edu.co/index.php/estudiospoliticos/article/view/15996

OEA. (2003). *URGENTE LLAMADO EN LA OEA PARA ACABAR RECLUTAMIENTO*. Consultado el 12 de enero de 2022, de Comunicado de Prensa: https://www.oas.org/es/centro_noticias/comunicado_prensa.asp?scodigo=c-223/03

ONU. (2020, 27 de enero). *A pesar del proceso de paz, los niños colombianos siguen sufriendo*. Consultado el 12 de enero de 2022, de Noticias ONU: https://news.un.org/es/story/2020/01/1468602

Pacifista. (2019, 23 de octubre). *¿Quiénes son Los Pelusos?* Consultado el 08 de enero de 2022, de Pacifista: https://pacifista.tv/notas/quienes-son-los-pelusos/

Peco y Peral. (2006). Consultado el 22 de enero de 2022, de El Conflicto de Colombia: https://core.ac.uk/download/pdf/29404428.pdf

Peco, M. F. (2006). El Conflicto de Colombia. *Conflictos Internacionales Contemporaneos*, 1-129. https://core.ac.uk/download/pdf/29404428.pdf

Peña, A. (2018). *Importancia de los Niños en la Sociedad*. Consultado el 23 de enero de 2022, de Calameo: https://es.calameo.com/read/0055069019cc72efc8c32

Ramírez y Rodriguez. (2002). Consultado el 22 de enero de 2022, de POBREZA EN COLOMBIA: TIPOS DE MEDICIÓN Y EVOLUCIÓN DE POLÍTICAS ENTRE LOS AÑOS 1950 Y 2000: https://www.icesi.edu.co/revistas/index.php/estudios_gerenciales/article/view/96/html

Ramírez, C. R. (2002). *POBREZA EN COLOMBIA: TIPOS DE MEDICIÓN Y EVOLUCIÓN DE POLÍTICAS ENTRE LOS AÑOS 1950 Y 2000.* Consultado el 24 de enero de 2022, de Icesi: https://www.icesi.edu.co/revistas/index.php/estudios_gerenciales/article/view/96/html

Rivas, M. (2017). Psicologia del Color. *Idus*, 1-34. Obtenido de https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/62845/Trabajo%20Fin%20de%20Grado%20-%20Marta%20Rivas%20Yuste%20%28Psicolog%c3%ada%20del%20color%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sánchez Torres, C. A. (2001). El caleidoscopio de las justicias en Colombia. *Estudios Juridicos, 3*(2), 177-190. http://www.scielo.org.co/pdf/esju/v3n2/v3n2a09.pdf

Torres, E. (2018). *Revista Eleuthera*. Consultado el 24 de enero de 2022, de Tramas del reclutamiento y participación de niños en el conflicto armado: http://www.scielo.org.co/pdf/eleut/v20/2011-4532-eleut-20-00096.pdf

Torres, E. (2018). Tramas del reclutamiento y participación de niños en el conflicto armado. *Revista Eleuther, 20*, 96-113. doi:10.17151/eleu.2019.20.6.

Torres, E. (2018). Tramas del reclutamiento y participación de niños en el conflicto armado. *Revista Eleuthera, 20*, 96-113. doi:10.17151/eleu.2019.20.6.

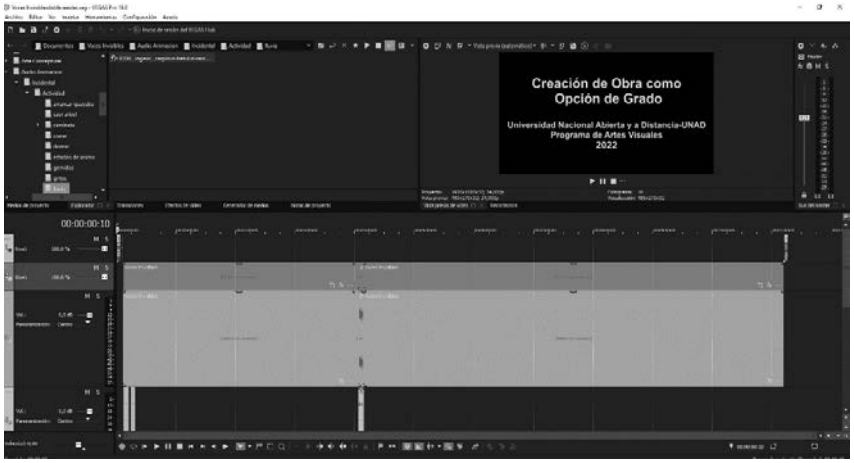
TPM. (2003). Lenguaje Audiovisual. *TPM*, 1-18. https://perio.unlp.edu.ar/tpm/textos/tpm-lenguaje_audiovisual.pdf

Treintaycinco. (2020, 23 de junio). *La lista de Schindler fotografía: la restricción del color*. Consultado el 16 de enero de 2022, de Treintaycinco: https://35mm.es/la-lista-de-schindler-fotografia-restriccion-del-color/#:~:text=Llama%20la%20atenci%C3%B3n%20que%20la,estaba%20estandarizado%20en%20el%20cine.&text=No%20obstante%2C%20si%20bien%20el,el%20uso%20restrictivo%20del%20color.

Venegas, A. (2012, Junio). *FESCOL*. Consultado el 24 de enero de 2022, de Estado del arte sobre Reforma a la justicia en Colombia (1991-2011): https://library.fes.de/pdf-files/bueros/kolumbien/09173.pdf

Verdad Abierta. (2012, 18 de noviembre). *El origen de Las Farc (1953- 1964)*. Consultado el 12 de enero de 2022, de Verdad Abierta: https://verdadabierta.com/el-origen-1953-1964/

	Verdad Abierta. (2016, 22 de agosto). *Participación política del Epl, ¿modelo exitoso?* Consultado el 07 de enero de 2022, de Verdad Abierta: https://verdadabierta.com/participacion-politica-del-epl-modelo-exitoso/ Verdadabierta. (2012, 18 de Noviembre). *El origen de Las Farc (1953- 1964)*. Consultado el 09 de enero de 2022, de Verdadabierta: https://verdadabierta.com/el-origen-1953-1964/ Villamizar, J. (2020, 01 de enero). La reforma agraria: la paz con las FARC, un compromiso aplazado de nuevo. *Anuario Colombiano de Historia Social y de la Cultura, 47*(1), 231-263. doi:https://doi.org/10.15446/achsc.v47n1.83151 Zafón, C. R. (s.f.). *El Principe de la Niebla*. (Planeta, Editor) Consultado el 10 de enero de 2022, de carlosruizzafon: https://www.carlosruizzafon.com/descargas_web/primer_capitol/El_principe.pdf	
Montaje	El proceso de montaje de la obra se realizó en After Effects y Sony Vegas	

	 Aplicación de efectos visuales. Aplicación de mascara para insertar imagen en el globo en After Effects  *Agregando sonidos:, sonidos incidentales en Vegas*	
Organización de exhibición, circulación o concierto	El Cortometraje animado “Voces Invisibles” será emitida a través de las redes sociales YouTube y Facebook. Se ha elegido estas dos redes sociales: Facebook y YouTube, ya que además de servir como medios de difusión y exposición de este cortometraje animado 3d, también sirven para los propósitos de la obra, los cuales son: hacer visible la exposición que tienen los menores de edad a las violaciones de sus derechos	

	fundamentales; también, que se genere reflexión en el público que usa estas redes sociales sobre la participación de los niños, niñas y adolescentes en el conflicto armado colombiano. Este cortometraje animado 3d "Voces Invisibles" va a estar por mucho tiempo en YouTube y Facebook, por lo que se presenta la oportunidad de que el público puedan interactuar constantemente entre ellos, haciendo comentarios, dando su opinión, sobre el tema que observan en este cortometraje animado 3d, de esta manera, al generarse debate, también se crea sensibilidad y se genera reflexión sobre los peligros físicos a los que están sometidos los menores de edad cuando están expuestos constantemente a la violencia. De esta manera las redes sociales además de cumplir con su labor de ser un medio de comunicación también son un espacio de sensibilización de las personas, donde comentan entre ellos, dejan un "me gusta" y debaten con respecto a la exposición a violaciones de los derechos fundamentales de los menores de edad en el conflicto armado colombiano.	
TOTAL		12.000.000