

Si bien como se dijo anteriormente es un arte de mover objetos y de diseñar los movimientos mediante el dibujo con la ayuda de los avances tecnológicos se puede obtener la ilusión de movimiento y la vida en las secuencias de imágenes animadas.

Tabla 4

Análisis del lenguaje cinematográfico.

Análisis del lenguaje cinematográfico
<p>Lenguaje Cinematográfico Es la serie de resultados obtenidos por el espectador frente al contenido o la crítica de cómo se compone el audiovisual, y el autor hace una presentación de los conceptos básicos del lenguaje cinematográfico Puesta en escena: ¿qué se filma? Puesta en cuadro: ¿cómo se filma? Puesta en serie: ¿cómo se ordenan las tomas y las secuencias de la película?</p>
<p>Imagen La imagen nos ayuda a desarrollar una idea mediante el proceso técnico y creativo.</p>
<p>Sonido El sonido es la música, sonidos y silencios que componen un fondo que acompaña la imagen.</p>
<p>Edición La edición es el corte y pegue de diferentes planos que según su determinada narrativa aterriza en un tiempo y espacio.</p>
<p>Escena La escena es aquello que puede verse en cámara, es el resultado de la preparación de los espacios.</p>
<p>Narración Narración es el método por el cual se cuenta una historia, estructurada de una manera cronológica y aristotélica.</p>
<p>Animación 3d Arte de mover objetos y de diseñar los movimientos mediante el dibujo con la ayuda de los avances tecnológicos se puede obtener la ilusión de movimiento.</p>
<p>En función de lo anterior, podemos entender que el análisis cinematográfico nos ayuda a</p>

Nota: Autoría propia.

Problemas de la infancia. La infancia es una etapa donde la niñez está en el borde del reconocimiento de quien es como persona y como se define, esto se ve afectado por el entorno social en el que vive, por lo tanto, es una etapa vulnerable donde diferentes problemas para el infante pueden dañarlo desde el hogar, la parte social, económica, religiosa, etc. Este tipo de obstáculos genera en el infante un nuevo tipo de actitudes modificando la personalidad, haciendo que caracterice un entorno social.

La representación de la infancia en el cine se explica desde el autor Duque, en el siguiente libro *Representación de la Infancia en el Cine Actual* Duque (2015), el cual define el tema por dos contextos culturales dando una mirada de la infancia, pasando por la diversidad como una de las

categorías principales para entender la infancia y sus necesidades por ende las representaciones del infante están estructuradas desde un contexto social y cultural.

Un grupo social se define por unos comportamientos prolongados por sus líderes. Moscovici citado por Casallas (2017) dice que; “La representación social como un corpus de conocimientos que hacen de lo intangible una realidad tangible dentro de la sociedad”. (p. 39.) Moscovici refiere al comportamiento del ser humano dentro de una sociedad, por ende, la representación se aterriza en una expresión popular basados en una época de la historia y en su contexto cultural. Por eso para tener claridad en la sociedad que queremos representar definiremos infancia, familia, trabajo infantil, pobreza y madurez a temprana edad.

Infancia. Entre los postulados de Casillas como lo es Gaitán (2006), define a “la infancia como una categoría permanente de la sociedad, sus miembros se renuevan cada cierto tiempo debido a causas biológicas. Por eso, la infancia es variable en términos históricos y culturales”. Adicionalmente se entienden las relaciones de poder entre los niños y la autoridad del adulto por la diferencia de edad y no tener participación social.

Familia. Echeverri (2016) menciona que Sartre concibe la idea de que el ser humano solo se puede entender así mismo y evolucionar gracias a las experiencias que tiene con otros seres humanos. Por eso es imperativo crear vínculo con otros partiendo de la compatibilidad entre los individuos. Sin embargo, existe la sensación de pérdida si se da el caso de que los individuos ya no comparten características. Aun así, estos vínculos pueden ser lo suficientemente fuertes para generar grupos sociales grandes para sobrevivir como lo es una familia.

La familia entonces es un grupo social activo que cambia a través de los años. Existen dos tipos de familia: la familia de orientación donde se nace y la familia de procreación donde un individuo se une con otro y dan descendencia. “En 1948, en el “Artículo 16. 3” de la Declaración Universal de los Derechos Humanos, aparece la familia como “el elemento natural y fundamental de la sociedad y tiene derecho a la protección de la sociedad y del Estado.” Echeverri, (2016). Sin embargo, la familia tiene funciones como la de dar hijos a la sociedad, cuidarlos en salud, educación y seguridad, manteniendo una economía óptima para la familia como para la sociedad, ayudándolos a socializar y enseñando valores para encajar en la sociedad. Pero no todas las familias se componen de los mismos integrantes la familia evoluciona así se crean diversas tipologías familiares que hacen referencia a unas composiciones que permiten identificar los miembros de una familia según

sus lazos de filiación, parentesco, afinidad y afecto. Para nuestro animatic entenderemos sólo a las familias monoparentales conformadas por una madre y su descendencia.

En Colombia la familia tradicional se compone de un padre proveedor, una madre en casa y varios hijos. Desde el siglo XIX se vio el intento de la mujer por ser más importante en la familia, logro conseguido en el siglo XX como figura proveedora. Pero la violencia y los cambios políticos en el país, generaron alta desigualdad social, barrios de invasión y pérdida de alguno o los dos padres en muchas familias de las zonas rurales. La ley empezó a castigar el abandono, otro grave problema, y legalizó los divorcios. Velando por la niñez con entidades como Bienestar Familiar. En el siglo XXI la conclusión es sobre como no hay un único tipo de familia, pero es mucho más común la monoparental. Existiendo madre y padre proveedores y familias del mismo sexo.

Trabajo Infantil. Consiste en la utilización de niños para realizar labores para las cuales no son indicados, ya que transgreden todo tipo de normas y derechos con los cuales se afectan a los jóvenes física y psicológicamente truncando su sano crecimiento.

Las Convenciones 138 (1973) y 182 (1999) de la Organización Internacional del Trabajo (OIT) definen como trabajadores infantiles a los menores de 12 años que realizan actividades remuneradas, a los de 12 a 14 años que realizan trabajos más que livianos, y a todos los niños y niñas sometidos a las peores formas de trabajo infantil, por medio de las cuales se les esclaviza, se le recluta a la fuerza, se les prostituye, se les somete a la trata. Unicef, (2005)

Se entiende que exponer a un infante a actividades que entorpezcan su desarrollo es denigrante. Además, esta situación genera deserción escolar y perpetúa la pobreza, la mala salud física y mental, sobre todo en países en vía de desarrollo como Colombia. Cortés, Estrada y Guerrero (2018) Pobreza. En la infancia inicia desde el bajo recurso económico desde la misma cuna familiar, donde los ingresos salariales en el grupo familiar no permiten tener acceso a condiciones adecuadas.

Se considera que un niño vive en condiciones de pobreza relativa si crece en una familia cuyo ingreso disponible, ajustado según el tamaño y la composición de la familia, es inferior al 50% del ingreso disponible medio de las familias del país. * Con este patrón, se considera que más de un 15% de los 200 millones de niños de los 35 países enumerados en el listado de la Figura 1b vive en condiciones de pobreza relativa. La pobreza “real” Con frecuencia se alega que la pobreza relativa no es “pobreza real”. Se dice que pobreza real significa carecer de lo básico: alimentos suficientes, vestimenta apropiada, vivienda seca, baño interior, agua caliente y una cama para

dormir. Unicef (2005) La pobreza es definida por el estado y es un problema que poco a poco en el país se ve más reflejado ya que la cantidad de impuestos que genera por la canasta familiar, el pago de arriendo y educación cada vez es más alto y hay menos probabilidad de las personas de estratos más bajo y con menos recursos tengan la posibilidad de avanzar o mejorar su precariedad económica.

Lo anterior, es la delimitación de los términos y temáticas que plasmamos en la producción de Elkin. Ya que tenemos una idea clara de estos términos, repasamos las unidades básicas del lenguaje cinematográfico el cual es indispensable a la hora de contar la historia de Elkin y mostrar la intención en cada parte del guion y del storyboard. Así mismo el universo de Elkin lo conforma su familia la cual nos parece que es la columna vertebral de la historia, a pesar de la dificultad impuesta como lo es la pobreza o el trabajo infantil el cual queremos demostrar no es necesario en la vida de un infante con sueños y esperanza como Elkin.

Lo anterior se pretende mostrar en una animación que nos permita ser flexibles para mostrar nuestra intención por eso hemos indagado en la animación 3d y la rotoscopia para lo cual tendremos una ruta que nos permitirá realizar la historia de Elkin.

Metodología

Para el desarrollo de este proyecto se realizará una investigación de tipo histórica y descriptiva, ya que se desea evidenciar la representación del infante en el cine mundial, como era su visión desde un inicio y como empezó a tener relevancia en el cine Colombiano, así queremos hallar una descripción sobre el actuar y pensar de un infante que genere las bases para nuestro protagonista Elkin, entendiendo las características de la niñez representadas en nuestros referentes Gente de bien (Franco Lolli, 2014), Las notas de Camila (Mondragon, 2015), y La Noria (Baena, 2019):

Se quiere establecer las dificultades que enfrenta la niñez describiendo roles de la infancia enfrentado los problemas sociales en el cine de ficción para esto se realizará un breve análisis histórico de la infancia y se describirán hitos cinematográficos donde nos muestre al infante y su actuar.

Se realizará análisis cinematográfico de las siguientes películas Gente de bien (Franco Lolli, 2014), Las notas de Camila (Mondragon, 2015), y La Noria (Baena, 2019) con el propósito de entender cómo se representó al infante y sus problemas de manera verosímil en el animatic para el cortometraje Elkin.

Se Realizará de animación del cortometraje Elkin, aplicando las conclusiones que deje esta investigación. Comenzando con la escritura del guion teniendo en cuenta las características de la representación previa de la infancia en la cinematografía colombiana. Construyendo una estética para el universo cinematográfico partiendo de las características encontradas en los referentes cinematográficos antes mencionados. Realizando un teaser para el cortometraje de ficción teniendo en cuenta los puntos anteriormente expuestos.

La razón por la cual se tendrán en cuenta los pasos anteriores es debido a que queremos asumir una claridad sobre las dificultades que pasan los niños en especial en Colombia como lo son la pobreza y la necesidad de adquirir un trabajo en una edad inadecuada como lo es la infancia. Posteriormente al necesitar referentes visuales queremos encontrar documentos audiovisuales que nos permitan entender cómo el mundo percibe a los niños como los describe física y psicológicamente y como ayuda extra analizaremos los escenarios que estos personajes enfrentan en su universo para crear así el universo de Elkin.

Entendiendo las apreciaciones de diversas fuentes como entrevistas al equipo de realizadores de nuestras películas y cortos de referencias, también queremos dar a nuestro público nuestras opiniones y no solo nuestra visión de cómo percibimos el mundo del infante de escasos recursos en Colombia.

Capítulo 3

Análisis de referentes audiovisuales.

Gente de bien (2015)

Eric, de diez años, ve cómo termina viviendo con Gabriel, su padre, a quien apenas conoce, luego de que una noche su madre le prometiera volver cuando estuviera más estable económicamente y luego se alejara sin más, dejándolo solo con una bolsa de basura, una maleta y una perra como su compañera. Por su parte Gabriel, tiene muchos problemas intentando mantenerse económicamente y construir una una relación con su hijo también se convierte en un reto bastante difícil. Hecha en Colombia en el año 2014 el Director Franco Lolli con el guión de Virginie Legeay, el mismo Lolli y Catherine Paillé y los actores Carlos Fernando Pérez, Brayan Santamaría y Alejandra Borrero contaron en 86 minutos como la desigualdad codifica las personalidades desde niños y estas actitudes si bien pueden ser menos expresadas en la vida adulta igual se hacen más palpable la brecha entre clases sociales.

Tocando un tema muy delicado que algunos no quieren admitir, Lemercier en su artículo de 2014 comenta como Gente de bien refleja fielmente la crueldad de la infancia retratada perfectamente a través del personaje principal y los otros jóvenes protagonistas, que interpretan la llegada de este desconocido como una intrusión grave a su mundo, y perfila con una modestia eficaz una respuesta bastante fatalista sobre el abismo que separa las clases sociales y sobre los límites de la bondad de la familia de María Isabel, que no todos comparten. Además, la película teje con delicadeza el difícil acercamiento entre un hijo y su padre a lo largo de una narración agridulce que se equilibra con un propósito sociológico explícito y un trasfondo de tensión ligeramente amenazador.



Figura 3. Gente de bien (2015) Recuperado de:

http://www.youtube.com/watch?v=5vPTG7q_4Og.

Esta película es para nosotros una fiel representación de la difícil situación económica de muchos padres de familia que no pueden ofrecer más a su hijo, así como la habitación de Gabriel en donde llega a vivir Eric. Aunque también nos hace reflexionar sobre esta situación de precariedad y esfuerzo cuando se retrata el mundo de Maria Isabel y su familia con espacios más amplios y más luz en la imagen; la actitud de los personajes también recalca las diferencias entre clases sociales ya que a pesar de que Maria Isabel quiera ayudar a Gabriel dándole trabajo, perdonando las faltas como un robo, ayudando a localizar a la mascota de Eric y pidiendo a su hijo que integre a Eric, el niño de clase alta se siente obligado y amenazado por el niño de clase baja. Ya en la casa de campo de la familia de Maria Isabel, Eric se acomoda rápidamente a este mundo divertido con todas las comodidades mientras su padre no puede evitar sentir la incapacidad de darle a su hijo lo que este merece, por esto Gabriel se devuelve para Bogotá a cuidar a la perra y de la enfermedad que ha contraído. En esto Eric entiende que tener cosas materiales no es lo único que se necesita para ser feliz debido a que su interacción con los niños cuya vida ha sido más cómoda nunca termina de ser buena.

En una entrevista a Alejandra Borrero y a Franco Loli, la actriz que interpreta a Maria Isabel comenta como esta película quiere transmitir esa cotidianidad de los colombianos sin exagerar las situaciones y los sentimientos. Se puede rescatar de esta entrevista el método de actuación de Loli quien forzaba a sus actores a encontrar la sensación correcta para cada escena olvidando el guión, experimentando y sacando la energía correcta de cada actor desde sus movimientos en cámara, la voz mediante las experiencias previas haciendo que los personajes tengan una ambigüedad de bondad y maldad que le permite a los espectadores analizar y juzgar la sociedad en la que vive aunque no la vea a diario o por el contrario la vida en primera persona.

La película, desde un primer elemento narrativo como lo es la imagen, está compuesta en su gran mayoría por planos cerrados y planos abiertos bien definidos, los cuales le dan una identificación propia a cada situación en la que se presentan estos planos y de paso también permiten al espectador entender en dónde se encuentra con tan solo ver un plano.

Para el mundo y los espacios pertenecientes a Eric y a su padre Gabriel, Franco Loli nos proporciona en su mayoría planos cerrados, generando la sensación de hacinamiento en la cual efectivamente viven nuestros personajes principales. Junto a lo anterior, podemos ver cómo el color azul es uno de los que más aparece tanto en el espacio como en los atuendos de los personajes principales. También podemos observar la textura del mugre, el cual nos demuestra el estatus de

esta familia de tres compuesta por un padre, su hijo y una perrita criolla llamada Lupe, de la cual podemos rescatar el hecho de que tanto su aspecto con su pelaje blanco como su presencia aportan tranquilidad a pesar de la situación difícil que pasan sus dueños.

Por otra parte, podemos observar cómo los planos abiertos y la luz entran completos a la vida de Maria Isabel. La cual posee la estabilidad económica para tener un espacio amplio y pagar por más arreglos. Cuando Gabriel entra en el espacio de Maria Isabel es notable la diferencia entre ambos y así mismo el personaje de Gabriel demuestra la incomodidad y la impotencia de no tener las mismas posibilidades de Maria Isabel esto hace que siempre se le vea molesto ante el lente de la cámara. Por su parte, Maria Isabel se distingue por que la mayor parte del tiempo su color principal es el café y los tonos tierra. Ella es fuerte, pero de sí mismo es noble y tiene buenas intenciones que siempre las deja en claro ante Gabriel.

Una observación adicional es que la relación entre el tamaño del plano y los personajes que enmarca también tiene que ver la edad de los mismos, es decir que en el caso de los niños los planos tienden a ser cerrados y para los adultos los planos parten de planos medios a planos más abiertos. Por parte del sonido, se puede decir que en la mayor parte de los sonidos se pretende sentir la crudeza del mundo en el que viven todos los personajes incluyendo a los más privilegiados ya que los sonidos se sienten un poco secos tanto en las voces como en los foley's a pesar de estar bien capturados. Sin embargo, podemos notar que en los espacios pertenecientes a Maria Isabel se sienten diferentes además de que hay más foley's que los espacios de Gabriel y Eric, porque el espacio es más amplio y genera un poco de eco y por qué hay más artefactos que generen esos sonidos adicionales como lo serían el televisor o los espacios abiertos como la finca. Desde la música podemos establecer la década del 2010 en por ejemplo en la canción que canta Eric en un determinado momento de la película, así mismo alcanzamos a ver cómo este elemento intenta funcionar como común denominador entre Eric y su padre Gabriel.

Ya para terminar, por parte del montaje de esta película, podemos observar que tiene un ritmo moderado que nos permite entender los sucesos de manera rápida, pero dándonos el tiempo necesario para procesar cada situación y cada palabra. No tiene un montaje particularmente llamativo y utiliza así mismos recursos básicos del montaje, siempre respetando una narrativa lineal, pero en sí, siempre es un montaje conciso y claro de dos realidades rutinarias y paralelas en la sociedad colombiana de los años 2010 y todavía vista en 2023. Lo anterior se puede hacer debido a que de por sí las imágenes ya contienen la información que se le quiere transmitir al espectador

y por parte del sonido los parlamentos ya son precisos para generar ese sentimiento de cohibición, considerada costumbre en nuestra sociedad, que se quiere representar con los personajes.

Por lo mencionado anteriormente, queremos gestionar en el mundo de nuestro Elkin, esa sensación de claridad, sin despegarnos de la realidad de la sociedad en la que nosotros, como realizadores audiovisuales, hacemos parte; queriendo dejar claro nuestro mensaje y dejando a nuestros públicos con la idea clara de cómo funciona nuestra sociedad.

Las notas de Camila (2015)



Figura 4. Las notas de Camila. Mondragón. (2015)

En este cortometraje podemos ver como la protagonista principal Camila, una niña la cual vive en un barrio de escasos recursos quiere aprender violín al ver que en un centro cultural están haciendo talleres de violín, su único inconveniente es que para entrar al taller de violín sus notas deben ser buenas y al no tener buenas notas en su examen su madre no le permite entrar al taller, pero al estar en descanso ve que una de sus compañeras que estaba en el taller la querían sacar pues sus notas en matemáticas no eran muy buenas y al tener malas notas no podría continuar, por lo que Camila decide ayudarla pues su fuerte son las matemáticas con la condición que ella le enseñe a tocar el violín. Conforme pasa el tiempo la amiga de Camila mejora en matemáticas, al igual que Camila aprende a tocar el violín y como Camila ha estado estudiando más, sus notas mejoran notablemente, la conclusión que podemos tener de este cortometraje es que a pesar de que Camila, una niña que está presente en un entorno de bajos recursos y precariedades, esto no es un impedimento para aprender y además el compañerismo que tiene con su amiga es una fortaleza para el desarrollo en su infancia por lo que para nuestra investigación es un buen referente para mostrar las principales dificultades que se pueden presentar durante la infancia y cómo estas se

pueden solucionar como se puede observar durante el cortometraje. un factor también a analizar es el acceso a la educación en situación de pobreza, según un estudio del DANE se determina que “Los niños pobres del sector rural solo pueden asistir a la educación pública. El país conoce que para personas mayores de 15 años el promedio de años de educación en zonas rurales es cercano a 6 años y en zonas urbanas a 10 años. La tasa de inasistencia en 2014 para el sector rural era del 57,8 % y para el urbano del 47,2 %”. Dane (2019) según este estudio podemos ver que la brecha del acceso a la educación es muy grande por lo que esto es un problema frecuente durante la infancia y que se debería investigar más a fondo para encontrar una solución a este problema y que más niños puedan acceder a una solución de calidad.

La Noria (2019)

La Noria es un cortometraje de horror-drama dirigido por Carlos Baena y producido a través de colaboraciones internacionales, fue creado en España en el año 2018, su duración es de 12 minutos y su formato de animación es el 3D, estuvo en producción aproximadamente 7 años y fue financiado en parte por el director y por otra parte con una campaña de crowdfunding. El cortometraje trata sobre un niño el cual destapa una antigua noria de mecanismo que está sin acabar desde el fallecimiento de su padre, cuando el niño intenta acabar de construir la noria, una última pieza, fracturada, no le deja completarla. Frustrado y enfadado, rompe la noria en pedazos, de repente cosas sobrenaturales empiezan a suceder e intenta buscar la forma de no ser atormentado por lo que pasa a su alrededor. En este cortometraje podemos observar como el personaje principal se siente frustrado al no poder construir la noria de juguete la cual es un recuerdo que tenía con su padre, el cual había perdido recientemente. Los recuerdos y sentimientos siguen atormentando en forma de monstruos a nuestro protagonista, ya que hasta por un momento lo persiguen por toda la casa, pero al final nos damos cuenta que estos “monstruos” solo querían ayudarlo a reconstruir la noria y así poder sanar esa herida y recordar los momentos con su padre.



Figura 5. La Noria. Baena. (2019)

Este cortometraje nos sirve como referencia en nuestra investigación, para mostrar que en la infancia hay más probabilidad de generar traumas, que deben ser tratados debidamente. Esto nos hace reflexionar sobre la atención médica y psicológica que debe existir para mantener saludables a los participantes de la sociedad, principalmente menores de edad. Pero muchos niños no tienen acceso a una atención psicológica a temprana edad, ya sea por falta de recursos o por miedo a expresar sus sentimientos y esto puede ser un impedimento para el buen desarrollo social y cognitivo durante la etapa de infante, por lo que el cortometraje nos muestra que desde pequeños debemos tener en cuenta nuestra salud mental, la cual es una parte fundamental de nuestro desarrollo y es un tema secundario que queremos tratar para nuestro cortometraje siendo, la salud mental, una de las problemáticas más frecuentes en niños ya sea por la pérdida de un ser querido, bullying, pobreza, trabajo infantil y otras problemáticas que se pueden presentar durante esta etapa y que si no se manejan con cuidado, esto puede ser un problema de conducta más adelante en la edad adulta.

Según un estudio publicado en la revista *Molecular Psychiatry*, del grupo Nature, “la edad en la que aparecen más trastornos mentales es a los 14 años, cuando el cerebro experimenta cambios madurativos importantes. Los expertos reclaman repensar el sistema de salud mental, estructurado en servicios infantiles y adultos según si la persona es mayor o menor de edad.” (El País, 2021) por lo que nos muestra que desde temprana edad se desarrollan estos traumas infantiles y se deberían tratar de una manera eficaz y con un seguimiento continuo por parte de una entidad especializada o un profesional de la salud especializado en salud mental.

Carlos Baena nos ejemplifica muy bien y de manera concisa que los traumas, y más en una edad corta, como la de sus personajes, son bastantes difíciles de afrontar, a tal punto de que puede ser bastante complejo de entender lo que está pasando y seguir adelante. Vemos así mismo en su

personaje, como un niño no está preparado para el vacío que deja la muerte y más cuando es un ser tan querido y primario en la vida de muchos como lo es un padre.

Como mencionamos anteriormente estas heridas pueden representarse y al hacerlo van dañando poco a la persona afectada. En el caso del personaje principal de La Noria, estas heridas se representan en forma de monstruos, pero al mismo tiempo al generar pánico y estrés van dañando al pequeño hasta que explota. Estas formas extrañas y horribles componen una imagen que nos recuerda un poco a Guillermo del Toro, ya que estamos viendo terror que al final nos despeja una parte de nuestro interior, pero, aun así, Baena y su equipo logran tener su esencia, la cual nos presentan con delicadeza, en movimientos delicados al inicio que logran encantarnos antes de que los sentimientos y el dolor del protagonista nos vayan rompiendo tal como el niño se siente. Estos movimientos que se van acelerando se funden con el hecho de que Baena utiliza mucho los planos cerrados, dándonos mucha información que nos permite hilar su historia, como el hecho de que los monstruos al principio solo son ideas tachadas en un papel. Por lo anterior, desde el aspecto visual podemos observar que desde el principio del cortometraje maneja colores vivos llegando a tonos pastel pues el protagonista no ha entrado en su zona de conflicto, mientras más avanza el cortometraje podemos observar que estos colores vivos se van transformando en colores más oscuros con algunas partes de colores neutros que poco a poco nos transporta a un mundo oscuro, con pequeños destellos de claridad que nos muestran estos monstruos deformes que resultan ser los sentimientos de nuestro protagonista.

Ya que el protagonista entra en una zona de duelo entre sus traumas y la forma de salir de ellos y cuando finalizamos el cortometraje observamos que la gama de colores vuelve a estar con colores vivos pues el personaje ha podido salir de su zona de duelo y ha resuelto el problema. La poca iluminación y el desenfoco de lente, nos permite jugar con sombras y aun así podemos ver como las texturas como el vidrio de las ventanas y el marco de fotos, el metal del barandal de las escaleras y la madera que pisa el protagonista, toman por sorpresa a este niño que en un principio no entiende lo que pasa.

Sin embargo, el sonido nos ayuda a profundizar mucho en los sentimientos del personaje, dándonos esos flashbacks que no vemos pero que al escucharlos podemos entender parte del pasado del personaje. Así mismo como los planos detalle en la imagen, los foleys del espacio diegético siempre presentes nos dan un peso único, no solo dándonos a entender que sucede a nivel sonoro, sino que también le dan una personalidad pesada a cada plano y cada escena; esta intención se

vuelve más profunda gracias a la música, que nos ubica en un mundo infantil y nos refuerza pequeños momentos como la caída de una pieza de metal, pero que pronto nos ilusiona volviendo bella, una escena terrible para el pequeño protagonista como lo es la persecución de sus miedos, sin embargo la música siempre tiene la intención de alivianar el peso de la historia, a pesar del uso de cacofonía y la yuxtaposición de varios sonidos que contrastan y aceleran el pulso del espectador para que entienda a la perfección las sensaciones del personaje.

Podemos concluir que tanto la edición, la cual tiene un ritmo moderado que avanza hasta detenerse en el sentimentalismo del plano final del cortometraje, como el sonido y los diferentes planos del cortometraje hacen un balance en el desarrollo de la historia y que cada elemento es importante para poder entender las diferentes problemáticas del protagonista y las diferentes circunstancias que tuvo que atravesar, podemos observar que las diferentes gamas de colores sirven para expresar las emociones del personaje que ayudan en la solución del problema, y las texturas que evidenciamos en las diferentes locaciones complementan la gama de colores que vemos durante todo el cortometraje tanto en el personaje principal como en los personajes secundarios los cuales serían los monstruos que lo atormentan. Juntando todos estos detalles podemos ver todo lo que quiso transmitir el director hacia el espectador con este cortometraje.

Así como los directores que vimos anteriormente, nosotros también queremos transmitir nuestra visión de la problemática escogida. nosotros queremos mostrar una imagen que representa no solo la realidad que queremos presentar al espectador, sino que también queremos dar una composición diferente, con un tono que permita que todos espectadores que vean nuestro proyecto entiendan y más allá se sientan comprometidos con la realidad de nuestra sociedad, creando conciencia sobre las temáticas a tratar en nuestro cortometraje.

Capítulo 4

Diarios de la experiencia - creación del teaser

Elkin, es un producto de animación de corta duración que ha sido trabajado durante un amplio periodo, así mismo durante este proceso nos hemos dado cuenta de muchas cosas; como por ejemplo, que la historia de Elkin nos ha podido generar más que solo la intención de crear un cortometraje; sino que también nos ha despertado a una nueva realidad de la cual sabíamos que existía, pero no teníamos, en un momento inicial, fundamentos necesarios para opinar al respecto y aún hoy, después de un arduo trabajo, nos falta mucho por profundizar. Sin embargo, esperamos con esta investigación que podamos demostrar de una manera más activa nuestra intención de contribuir a la problemática planteada e interesar a nuestros espectadores para que nuestra sociedad no sea tan indiferente a estas temáticas de las cuales puede ser hasta algo incómodo de tratar, aunque esto no sea razón suficiente para no proponer esta idea llamada Elkin.

A partir de todas las enseñanzas que los docentes encargados de nuestra educación en época de estudios universitarios nos brindaron como herramientas para llevar a cabo en una primera instancia, el teaser animado de Elkin; Rubén Mayordomo, creador de esta idea, ha tejido desde varios semestres esta historia, generando así dos etapas para la conformación del teaser que nos ayudará a crear el cortometraje de animación conocido como Elkin; en una etapa previa, Rubén tuvo las primeras ideas sobre lo que sería Elkin.

Esta investigación tuvo sus inicios en una historia de su familia, más específicamente en su abuelo, en su papá y en su tío, todo esto fue inspirado en el barrio de Los Laches, en la ciudad de Bogotá, Colombia. La historia se pensó como un cortometraje en live action, por este motivo se realizaron dos diferentes teaser durante el desarrollo, pero al finalizarlos se notó que no transmitía lo que quería expresar con la historia.

Y así, compartiéndolas con varios compañeros de la universidad y demás personas en su entorno que estuvieran interesados en Elkin, con su colaboración y desde su experiencia le dieron nuevas ideas y diferentes perspectivas a Rubén para el desarrollo y maduración de la historia de Elkin.



Figura 6. Elkin en acción real. Imagen propia. Mayordomo. (2019)



Figura 7. Elkin en acción real. Imagen propia. Mayordomo. (2019)

Si bien, en el caso de nuestros compañeros de la universidad que por diversos motivos su participación se vio detenida en algún momento del proceso de desarrollo de la historia de Elkin, siempre se agradecerá su aporte ya que los documentos soporte y la propia historia de Elkin no serían lo mismo sin sus opiniones y aportes.

Para la segunda etapa del proceso de creación del teaser de Elkin y para el proyecto de grado realizamos una investigación diferente donde pensamos en la animación como una herramienta flexible, ya que queremos que la historia se apegue a la realidad que viven las personas de estos barrios, lo difícil que es para ellos encaminarse en una lucha casi diaria por traer el sustento a sus hogares, sin olvidar la esperanza de un futuro mejor y la magia detrás de los pensamientos de los niños; como la historia de Elkin es sobre un niño de diez años que decide ayudar a su mamá Flor Alba con el trabajo, ya que ella no puede realizar este tipo de labores por una enfermedad en sus ojos, esto hace que Elkin madure a temprana edad y pensamos que la animación le podría dar más expresión a Elkin cuando va perdiendo su infancia.

El equipo de trabajo, así mismo, tuvo que reestructurarse es aquí donde Francy Daniela Pulido llega para dividir el trabajo y complementar la investigación que Rubén Mayordomo ya tenía bastante avanzada. Lo anterior sucedió en agosto de 2022, después de eventos, que hicieran que la etapa de desarrollo del teaser se ampliase más de lo esperado.

Estas eventualidades, han hecho que Elkin en su proceso de creación, se madure con más tiempo de aprendizaje el cual no han debilitado la intención de Rubén de llevar a buen puerto este cortometraje. Este tiempo adicional se ha tomado como impulso para desarrollar mejor todos los aspectos narrativos y pensar detenidamente cada aspecto técnico en el desarrollo del cortometraje en cuestión. Debido a esto, actualmente se pasó de una idea basada en experiencias familiares a un cortometraje animado con un teaser bien desarrollado, el cual es capaz de cuestionar a la audiencia y en el cual tenemos la intención de que nos mejore a todos los implicados no solo como profesionales en el audiovisual sino como personas. En esta parte, la historia de Elkin se divide en dos mundos donde uno es de fantasía y el otro pegado a la realidad, por este motivo escogimos la animación, porque nos permitiría expresar como Elkin se divide entre los dos mundos. 3D y rotoscopia.

Por supuesto que nuestro equipo con Rubén, quién siempre ha estado firme como el capitán de este viaje ha aprendido mucho de las experiencias y claro que ha mejorado sus habilidades como animador debido a ciertas oportunidades que aparecieron en su camino profesional. Oportunidades que aparecieron de repente y le dieron a nuestro director y guionista la experiencia suficiente para tomar las riendas de la animación de Elkin de manera más profesional y con una idea más clara sobre los procesos de desarrollo, preproducción, producción, postproducción y promoción y exhibición de cortometrajes de animación en Colombia. Siempre teniendo claro lo difícil que es

realizar proyectos de animación, pero también con la firme intención de ser parte de esta pieza de la creciente industria audiovisual en nuestro país.

Desde el inicio, cómo se mencionó antes, la idea de Elkin surgió de experiencias cercanas a nuestro director. Sin embargo, la parte primordial de este producto audiovisual fueron las tutorías con los profesores que ayudaron con sus consejos a delimitar la historia de manera lo más verosímil posible y así mismo lo más cercano a nuestros espectadores. Estos encuentros para solucionar dudas y corregir errores resultaron en la historia que contaremos inicialmente en el teaser de Elkin. Se procuró que varios profesores que podían dar sus consejos en diferentes áreas del proceso audiovisual nos ayudarán a perfeccionar las cuestiones técnicas como la imagen, luz, color, sonido y producción de una animación. Todo lo anterior en paralelo con la investigación que se requería para conocer mejor la realidad a la que nos queríamos enfrentar y representar con Elkin. La investigación, entiéndase como la parte que nos permitió entender que estamos haciendo y cómo lo íbamos a hacer, también tuvo su proceso, sus tiempos y sus espacios de quietud dónde al ser compartida con profesores que nos daban su opinión al respecto, nos dábamos cuenta de que faltaban o sobraban o se podían expresar mejor nuestras ideas en el presente documento. Las tutorías fueron hasta el final. Y nuestros maestros y tutores fueron necesarios para realizar este documento.

Con las tutorías para la investigación siempre se buscó puntualizar en palabras o conceptos lo más específicos posibles, así nos protegimos de confundirnos e irnos por caminos adicionales que, si bien estaban relacionados a nuestro tema principal, para efectos de nuestra investigación no eran necesarios de manejar en el presente escrito. Ahora bien, teniendo claros los conceptos que formarían la base de nuestro Elkin, a nivel técnico y temático, empezamos a corregir las versiones primarias de lo que hoy es el guion de Elkin.

En nuestro caso, para nosotros siempre ha sido importante visibilizar más la psicología de un niño en una situación de bajos recursos económicos, que el hecho mismo de la falta de recursos de nuestro personaje. Por esto mismo, nosotros queremos utilizar como referentes a las películas anteriormente expuestas en el capítulo 3 del presente documento, con la finalidad de observar lo que para nosotros son casos de éxito presentando la psicología de un infante de manera que no minimice las sensaciones y emociones de los niños protagonistas y al mismo tiempo presentando realidades y profesionalismo desde la producción técnica de cada película y cortometraje propuestos en este documento.

Por ejemplo, en la película Gente de bien (2015) vemos como Erik reacciona a una situación de escasez o cómo responde a una actitud de rechazo como lo es la actitud del hijo de María Isabel. Nosotros pensamos que estas reacciones naturales son lo que buscamos que nuestra animación refleje, ya que así es como actúan los niños en nuestro entorno, incluso nosotros mismos hemos actuado así alguna vez. adjunto a esto los escenarios mostrados en esta película para representar la escasez, fueron tomados en cuenta para los escenarios de Elkin.

Sin embargo, queríamos que nuestro Elkin al ser el protagonista, se mostrará como un niño poderoso, ya que a pesar de que un niño no tiene el nivel de raciocinio de un adulto, un niño de la edad de Elkin, si es capaz de entender hasta cierto nivel lo que pasa a su alrededor, independiente de no tener las herramientas suficientes para solucionar problemas de la misma manera en que lo haría un adulto. Lo sorprendente es cuando una persona menor de edad es capaz de encontrar una solución a un problema, como lo vemos en el caso del cortometraje colombiano de Mónica Mondragón; en las Notas de Camila de 2015, podemos ver cómo dos niñas intentan solucionar dos problemas que solo con ayuda de la otra pueden llevar a buen puerto.

Este cortometraje nos muestra varias cualidades que nosotros queríamos ver en Elkin ya que, aunque se subestime a los niños, muchos son valientes e inteligentes, al igual que muy creativos. Camila soluciona su problema y el problema de su nueva amiga con un intercambio, así que para nuestro Elkin queríamos esa iniciativa y creatividad, desde el guion y la descripción del personaje.

Para resumir el porqué de nuestros referentes, en el caso de La Noria, lo principal para nosotros era encontrar un documento audiovisual que con trazos digitales nos hiciera sentir lo que el director, en este caso, Baena, quería contar en su historia. Es por eso que la Noria nos sirve para entender

cómo la animación tiene que dar las mismas sensaciones y emociones que una imagen en movimiento de unos actores en persona. Adicional, para el área de sonido fue un gran ejemplo de cómo potenciar los foley para darle más peso dramático a las secuencias animadas.

A partir de agosto es cuando empezamos a reforzar la investigación que Rubén ya había empezado, empalmando con el profesor Yamid Galindo, quien en un primer momento nos ayudó desde su posición de tutor y responsable de los trabajos de grado en el año 2022. Nos dimos cuenta de que el tópico de la niñez estaba incompleto y faltaba más desarrollo de ideas en la investigación. Así mismo, si bien en etapas anteriores del escrito se había hecho un buen filtro de las películas que a nivel mundial que presentaban niños como protagonista, así mismo faltaba historia de

desarrollo cinematográfico en Latinoamérica o cómo evolucionó la animación y las computadoras para la creación de animación.

Todo lo anterior nos sirvió para tener más claridad y así tomar decisiones creativas para lo que sería inicialmente el teaser y posteriormente el cortometraje como tal. Estas decisiones fueron confirmándose durante las primeras pruebas de animación; Algunas cosas en la práctica no salían como se habían pensado, es por eso que por ejemplo la animación que queríamos inicialmente era completamente en 3D, sin embargo, al iniciar las primeras pruebas con los personajes, no se logró un ambiente orgánico entre los fondos y los personajes, aunque ambos eran en este formato.

Por eso, al ya tener definido que la historia será animada, y lo que queríamos rescatar de nuestros referentes; el primer problema era ¿qué tipo de animación sería? ¿Sería 2d tradicional, 2d limitada o 3d?, por eso, lo primero fue hacer los escenarios en 3d, porque este formato nos da un mundo más amplio y se acerca a como es el barrio Los Laches, también solo basta con hacer el escenario una vez y podríamos utilizarlo para el resto del cortometraje, el primer problema fueron las texturas y los colores, como lo que queríamos era ser lo más fieles posible a lo que es el barrio, investigamos cómo luce el barrio y por qué tienes este aspecto; lo que encontramos es que en sus inicios fue un barrio ilegal, un invasión y con el tiempo se legalizó y formó parte de la alcaldía Santa fe, uno de sus proyectos por embellecerlo por parte de la alcaldía fue el suministro de pinturas de los colores verdes y morados por este motivo las casas tiene esta paleta de colores.



Figura 8. Fondo Elkin en 3D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)



Figura 9. Fondo Elkin en 3D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)

Cómo ya teníamos la primera casa hecha en 3D y el aspecto que tenía nos dio gusto, decidimos seguir con las demás y poder formar la primera cuadra, el otro problema eran los personajes, tomamos la decisión de que Elkin fuera hecho en 3D y Flor Alba junto con los demás adultos en 2D en rotoscopia, ya que mostraría la brecha que hay entre los dos mundos, el infantil y el de los adultos, la rotoscopia nos da esa fluidez y es más pegado a lo que sería grabar en live action y el 3D nos podría mostrar un parte imaginaria de la infancia, un mundo que vive en Elkin.

Con las decisiones tomadas para la animación de los personajes, el siguiente paso fue realizar a Elkin lo primero fue hacer el primer diseño del personaje, se decidió hacerlo en el programa de Zbrush, después ponerle la ropa el cual se realizó en Marvelous y pasarlo a Blender donde se hizo el cabello, en el cabello tuvimos unas dificultades ya que es una parte complicada del 3d, pero logramos llegar a una parte que nos funcionará, en este punto le pusimos el rig, el cual nos podría dar los controladores para la animación, al solo personaje nos tomó un mes llegar a este punto, como no habíamos probado la animación de rotoscopia decidimos dejar en reposo a el personaje y continuar con Flor Alba, comenzamos con unas pequeñas pruebas de animación, como una corta caminata y un pequeño diálogo, la rotoscopia fue la parte que fluyo un poco más, ya que los consejos del profesor Camilo Reina, nos permitieron ser más acertados, como sitiar el proyecto a 12 frames.



Figura 10. Elkin en 3D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)



Figura 11. Elkin en 3D Imagen propia. Mayordomo. (2022)



Figura 12. Elkin en 3D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)



Figura 13. Elkin en 3D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)



Figura 14. Elkin en 3D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)



Figura 15. Fondo 3D y personaje 2D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)



Figura 16. Flor Alba 2D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)

En este punto ya teníamos el primer escenario, el personaje 3D avanzado y la prueba con los personajes 2D, pero teníamos que realizar el teaser, decidimos pasar al guion del teaser y

posteriormente en el animatic, en la asesoría quedó claro que el teaser fuera un breve abre bocas de la historia de Elkin y que mostrará los dos mundos dejando con la intriga de que pasara en el cortometraje, después de dos versiones del animatic, nos gustó el resultado, ya que nos daba una versión de la edición, junto con un acercamiento a la edición de sonido.

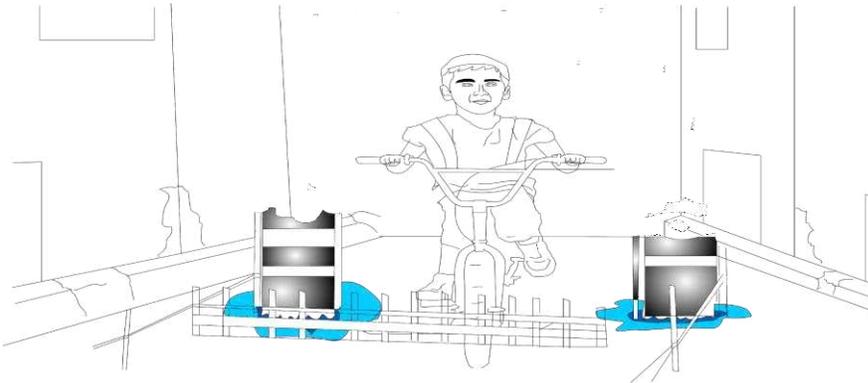


Figura 17. prueba 3D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)

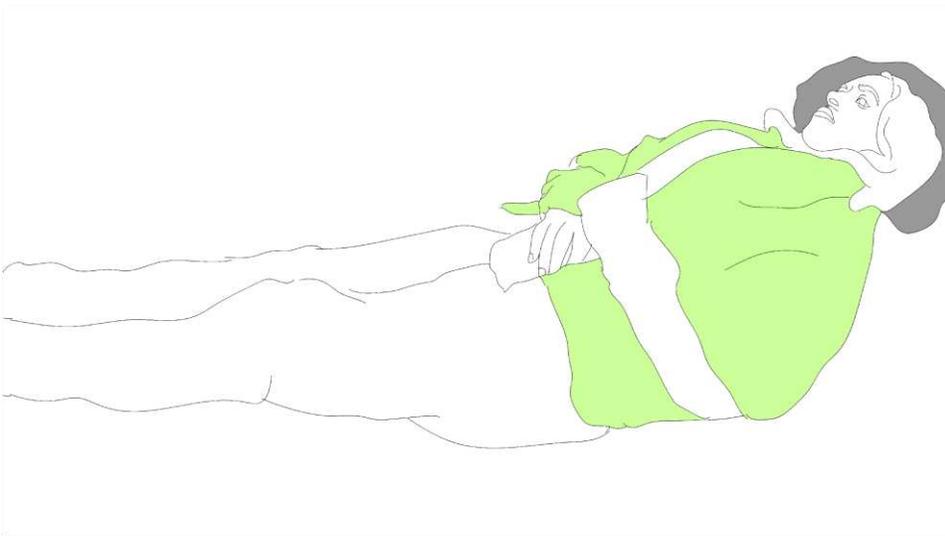


Figura 18. Prueba de color. Imagen propia. Mayordomo. (2022)

Teniendo esta versión del animatic ya teníamos material para que el editor de sonido trabajara sobre una primera idea de cómo sería el sonido final, pensamos que como la historia trata sobre la infancia, los sonidos tendrían que transportarnos a estos recuerdos que tenemos de nuestra propia infancia, también que tuviera algo icónico como el sonido de una rueda floja del carrito ambulante que hace la moverse, ya con estas indicaciones recibimos 3 propuestas por parte del editor de sonido.



Figura 19. Fondo 3D y personaje 2D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)

Mientras el editor de sonido junto con Francy Pulido trabajaban en estas versiones de sonido retomamos la animación y lo primero que hicimos era probar cómo se vería Elkin el personaje en 3D junto al personaje de Flor Alba en 2D, el resultado era lo contrario a lo que esperábamos, el personaje 3D no se unificó bien con el entorno y el 2D, era más un distractor que alejaba de la idea principal, por esto decidimos que los personajes fueran en 2D, hicimos una prueba rápida y el resultado fue mucho mejor y nos gustó.



Figura 20. Prueba de 3D y 2D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)



Figura 21. Prueba de 3D y 2D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)

Ya teniendo el animatic, una versión del sonido y las pruebas de animación decidimos investigar más para que nos fuera más fácil la realización del cortometraje, comenzaron con unos filtros de after effects, pero parecían un filtro de instagram y no se parecía al look de queríamos.



Figura 22. Prueba de 3D y 2D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)



Figura 23. Prueba de filtros. Imagen propia. Mayordomo. (2022)

Por este motivo decidimos dejarlas de un lado y seguir con los tipos de animación que ya teníamos y comenzamos las primeras pruebas con los planos más fáciles para poder acostumbrarnos a la animación y que para el final llegáramos con más experiencia, primero los grabamos y después de tenerlos grabados continuamos con el desarrollo de los demás escenarios 3D, los que faltaban, gracias a la experiencia del primer escenario esto hizo que estos fueran más fáciles de hacer, esta parte del proceso nos tomó un mes aproximadamente.



Figura 24. Fondo Elkin en 3D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)



Figura 25. Fondo Elkin en 3D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)



Figura 26. Escenario Elkin en 3D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)



Figura 27. Escenario Elkin en 3D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)



Figura 28. Escenario Elkin en 3D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)



Figura 29. Escenario Elkin en 3D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)

En este punto ya teníamos la mayoría de los escenarios y lo que nos faltaba era los prob junto con los vfx del teaser que darían ese mundo imaginario y mágico.



Figura 30. Animación Elkin en 3D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)



Figura 31. Animación Elkin en 3D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)



Figura 32. Animación Elkin en 3D. Imagen propia. Mayordomo. (2022)

Ya teníamos los prob y los escenarios solo nos quedaba animar, lo cual fue un esfuerzo de mucha paciencia, porque la rotoscopia necesita mucho tiempo, pero mientras más avanzamos a los planos más difíciles, pensábamos en cómo solucionar el reto más importante la animación de los diálogos o lip sync, por este tiempo la inteligencia artificial nos podía ayudar con ello y se logró hacer uno de los planos del teaser con ella.



Figura 33. Inteligencia artificial prueba. Imagen propia. Mayordomo. (2022)

Con la ayuda de la inteligencia y la animación nos tomó alrededor de dos meses y medio con las correcciones y versiones, pero cada vez teníamos el ritmo que más nos gustaba, lo último que nos faltaba era el sonido como ya le habíamos podido pasar versiones del teaser el editor tenía una versión más avanzada, solo faltaron dos versiones para terminar el teaser.

La realización del teaser y de la investigación fue una gran prueba para el proyecto, nos enriqueció en conocimiento, donde el teaser nos mostró los retos que teníamos para la realización del cortometraje animado y la investigación fortaleció en gran mayoría, todo el proceso del cual pudimos aprender y fortalecer el proyecto final.

Capítulo 5

Conclusión general

Para la parte final de este documento y de nuestro proceso en la realización de este proyecto conocido como Elkin queremos concluir con un resumen de nuestra experiencia y las conclusiones que sacamos.

Al realizar el teaser de Elkin, hemos notado que las realidades de los niños de escasos recursos que se ven forzados a madurar temprano para salir adelante, representa un problema social, el cual analizando los resultados sobre la investigación, encontramos que el menor de edad siempre está expuesto a que se le vulneren los derechos, esto mismo ha hecho que se tengan que abrir espacios para generar cambios en la actualidad.

Las situaciones mencionadas en el cortometraje Elkin, se han representado en el audiovisual internacional y latinoamericano llegando a las carteleras colombianas; así mismo, estos documentos nos han servido para realizar un análisis y por ende cambiar nuestra perspectiva de la realidad de los niños que viven pobreza, dándonos un impulso para seguir con ese proceso de representación de la realidad y generar conciencia y debate entre nuestros espectadores al revisar una nueva versión de un niño creativo que quiere salir adelante.

En este proceso ampliamos nuestros horizontes sobre la tecnología y las herramientas digitales, como los softwares que se tienen a disposición para la realización de los productos de animación, esto sumado a las diferentes técnicas que se decidieron utilizar en el teaser de Elkin, como lo son rotoscopia y los fondos en 3D, esto produjo un aumento en los conocimientos relacionados a estos procesos.

Referencias

- Arias Herrera J. C. (2013), Infancia y conflicto: sobre la tendencia a un cine “no político” en Colombia, *Palabra Clave*. 16(2). 583- 606
- Avances tecnológicos en técnicas de animación a partir de la Animación 3D. Camila Baena, C. (30 de Octubre de 2019). La Noria. [Archivo de video]. Recuperado de:<https://cortosdemetraje.com/la-noria/>
- Bender (Productor), Mandoki (Dirección). (2004) Voces inocentes [Cinta cinematográfica] México, 20th Century Fox
- Berbert (Productor); Truffaut (Director). (1970) L'enfant sauvage [Cinta cinematográfica] Francia, Les Films du Carrosse
- Blackton. (Productor, Director). (1909). Oliver Twist [Cinta cinematográfica] Estados Unidos, Vitagraph Studio
- Calvo (Productor) Calvo, Moreno (Directores) (1941) Flores del valle, [Cinta cinematográfica] Colombia, Calvo Film Company
- Casallas Duque. S, (2017), *Representaciones de infancia en el cine actual*. (Trabajo de especialización, Universidad Distrital Francisco José De Caldas).
- Castro Ricalde. M (2014) El cine mexicano de la edad de oro y su impacto internacional. Chaplin. (Productor); Chaplin. (Director). (1921). The kid [Cinta cinematográfica] Estados Unidos, Charles Chaplin Productions
- Charlot (Productor), Truffaut (Director). (1959) Les quatre cents coups [Cinta cinematográfica] Francia, Les Films du Carrosse y Sedif Productions
- Cortés Aguilar, A., Estrada Cañas, I., & Guerrero Rincón, I. (2018). Factores socioeconómicos asociados al trabajo infantil y la asistencia escolar en Colombia. *Revista finanzas y política económica*, 10(1), 135-151. Recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2248-60462018000100135&script=sci_abstract&tlng=es
- Dancigers, Kogan, Menasce, Américo (Productores); Buñuel (Director). (1950) Los olvidados [Cinta cinematográfica] México, Ultramar Films
- David J. Sturman (s.f.). MEDIALAB 104. Education Siggraph. c https://education.siggraph.org/static/HyperGraph/animation/character_animation/motion_capture/history1.html

- Echeverri, S. (2016). *Las tipologías familiares colombianas del siglo XXI: Un análisis de los vínculos familiares en las películas de animación infantil estrenadas en Colombia entre el 2009 y el 2016*. (Trabajo de grado, Universidad de Medellín). Recuperado de: <https://repository.udem.edu.co/handle/11407/3516>
- Enesco, I. (2009). *El concepto de infancia a lo largo de la historia*. España. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/4865/514517%20historia.pdf;jsessionid=5B85981C3247A6C2ACE87908794EA60D.jvm1?sequence=1>
- Favio (Director). (1965) *Crónica de un niño solo* [Cinta cinematográfica] Argentina, Real Films Fraco [Cinta cinematográfica] Brasil, HB Filmes y Unifilm
- Francini, Pinto, Babenco (Productores); Babenco (Director). (1981) *Pixote: a Lei do Mais Franco Lolli* (29 de Mayo de 2015). Gente de bien. [Archivo de video]. Recuperado de: <http://pajareradelmedio.blogspot.com/2015/05/gente-de-bien-de-franco-lolli-de-lo-que.html>
- Garcés B., C. (2021). *Avances tecnológicos en técnicas de animación a partir de la animación 3D* (tesis de pregrado, Universidad Mayor).
- Gil Medina C., Bustamante Cardona J.C., (2011), Cine y Derecho. A propósito de la película. “Los Colores de la Montaña”. *Universidad de Antioquia*, 2 (6)
- John king,(1994), *El carrito mágico*, Colombia
- Larra, Summers (Productores), Summers (Director). (1963) *Del rosa al amarillo* [Cinta cinematográfica] España, Impala S.A, Eco Films S.A.
- Lemercier F. 2014. Gente de bien: "Este no es nuestro lugar". Cineuropa. Recuperado de: <https://cineuropa.org/es/newsdetail/257649/>
- López (productor) Busquets (director) (1982) *Padre por accidente* [Cinta cinematográfica] Colombia, Dinavisión y Producciones Casablanca.
- Mondragon, M. (2015). *Las notas de Camila*. [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.cinecorto.co/las-notas-de-camila/>
- Oscar Pulido Cortes, Natalia Elizabeth Cañizalez Mesa, (2015), Infancia una Experiencia Filosófica en el Cine, revista de investigación y pedagogía Maestría en educación. *Upte, Praxis Saber*, 6(11) 245-262

- Redford, Salles, Clermont-Tonnerret (Productores) Salles (Director). (1998) Central do Brasil, [Cinta cinematográfica] Brasil, Francia. Videofilmes, MACT Productions, Arthur Cohn Productions.
- Rossellini (Productor); Rossellini (Director). (1948). Germania, anno zero [Cinta cinematográfica] Italia, UGC
- Silva Escobar, J. P. (2011). La Época de Oro del cine mexicano: la colonización de un imaginario social. *Culturales*, 7(13), 7-30. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-11912011000100002&lng=es&tlng=.
- Sturman, DJ (1994). Una breve historia de la captura de movimiento para la animación de personajes por computadora. SIGGRAPH94, Curso9 .(Trabajos de grado de Tesis 13 de marzo de 1999
- Tarkovsky (Director) (1962) Иваново детство “La infancia de Iván” [Cinta cinematográfica] Unión Soviética, Mosfilm
- Trilnick, C. (2020) Paisaje políticos. Fundación PROA. Recuperado de: <https://www.proa.org/esp/exhibicion-proa-carlos-trilnick-paisajes-politicos-artista.php>
- UNICEF. Infancia amenazada, estado mundial de la infancia 2005. Recuperado de: <https://www.unicef.org/spanish/sowc05/poverty.html>
- Ventura (Productor) Durán (Director), (1977) Gamín [Cinta cinematográfica] Francia, Colombia, Institut National de L'Audiovisuel (INA) Société Nouvelle de Doublage SND, Uno Limitada.
- Warner (Productor); Keighley (Director). (1937). The Prince and the Pauper [Cinta cinematográfica] Estados Unidos, First National y Warner Bros. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/40359/1/Cortometraje_de_animacion_3D_ALEMAN_BAEZA_TOMAS.pdf g
- https://www.cinelatino.fr/sites/default/files/lesimages/histoire-cinema-animation-colombie-ndeg16-_2008-tout.pdf
- Zavala Alvarado, L(2010) Teoría y práctica del análisis cinematográfico. Pedagogium Didáctica
- Zavala Alvarado, L(2015) Posibilidades del análisis cinematográfico.