#12 EDICIÓN
XII ENCUENTRO LATINOAMERICANO DE DISEÑO
BUENOS AIRES · ARGENTINA
1 · 2 · 3 DE AGOSTO 2017

XII Encuentro Latinoamericano de Diseño
"Diseño en Palermo"

VIII Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño

Comunicaciones Académicas

Julio 2017, Buenos Aires, Argentina

Animación multimedia interactiva: Herramienta de sensibilización sobre el posconflicto colombiano.

Ashly Brigitte Navas Sandoval, Laura Andrea Riaño Sarmiento

Universidad Militar Nueva Granada
Bogotá, Colombia
u1201512@unimilitar.edu.co, u1201522@unimilitar.edu.co

2017 DISEÑO EN PALERMO ENCUENTRO LATINOAMERICANO
UP Universidad de Palermo
UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA

Abstract

La integración de varios elementos que conforman una multimedia se ha convertido en un recurso muy útil para comunicar diferentes procesos y cambios culturales y sociales, entre otros. Para este proyecto se buscó desarrollar una animación interactiva que cuenta la vida de un sobreviviente del conflicto armado donde se sensibiliza a la población civil de forma inmersiva hacia el proceso de reconciliación y paz. Se experimenta con un tipo de animación de cine costumbrista, donde la historia se centra en lo que se puede captar con la cámara.

Palabras clave

Animación, interactividad, perdón, posconflicto, sociedad

Contenido

La multimedia como herramienta influyente y de fácil difusión es aprovechada en este proyecto para crear contenido que motive la reflexión y genere conciencia sobre la dimensión del posconflicto y cómo la necesidad de cambio convierte a las personas que fueron afectadas y sus historias en pruebas de paz y reconciliación. Se recrea por medio de una animación 2D (un cortometraje) interactiva la historia de un sobreviviente del conflicto armado en Colombia. Por medio de entrevistas y contando su experiencia de vida se pudo revelar lo que se vive en condiciones de vulnerabilidad. Esto llevó a definir una historia y con ella una dirección más clara de la adaptación, posteriormente se realiza todo el proceso que implica la fase del diseño de arte para la animación y así poder incluir la interactividad, donde se aplica el reconocimiento de voz, para que el espectador tome decisiones que sigan la linealidad de la historia, siendo así, partícipes de la ella, y gracias a esa interactividad multimedia contar por medio de líneas de tiempo lo ocurrido antes, durante y después del conflicto.

La vida de Andrés Salazar, protagonista de la historia que se escoge es el reflejo de muchos colombianos que fueron víctimas de un conflicto que dejó huellas no solo en sus cuerpos sino en la memoria de toda una nación. El proyecto titulado la Multimedia como herramienta en la aplicación de una animación interactiva para sensibilizar sobre el posconflicto en Colombia, busca sembrar en esas memorias la capacidad de los seres humanos de generar conciencia de reconciliación. El recurso visual que es la animación 2D, fue la mejor forma de complementar la historia, pues se convierte en un elemento con un gran potencial de poder ser difundido a muchas comunidades por el fácil acceso que va a tener en la red.

La estética del corto es una experimentación de elementos, materiales y composición visual con gran atractivo, que cuenta con un manejo de cámara que se inspira en el movimiento Dogma 95.

Biografía de los autores

Ashly Brigitte Navas Sandoval
Cvlac: http://scienti.colciencias.gov.co:8081/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000042413
Estudiante décimo semestre de Ingeniería en Multimedia en la Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá.

Laura Andrea Riaño Sarmiento
Cvlac:http://scienti.colciencias.gov.co:8081/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=00000424 17
Estudiante décimo semestre de Ingeniería en Multimedia en la Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá.

Referencias

Palacios, C. (2015), Perdonar lo imperdonable: Crónicas de una paz posible. Bogotá. Editorial Planeta.

Comisión Nacional de Reparación y Reconciliación (Colombia). Grupo de Memoria Histórica. (2013), Basta ya. Bogotá. Centro Nacional de Memoria Histórica : DPS. Departamento para la Prosperidad Social.

Camacho, Á. y Leal, F. (compiladores) (1999). Armar la paz es desarmar la guerra: herramientas para lograr la paz. Bogotá: Fescol, CEREC, IEPRI.

González, F., Vásquez, T. y Bolívar, I. (2002). Violencia política en Colombia. De la nación fragmentada a la construcción del estado. Bogotá: CINEP.

Guzmán, G., Umaña, E. y Borda, F. (1962). La violencia en Colombia. Bogotá: Ediciones Tercer Mundo.

Marine, J (2014). Here's Walt Disney to explain the amazing multiplane camera. No Film school. Recuperado de: http://nofilmschool.com/2014/08/walt-disney-multiplane-camera

Registro Único de Víctimas, (2017). Recuperado de https://rni.unidadvictimas.gov.co/RUV