

Cuerpos Pixelados, Almas Fragmentadas.

Jeferson Fernando Chavez Montero

Trabajo de Grado para Optar al Título de Maestro en Artes Plásticas

Director

John Jairo Orozco Pérez

Licenciado en Artes Plásticas

Universidad Industrial de Santander -UIS

Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia - IPRED

Programa de Artes Plásticas

Bucaramanga

2026

Tabla de Contenido

	Pág.
Introducción.....	9
1 Objetivos	13
1.1 Objetivo general	13
1.2 Objetivos específicos.....	13
2 Componente Histórico	14
2.1 Revisión Histórica	14
2.1.1 El Arte Colombiano como Testigo Histórico de la Violencia.....	14
2.1.2 Estética low poly y nostalgia digital	17
2.1.3 Expresionismo contemporáneo	19
2.2 Antecedentes	20
3. Componente Conceptual	27
3.1 Desarrollo conceptual.....	27
3.1.1 La violencia urbana: desde lo simbólico y lo visual.....	27
3.1.3 Nostalgia Digital: Refugio Emocional en Tiempos Hostiles	30
3.2 Referentes artísticos	31
3.2.1 David Lynch: simbolismo y dualidad.	31

3.2.2 Team Silent – Silent Hill 2	33
3.2.3 Juan Obando - Pro Revolution Soccer	36
3.2.4 Victor Estrella Ramos- Historias de Medianoche.....	37
4 - Proceso creativo.....	39
4.1 Metodología.....	39
4.2 Bitácora.....	57
4.3 Propuesta Plástica	73
5. Conclusiones.....	75
Referencias Bibliográficas	78
Anexos.....	84
Anexo A. Guion Final	84
Anexo B. Borrador del primer guion	95
Anexo C. Borrador del Segundo guion.....	98
Anexo D. Borrador del tercer guion	104

Lista de Figuras.

		Pág.
Figura 1.	<i>El Aliento del artista colombiano Oscar Muñoz</i>	16
Figura 2.	<i>Ejemplo de la estética low Poly en los videojuegos</i>	18
Figura 3.	<i>War- machine - año 2021</i>	22
Figura 4.	<i>video Clepsidra – año 2022</i>	22
Figura 5.	<i>Matarife - año 2023</i>	24
Figura 6.	<i>Producto final Pelea a garrotazos- año 2023</i>	25
Figura 7.	<i>Instalación Nostalgia Digital</i>	26
Figura 8.	<i>mosaico de imágenes del juego Silent Hill 2, 2001</i>	35
Figura 9.	<i>Instalación Pro Revolution Soccer, 2019. Juan Obando</i>	36
Figura 10.	<i>Ejemplo del trabajo del artista vicestrella.psd</i>	38
Figura 11.	<i>Bocetos de personajes para el primer guion</i>	42
Figura 12.	<i>Bocetos de personajes con color para el segundo guion</i>	44
Figura 13.	<i>Bocetos para el segundo guion corregido y primer video</i>	46
Figura 14.	<i>Boceto para la rotonda del Bolívar ecuestre</i>	47
Figura 15.	<i>Storyboard descartado para el primer video</i>	49
Figura 16.	<i>Animatic descartado para el primer video corto animado Crimson Loop con imágenes</i>	50

Figura 17.	<i>Animatic corregido para el primer video con imágenes</i>	51
Figura 18.	<i>Model sheet de los personajes de la historia</i>	52
Figura 19.	<i>modelado y shading de los personajes finales realizados con Render.....</i>	54
Figura 20.	<i>Ejemplo de Layout aplicado al cortometraje</i>	55
Figura 21.	<i>Ejemplo de animación aplicada al cortometraje</i>	56
Figura 22.	<i>borrador de model sheet</i>	58
Figura 23.	<i>model sheet del bus de transpiedecuesta empleado en el primer y segundo video.</i>	59
Figura 24.	<i>Evolución de model sheet para el personaje de Jesica.....</i>	60
Figura 25.	<i>model sheet para el personaje del Sarco.</i>	61
Figura 26.	<i>modelado 3D en Render.....</i>	62
Figura 27.	<i>modelado y texturizado en 3D para el personaje de Jesica.....</i>	63
Figura 28.	<i>modelado y texturizado 3D en render del personaje del Sarco.</i>	64
Figura 29.	<i>modelado texturizado y montaje final de escena del primer video.</i>	65
Figura 30.	<i>Una muestra del primer video con edición de sonido.</i>	66
Figura 31.	<i>Animatic para el segundo video</i>	67
Figura 32.	<i>Animatic para el primer video.....</i>	68
Figura 33.	<i>Modelado de personajes para la rotonda del Bolivar ecuestre</i>	69
Figura 34.	<i>Imagen conceptual para la secuencia donde Jesica persigue el bus</i>	70
Figura 35.	<i>Boceto para la exhibición en sala del proyecto</i>	71
Figura 36.	<i>Bocetos para la instalación.....</i>	72
Figura 37.	<i>Montaje final de la obra instalada en el museo de Bellas Artes casa de la cultura Custodio García Rovira.</i>	74

Resumen

Título: Cuerpos Pixelados, Almas Fragmentadas*

Autor: Jeferson Fernando Chavez Montero**

Palabras Clave: Violencia urbana, animación 3D, Lowy Poly, nostalgia digital

Descripción:

El proyecto de grado "Cuerpos Pixelados, Almas Fragmentadas" propone una instalación artística inmersiva cuyo objetivo es visibilizar simbólicamente la violencia urbana y su profundo impacto en la percepción del espacio en las ciudades colombianas. La pieza central de la propuesta es el cortometraje animado Crimson Loop, una obra de animación 3D que transforma la ciudad en un reflejo del dolor psicológico de la protagonista. La obra está realizada con la estética low poly (de baja poligonización), inspirada en los gráficos de la consola PlayStation 1, y se proyecta en televisores CRT para generar una atmósfera nostálgica.

El trabajo se desarrolla conceptualmente sobre tres ejes temáticos fundamentales: La Violencia Urbana (desde lo simbólico y visual), abordada como una experiencia psicológica y emocional que genera miedo y alienación en el ciudadano contemporáneo. Estética Low Poly y Nostalgia Digital, empleada como recurso conceptual que, a través de su lenguaje rudimentario e incompleto, funge como metáfora de una realidad distorsionada y evoca una sensación de extrañamiento. Expresionismo Contemporáneo, utilizado para trasladar las emociones intensas, la angustia y la distorsión de la realidad a los nuevos medios digitales y la animación 3D. La instalación busca generar una experiencia sensorial que invita al espectador a confrontar la fragilidad de la mente frente a las tensiones de la vida urbana.

* Trabajo de Grado

** Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia. Programa de Artes Plásticas. Director: John Jairo Orozco Pérez. Licenciado en Artes Plásticas.

Abstract

Title: Pixelated Bodies, Fragmented Souls *

Author(s): Jeferson Fernando Chavez Montero **

Key Words: Urban Violence, 3D Animation, Low Poly, Digital Nostalgia.

The degree project, "Pixelated Bodies, Fragmented Souls" (*Cuerpos Pixelados, Almas Fragmentadas*), proposes an immersive art installation aimed at symbolically visualizing urban violence and its profound impact on the perception of space in Colombian cities. The central piece of the proposal is the animated short film *Crimson Loop*, a 3D animation work that transforms the city into a reflection of the protagonist's psychological distress. The work is created using low poly aesthetics (low polygonization), inspired by PlayStation 1 console graphics, and is projected onto CRT televisions to generate a nostalgic atmosphere. The project is conceptually developed around three fundamental thematic axes: Urban Violence (from a symbolic and visual perspective), addressed as a psychological and emotional experience that generates fear and alienation in the contemporary citizen; Low Poly Aesthetics and Digital Nostalgia, employed as a conceptual resource that, through its rudimentary and incomplete language, serves as a metaphor for a distorted reality and evokes a sense of estrangement; and Contemporary Expressionism, utilized to transfer intense emotions, anguish, and the distortion of reality into new digital media and 3D animation. Ultimately, the installation seeks to generate a sensory experience that invites the spectator to confront the mind's fragility against the tensions of urban life.

* Degree Work

** Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia. Programa de Artes Plásticas. Director: John Jairo Orozco Pérez. Licenciado en Artes Plásticas.

Introducción

Los artistas han explorado y utilizado diversos medios para retratar la realidad de la forma más objetiva posible. Aunque el propósito del arte no es ser un medio de denuncia ni un salvador social, su esencia radica en ser una profunda manifestación de la experiencia humana. Cuando un artista se enfrenta a la violencia, esta se convierte en una pulsión inescapable que se materializa en su obra, independientemente de cualquier función o formato preestablecido (Peña, 2018) . Más allá de su función estética, el arte contemporáneo busca generar experiencias que interroguen al espectador y lo sitúen frente a realidades distorsionadas, donde lo simbólico y lo sensorial se entrelazan. En este contexto, las instalaciones inmersivas y el uso de lenguajes digitales ofrecen un territorio fértil para explorar los espacios donde se gesta la violencia.

Espacios como los escenarios urbanos contemporáneos, donde el ambiente de las ciudades, los lugares donde transitan las personas para ir a su lugar de trabajo o estudio se convierten en espacios peligrosos, la percepción del riesgo diario aumenta. La ciudad, para muchos, se vuelve un campo de tensión constante. Frente a esto, mediante el arte se puede plasmar este entorno hostil, de una forma alegórica y reflexiva mezclando lo cotidiano con lo extraño, siendo la animación digital en 3D un gran potencial para explorar, representar y hasta desafiar estas realidades en un ambiente inmersivo que evoca el misterio.

Planteamiento del problema

Este proyecto se plantea como una forma de abordar la violencia urbana desde una mirada simbólica. Por medio de una instalación alegórica propiciando lo inmersivo, con elementos de la estética *low poly*¹ de los videojuegos de la era PlayStation 1. Porque ese estilo visual, rudimentario, roto e inquietante, para muchas personas evoca nostalgia. Recordar juegos como *Silent Hill*, que generaban tensión y ansiedad, incluso a partir de sus limitaciones técnicas: baja resolución, personajes deformes, entornos rotos (Pons Castelló, 2023). Esa estética encaja con la idea de una realidad distorsionada por la violencia. Como una metáfora visual de lo que sienten quienes viven en medio de esa dualidad humana.

El expresionismo también tiene un papel importante aquí. Muchos artistas contemporáneos como David Lynch lo retoman en pintura, cine, instalación y arte digital, no como una tendencia, sino como una forma de conectar con lo humano. Usan colores violentos (como el uso del rojo en la icónica habitación roja de Twin Peaks, para denotar pasión, peligro, violencia, ira y sexo), formas inquietantes, temáticas del inconsciente y la oscuridad en composiciones que incomodan, muy influenciado a su vez por artistas expresionistas como Oskar Kokoschka y Francis Bacon (Calvo Santos, 2017). Todo para expresar lo que no se puede decir fácilmente. En este proyecto, esa sensibilidad expresionista se traslada al lenguaje de la animación 3D.

¹ El término “Low Poly” se refiere a la baja cantidad de polígonos utilizados para crear modelos 3D, lo que da como resultado una apariencia estilizada y geométrica. Por su naturaleza tiene pocas caras y pocos vértices, dándole al objeto una apariencia más simple y minimalista. (Animum Creativity Advanced School, 2022)

Una de las características más importantes de esta propuesta es justamente la exploración del expresionismo moderno, llevada a nuevos medios. Para recrear visualmente esos entornos oscuros, inseguros y brutales. A través de paisajes distorsionados, metáforas visuales y personajes fragmentados se intenta traducir la sensación de alienación y opresión que produce la violencia. Se busca generar un diálogo: entre la instalación, el lenguaje de los videojuegos, el arte digital y la realidad social que enfrentamos.

Y con todo lo anterior como referencia, este proyecto gira en torno a una pregunta fundamental:

¿Cómo representar y visibilizar la violencia urbana y su impacto en la percepción del espacio en las ciudades colombianas actuales, por medio de una propuesta artística, usando el simbolismo y la estética visual low poly?

Justificación

La violencia urbana en Colombia no es una anécdota ni un fenómeno pasajero. Es una condición persistente, estructural y profundamente enraizada en el tejido social. A diario, miles de personas experimentan amenazas, agresiones y una sensación latente de peligro que moldea la percepción del diario vivir. Este proyecto parte de esa realidad: busca representar, de forma simbólica y sensorial, los modos en que la violencia afecta la vida cotidiana en las ciudades colombianas.

El tema que aborda esta propuesta es, entonces, la violencia urbana, no desde una perspectiva documental o periodística, sino desde una mirada artística, subjetiva y crítica. Porque el arte

tiene el poder de traducir lo invisible: ese miedo sordo, ese temblor bajo la piel. A diferencia de los datos estadísticos o los discursos institucionales, aquí se plantea una experiencia inmersiva y emocional. Una atmósfera de misterio donde el espectador no es un mero observador, sino un explorador que siente y se sumerge en un mundo alegórico, impulsado a rasgar el velo de lo oculto.

El proyecto se desarrolla como una instalación artística compuesta por un video corto realizado en animación 3D, inspirados en la estética low poly y el expresionismo contemporáneo. Se emplean recursos como loops visuales², glitch art³, sonido ambiente y televisores CRT⁴ para reforzar una atmósfera de extrañamiento. La elección de la estética low poly no es meramente visual: responde a una decisión conceptual que remite a los gráficos deformes de los videojuegos de la era PlayStation 1, en especial del género survival horror. Este lenguaje visual rudimentario, nostálgico e inquietante establece una conexión directa con el expresionismo contemporáneo, ampliando su capacidad de transmitir emociones humanas profundas como el desarraigo, el miedo, o la alienación urbana.

² Un “loop”, es una animación que puede ser repetida de forma infinita. El loop suele llamarse también ciclo o animación cíclica. (Animum Creativity Advanced School, 2022)

³ El Glitch Art es un estilo artístico que explora la estética del error, es decir, la corrupción intencionada de archivos digitales, como imágenes, videos, o sonidos, con una finalidad artística. (WeAreCP, 2021)

⁴ CRT significa "Tubo de Rayos Catódicos" (Cathode Ray Tube, en inglés). Es la tecnología de pantalla que se utilizaba en los televisores antiguos y en los monitores de computadora. (All Green Recycling, s.f.)

1 Objetivos

1.1 Objetivo general

Desarrollar una propuesta artística basada en el estilo visual low poly, de los videojuegos, con el fin de crear un cortometraje animado en 3d que visibilice simbólicamente la violencia urbana y su impacto en la percepción del espacio en ciudades colombianas.

1.2 Objetivos específicos

- Investigar referentes teóricos y visuales sobre la representación simbólica de la violencia, basado en artistas expresionistas y la estética low poly en los videojuegos.
- Diseñar un guion, bocetos de personajes, storyboard y animatic que permita estructurar un cortometraje de animación 3d, definiendo sonidos, atmosferas, narrativas y elementos visuales.
- Hacer la postproducción del video para exhibición en sala.
- Realizar el montaje de toda la escenografía y video teniendo en cuenta elementos museográficos.

2 Componente Histórico

2.1 Revisión Histórica

Este capítulo propone rastrear históricamente los aportes de artistas y teóricos respecto a los ejes temáticos que se plantean en el desarrollo de este proyecto: violencia urbana en Colombia, estética low poly y nostalgia digital y expresionismo contemporáneo.

2.1.1 *El Arte Colombiano como Testigo Histórico de la Violencia*

A continuación, se presentan las referencias históricas de artistas que han explorado la violencia urbana en Colombia, se organiza por las épocas que definieron un cambio en la representación simbólica de la violencia, desde la denuncia pictórica hasta la disputa del espacio público mediante el arte callejero.

2.1.1.1 *Déborá Arango: Arte y Denuncia Social (1940s - 1970s)*. Este período marca el nacimiento de una crítica artística frontal a las estructuras de poder y a las convenciones sociales que ignoraban la violencia implícita en la miseria urbana y la política represiva. Durante esa época, Déborá Arango se consolidó como una figura clave en el arte colombiano al denunciar, a través de su pintura, la miseria urbana, la represión política y las injusticias sociales del país. Su obra, vinculada al expresionismo por el uso de colores intensos y recursos formales que potencian lo emotivo, abordó temas como la pobreza, la violencia, el hambre, la prostitución y la desigualdad de género. Al asumir una postura crítica frente a problemáticas que las mujeres de su época no solían representar, desafió convenciones sociales y políticas, convirtiéndose en un referente de valentía y compromiso artístico. ((MAMM), s.f.)

2.1.1.2 *Cine y Nihilismo en la Época de Escobar (1980s - 1990s)*. Esta era se define por la intensificación de la violencia con rasgos típicos de guerra en las ciudades, como Medellín, a partir de la publicitada guerra del Cartel de Escobar contra el Estado a finales de los ochenta (Cañas, 2003). La respuesta cultural se centró en la estética del "no futuro"⁵ con el cineasta Víctor Gaviria en sus obras *Rodrigo D: No Futuro* y *La vendedora de rosas*, donde emplea actores naturales de los suburbios para lograr la autorrepresentación del sujeto marginal (Cordero, 2018, pág. 100).

2.1.1.3 El Arte de la Fugacidad y la Desaparición Forzada (2000s). Durante este período en Colombia, el promedio de desapariciones diarias rondaba las tres personas. No obstante, era muy difícil encontrar registros de estos casos, salvo cuando las víctimas eran figuras políticas o sociales reconocidas. En consecuencia, la búsqueda y el interés por los desaparecidos solía quedar relegado casi exclusivamente a sus familiares. (Yepes, 2018)

La obra artística, el Aliento del caleño Oscar Muñoz (Figura 1), enfoca esta problemática social, una experiencia que de cierta forma evoca la violencia de este país, y son algunos elementos que permiten esta percepción como el acto de exhalar sobre los discos, la fugacidad de las imágenes y traer a la memoria los desaparecidos. Porque para poder visibilizar los retratos, el espectador debe seguir exhalando. Esta experiencia permite analizar el compromiso o la falta de este, en los ciudadanos, con respecto a la violencia que trae como consecuencia la desaparición de cientos de colombianos. (Yepes, 2018)

Figura 1. *El Aliento del artista colombiano Oscar Muñoz*

⁵ Término que desarrolló el cineasta Víctor Gaviria en la película de Rodrigo D. No Futuro (1991) para retratar el creciente nihilismo en los jóvenes ante una escalada de violencia y una fuerte sensación de desesperanza. (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2017, pág. 293)



Nota: tomado de: <https://www.banrepcultural.org/oscar-munoz/aliento.html>

2.1.1.4 Arte Callejero contra el Silencio Político (2010s - Actualidad). El asesinato del periodista y humorista Jaime Garzón en 1999 es uno de los ejemplos más claros de la censura y la manipulación utilizadas para silenciar la cruda verdad de la situación política y social de Colombia. En la actualidad, el arte callejero utiliza su imagen como medio de protesta y voz. Específicamente, en el Colegio de la Paz de Envigado y en un puente de ese mismo municipio, se encuentran murales con el rostro de Garzón. Sin embargo, estos actos de expresión artística son a menudo señalados y pueden exponer a sus creadores a la persecución por parte de ciudadanos con posturas conservadoras (Rodas, 2024).

2.1.2 Estética low poly y nostalgia digital

La estética low poly tiene sus raíces en los primeros días del desarrollo de videojuegos en 3D, especialmente durante la década de 1990 con el auge de consolas como la PlayStation 1 y la Nintendo 64 con juegos como: Tomb Raider y Super Mario 64 (ver figura 1). Debido a las limitaciones técnicas de la época, los diseñadores debían construir personajes y entornos con una baja cantidad de polígonos, lo que dio lugar a un estilo visual tosco, geométrico y minimalista. A medida que pasaba el tiempo y la tecnología mejoraba, al igual lo hacían los gráficos 3d, como en su calidad visual, siendo más realistas. Esto no evitó que la estética low poly fuera olvidada, al contrario, empezó a ser valorada por su impacto visual en ilustraciones, animaciones y videojuegos. Atrayendo la atención por sus llamativas formas y colores, optimización de recursos; convirtiéndose en un estilo único y representativo que evoca nostalgia, a la vez mostrando una experiencia visual que rememora sensaciones de extrañamiento propias al género survival horror. (Polydin, 2023)

Figura 2.

Ejemplo de la estética low Poly en los videojuegos



Nota : Aparecen los personajes principales de Tomb Raider y Super Mario 64. Tomado de:
[https://polydin-com.translate.google.com/low-poly-art/?x_tr_sl=en&x_tr_tl=es&x_tr_hl=es&x_tr_pto=sg#~:text=Los%20modelos%20de%20baja%20poligonizaci%C3%B3n%20sol%C3%A1dan%20presentar%20formas%](https://polydin-com.translate.google.com/low-poly-art/?x_tr_sl=en&x_tr_tl=es&x_tr_hl=es&x_tr_pto=sg#~:text=Los%20modelos%20de%20baja%20poligonizaci%C3%B3n%20sol%C3%A1dan%20presentar%20formas%20)

2.1.3 *Expresionismo contemporáneo*

El expresionismo, surge en el siglo XX como una mirada crítica sobre la realidad, percibida como fuente de malestar individual y social. Los artistas expresionistas, en lugar de una representación fidedigna, utilizaban colores intensificados y no naturales, temáticas desagradables y una técnica de pintura abrupta para plasmar una visión depresiva, dolorosa y terrible de la época. La distorsión artística es, en sí misma, una crítica a la realidad. Los artistas no solo muestran la guerra, sino que hacen sentir la angustia y el caos inherentes a ella, una experiencia que una fotografía neutral no podría capturar (Aura Galerias, s.f.). Con la llegada del siglo XXI, este impulso expresionista no desapareció. Más bien, mutó. Hoy día, gracias al acceso a nuevas tecnologías, emerge el llamado “expresionismo contemporáneo”, una corriente donde las emociones intensas se proyectan a través de medios virtuales, como la estética low poly, que lejos de ser una simple elección formal, se convierte en un recurso crítico que intensifica el extrañamiento y refleja la fragmentación del entorno.

El artista ya no solo necesita óleo sobre lienzo; puede modelar con polígonos, programar sentimientos o alterar paisajes digitales con un clic. (Moroarte, 2024)

2.2 Antecedentes

Este proyecto se articula desde una red de influencias conceptuales y visuales que abordan la violencia urbana, el trauma psicosocial y la memoria mediática mediante estrategias expresionistas, digitales y simbólicas. Para construir este enfoque, se han tomado como base diversos antecedentes fundamentales en el arte contemporáneo, el cine, la animación y la filosofía crítica, que permiten sustentar tanto la atmósfera como los recursos técnicos y simbólicos del cortometraje.

Uno de los pilares estéticos del proyecto es el legado de Francisco de Goya, especialmente en su serie *Los desastres de la guerra* (1810), donde el artista español representa la violencia no como evento aislado, sino como una constante histórica que marca el cuerpo y la psique. (Real Academia de Bellas Artes de San Fernando., s.f.)

En el ámbito del videoarte y el arte mediático, es clave la figura de Nam June Paik, pionero en el uso del televisor como objeto artístico y dispositivo de crítica cultural. Obras como *TV Cello* (1996) resignifican el aparato electrónico como soporte de memoria e ideología. Este gesto se vincula con la inclusión de televisores CRT, entendidos aquí no como nostalgia, sino como símbolos del colapso mediático. (Conte, Frohnert, Nelson, & Sybalsky, 2012)

La crítica al poder de las imágenes digitales y su capacidad de manipular la percepción colectiva se refuerza con el pensamiento y la obra de la artista, teórica y educadora Hito Steyerl, especialmente en textos como *In Defense of the Poor Image* (2016) y obras como *How Not to Be Seen* (2013). Steyerl propone el uso de imágenes basadas en cámaras de teléfonos celulares y defectuosas, glitch y loops visuales mezcladas con sátira, como estrategias de resistencia ante la vulnerabilidad de la privacidad en un mundo cada vez más conectado y expuesto. (Artists for Assange, s.f.)

Desde el comienzo de mi carrera, siempre he manifestado la inquietud sobre cómo representar la violencia desde un enfoque artístico, empleando diferentes recursos tanto escultóricos, pictóricos y audiovisuales. A continuación, presento una serie de los trabajos más representativos que muestran una evolución formal como conceptual que se puede evidenciar en el presente trabajo de grado.

War-machine (ver figura 3) es una obra tridimensional, inspirado en el trabajo del artista neerlandés Theo Jansen (Fundación Telefónica, s.f.), donde busco hacer una reflexión sobre la industria armamentística y su cuestionable uso de la tecnología en el manejo de los conflictos que se han presentado en este planeta. Debido a mi fascinación por los mundos oníricos, me resultó fácil pensar en una distopía en donde el ser humano está al borde del colapso por la implementación de un nuevo participante en la guerra. Las máquinas resultan desafiando a sus dueños debido a su capacidad de raciocinio convirtiéndose en los nuevos verdugos de la humanidad. La dicotomía entre violencia-tecnología la tome del cine más concretamente de películas como *Terminator* y *Robocop*. Esta forma de arte siempre ha sido una fuente de inspiración y ha influido en futuros trabajos artísticos.

Figura 3.

War- machine - año 2021



Nota: Adaptado de *Animaris Rhinoceros* [fotografía], Theo Jansen, Fundación Telefónica. (s.f.), (<https://www.fundaciontelefonica.com/exposiciones/theo-jansen/>).

Como es el caso del proyecto *Clepsidra* (ver figura 4), un videominuto en donde empleo recursos cinematográficos para contar una breve historia con un trasfondo de crítica social mezclado con un thriller psicológico. (Chávez Montero Jeferson Fernando, 2022)

Figura 4.

video Clepsidra – año 2022



En Clepsidra una joven es acechada por la oscuridad mientras se queda dormida viendo la televisión. El video transcurre en un contexto bastante difícil para la economía del país como lo fue la pandemia, y ante las ineficaces políticas que implemento el gobierno, muchas personas perdieron sus trabajos. La joven está siendo asediada por su mente porque se quedó sin su sustento económico, en una vida adulta llena de responsabilidades lo que la lleva a un colapso nervioso. En este video exploré la violencia de una manera introspectiva y simbólica es decir la violencia estructural, en donde el encierro altera la relación del individuo con el entorno. El terror psicológico se manifiesta con un ambiente expresionista en el reforzamiento de las sombras y como su nombre lo indica la clepsidra marca el tiempo que se agota, una simbología del malestar colectivo e individual. La violencia como una manifestación del malestar social y del abandono por parte del estado, también fue una temática que aborde en la escultura Matarife (ver figura 5), fue donde también empezó mi fijación por los televisores de tecnología análoga CRT.

Figura 5.
Matarife - año 2023



Matarife consta de una pieza tridimensional (un cascaron de un televisor CRT Daewoo) mezclada con técnicas pictóricas, en el cual empleo la estética picotera de la costa caribe para representar a un personaje muy polémico de la política colombiana, el expresidente Uribe. Aquí cuestiono la imagen de este exmandatario y su influencia en el conflicto armado como un participante que no quiere ser reconocido. El uso del televisor no es casual, representa el marco mediático que hace eco de los discursos que favorecen la imagen de este político lo que le funciona como una lavadura de cara. El uso de una estética popular como la picotera, siendo un arte marginal funciona para reinterpretar el emblema del

poder y convertirlo en objeto de crítica. La violencia y su presencia en la cultura popular fueron abordadas en mi obra, *Pelea a garrotazos* (ver figura 6), un collage de imágenes en el que fusioné, desde una perspectiva estructuralista, las riñas urbanas contemporáneas con la célebre pintura del artista español Francisco de Goya.

Figura 6.

Producto final Pelea a garrotazos- año 2023



Esta pieza se convierte en una especie de radiografía visual de la violencia cotidiana, funcionando como una crítica directa a la forma en que los medios de comunicación contribuyen a su normalización. Este trabajo es una litofanía⁶ y se hace visible con la luz que emerge de una tira de bombillos leds que están en la parte interna del cascaron del televisor,

⁶ Una litofanía es una placa delgada de material translúcido, normalmente porcelana, moldeada con diferentes grosores, de modo que, al iluminarse desde atrás, los diferentes grosores se muestran en diferentes tonos, formando una imagen (Wikipedia contributors., 2025)

que funciona como soporte y a su vez es un marco mediático en donde se cuestiona el papel de la televisión, y su influencia en la tipificación de actos violentos.

Por otro lado, desde el enfoque de la influencia de los medios en la cultura aparece la instalación Nostalgia digital (ver figura 7), en donde busco apelar a la sensibilidad del espectador desde la evocación por medio de un collage de videos de antiguos programas y comerciales que se transmitían en la tv colombiana.

Figura 7.

Instalación Nostalgia Digital



Una remembranza que recurre a la memoria visual colectiva y que nos transporta a una infancia frente una tv vieja. El uso de un lenguaje visual distorsionado, así como el glitch en este proyecto, se usan para representar la percepción distorsionada de los recuerdos y como la memoria puede fallar. (Chávez Montero Jeferson Fernando, 2025)

3. Componente Conceptual

3.1 Desarrollo conceptual

El capítulo que se desarrolla a continuación, se exponen las contribuciones de escritores académicos y artistas, realizando una exploración conceptual relevante para este proyecto. Para ello, se abordan temas clave como la violencia urbana en Colombia: desde lo simbólico y lo visual y la estética low poly y nostalgia digital, ya que en la propuesta artística se plantea elaborar un cortometraje animado en donde la violencia es eje central, representada de una forma simbólica y la nostalgia digital como el soporte que complementa la exposición de esta obra.

3.1.1 La violencia urbana: desde lo simbólico y lo visual

La violencia en Colombia no es reciente. Tampoco es homogénea, ni fácil de entender. Se manifiesta de múltiples formas: en el cuerpo, en la palabra, en el miedo cotidiano. No se trata solo de hechos puntuales como robos, peleas, o tiroteos, sino de algo más difuso: una atmósfera de amenaza. Un estado constante de alerta que transforma la experiencia urbana.

Esta violencia, como han señalado Ardila y Monterroza, no se vive únicamente en los eventos visibles. También se instala en lo simbólico, en lo emocional, en lo que las personas sienten cuando caminan por una calle vacía o se suben a un autobús en la noche. En su estudio con jóvenes escolarizados, evidencian cómo estos internalizan la violencia como parte normal de su entorno. Muchos de ellos no se sienten seguros en ningún lugar. Ni en el colegio, ni en la casa, ni en la calle. Citado por (Castaño & Loaiza, 2018)

En el contexto escolar, la violencia adopta diversas formas, no solo en relaciones insanas entre docentes y estudiantes, sino también entre pares. Estas agresiones pueden ser físicas, verbales o escritas, y con el uso de dispositivos electrónicos se potencian en el ciberbullying. Esta práctica genera graves consecuencias psicológicas como depresión, baja autoestima, aislamiento e incluso, en algunos casos, ideas suicidas. Al encontrarse en pleno desarrollo, los estudiantes son especialmente vulnerables, lo que favorece respuestas condicionadas por el miedo y un incremento de la ansiedad. (Hurtado & Serna, 2012) .

Lo preocupante no es sólo lo que pasa, sino lo que podría pasar. Esa sensación constante, de peligro latente, que altera la manera de habitar como lo explica el filósofo francés Henri Lefebvre (Lefebvre, 2013), en su análisis sobre la producción del espacio,

transforma no solo la arquitectura, sino la percepción misma del espacio. El lugar deja de ser neutro: se vuelve cargado, hostil e incierto.

Esta problemática no ha sido esquivada para los artistas quienes emplean el arte como espejo y como herramienta de lectura crítica. Un ejemplo de ello es Doris Salcedo que ha trabajado sobre la violencia política y urbana en Colombia, visibilizando los duelos no resueltos y la memoria de los cuerpos ausentes. Su obra Fragmentos (Museo Nacional de Colombia, 2017), es una instalación hecha con el metal fundido de armas entregadas por excombatientes, y propone un suelo herido, fragmentado, como metáfora del país.

Las estéticas contemporáneas también pueden representar formas de violencia. No solo por lo que muestran, sino por cómo lo muestran. Imágenes borrosas, desenfoces, glitches y distorsiones digitales funcionan como metáforas del trauma, de la interrupción, del colapso de lo visible.

De este modo, la representación de la violencia urbana ya no se limita a mostrar la agresión como hecho. Se vuelve necesaria una mirada más compleja, que incluye también la experiencia del miedo. La anticipación del daño. La transformación del cuerpo cuando habita espacios peligrosos, incluso sin que ocurra nada “objetivamente” violento.

Y en todo esto, el medio visual elegido importa. Animación, instalación, videojuegos, fotografía, performance, cada lenguaje activa sentidos distintos. El presente proyecto se ubica justamente allí: en la intersección entre percepción, estética y espacio urbano, buscando explorar cómo la violencia no solo se vive, sino que se representa, se habita y se transforma en imagen.

3.1.3 Nostalgia Digital: Refugio Emocional en Tiempos Hostiles

Ante la hostilidad del mundo, encontramos un refugio en la nostalgia, ya sea contemplando esas viejas fotografías o publicaciones en redes, jugando videojuegos clásicos, escuchando música o viendo películas que rememoran épocas pasadas. Este recurso se ha hecho popular por esa necesidad humana de conectar con épocas pasadas buscando consuelo en un periodo que ya no existe, pero sobre el cuál buscamos reafirmar nuestra personalidad y escapar de esta abrumante realidad en la que vivimos.

Según (Kaminsky, 2018) citado por (Pérez & Villegas, 2018):

La nostalgia es un sentimiento de añoranza o afecto embellecido por un momento de nuestras experiencias pasadas, de las cuales reemergen memorias positivas en nuestra mente, lo que genera un efecto de satisfacción emocional. Los productos y los objetos que amamos pueden estar vinculados con memorias del pasado y las sensaciones placenteras que nos generan.

Este sentimiento de añoranza se ha convertido en fenómeno social gracias a la accesibilidad que nos brindan los medios digitales en los que podemos llegar a estos recuerdos de manera casi instantánea. Por ejemplo, los momentos que quedaron inmortalizados en fotografías ahora pueden ser subidas en línea donde simultáneamente son comentadas y compartidas.

La tecnología al servicio de la nostalgia también nos permite disfrutar de esos videojuegos que tanto nos fascinaban de niños con sus gráficas no tan detalladas pero llenas de mucha personalidad y un excelente gameplay que nos hacía saltar de emoción con sus dinámicas. Según Bowman, profesor asociado de periodismo e industrias de medios creativos en la Universidad Tecnológica de Texas, quien menciona en su investigación que los videojuegos son una fuente de bienestar psicológico. (Stuart, 2021) Todo esto gracias a las remasterizaciones y a los emuladores que se encuentran disponibles en los smartphones tenemos acceso a un catálogo inmenso de títulos. (Toolify, 2023) Es en la añoranza por estas estéticas, como por ejemplo el low poly, en donde hace eco la creación de este proyecto, que busca un enlace con lo análogo y las artes digitales.

3.2 Referentes artísticos

3.2.1 David Lynch: simbolismo y dualidad.

En la obra de David Lynch, el simbolismo se articula a través de la dualidad: lo cotidiano y lo inquietante, lo visible y lo oculto, lo bello y lo perturbador. Sus imágenes proponen un universo donde cada elemento encierra un doble sentido, revelando la fragilidad de los límites entre la luz y la oscuridad en la experiencia humana.

Muchos elementos aparecen en la icónica sala roja de Twin Peaks, la simbología utilizada destaca precisamente por esa dualidad implícita en lo visible y lo oculto, como ocurre con la figura de la diosa Venus que aparece en este espacio. En el pasado, Venus, estaba relacionada con la estrella de la mañana y de la tarde llevando a pensar que se trataban

de dos entidades diferentes (Oria Segura, 2015). De igual forma, esta naturaleza dicotómica también se refleja en la figura de Saturno, conocido también como el señor del Karma, y esto tiene relación con el mito de Cronos, y su equivalente romano, con las fiestas Kronia y Saturnales respectivamente (Felpeto Rodríguez, 2017). Ambos elementos sutiles, así como el uso del color rojo en los velos que rodean la sala. Color relacionado con el amor y la pasión, por otro lado, también se asocia con el peligro, la agresividad y la ira (González Juárez, 2023). Otro elemento dual es el diseño distintivo en blanco y negro con patrón chevron que refuerza esa sensación hipnótica con esos patrones, una vez más ayudando a la atmósfera onírica de la serie.

Twin Peaks puede entenderse como una obra alquímica y psicológica en la que se refleja el proceso de individuación descrito por Carl Gustav Jung, en estrecha relación con la Gran Obra alquímica, ya que aborda nociones como la sombra, la purificación y la transformación del ser. En este universo, los objetos inanimados adquieren un papel protagónico como símbolos cargados de significados psicológicos y mitológicos, capaces de guiar la narrativa y abrir caminos hacia lo inconsciente. La serie se sostiene sobre un trasfondo onírico que funciona como medio de exploración del inconsciente, donde los sueños revelan conflictos internos y acompañan la evolución psicológica de los personajes. La dualidad emerge como uno de los ejes centrales, expresada en la confrontación de opuestos —consciente e inconsciente, bien y mal, luz y oscuridad—, en tensión constante pero también con posibilidad de integración. La simbología alquímica se despliega a través

de referencias al solve et coagula⁷, el vaso hermético o el círculo sagrado, elementos fundamentales para el tránsito hacia la transformación y el autoconocimiento. En esta lógica, la narrativa sigue la estructura del viaje del héroe, en la que el protagonista atraviesa pruebas, recibe ayuda sobrenatural y se transforma en lo interno. Todo ello está vinculado a una visión donde el microcosmos individual se conecta con el macrocosmos universal, evocando conceptos como el unus mundus⁸ y la sincronicidad, que integran al ser humano dentro de un orden cósmico más amplio. Además de su riqueza simbólica y psicológica, Twin Peaks tuvo un profundo impacto cultural y artístico, marcando un antes y un después en la televisión, influyendo en el lenguaje cinematográfico e instalándose como un fenómeno cultural global (Moreno, 2022).

3.2.2 Team Silent – Silent Hill 2

Silent Hill 2, desarrollado en 2001 por el Team Silent una subdivisión de Konami, es ampliamente reconocido como una de las obras maestras del horror psicológico dentro del mundo de los videojuegos. A diferencia de otros títulos del género survival horror que centran

⁷ “solve et coagula”: fórmula alquímica universal, que simbolizan el papel alternativo de las dos partes del todo. “solve et coagula” viene a expresar la alternancia entre disolución, que es espiritualización o sublimación de lo sólido, con coagulación, que es rematerialización de los productos purificados con la primera operación. (Riva, 2012, pág. 3)

⁸ El unus mundus (en latín un mundo, o un solo mundo) es la unidad primordial e indiferenciada del mundo, o el inconsciente primordial. (Monastery, s.f.)

su atención en la violencia explícita o en sustos puntuales, este juego introduce una dimensión más profunda: la del terror como manifestación simbólica de la mente humana.

La historia de Silent Hill 2 gira en torno a James Sunderland, un hombre que viaja a la ciudad maldita de Silent Hill tras recibir una carta de su esposa fallecida. A medida que avanza por un entorno sombrío y fragmentado, James se enfrenta a criaturas grotescas y situaciones perturbadoras que no responden a una amenaza externa sino a su propio trauma, culpa y represión.

Esta premisa se vincula profundamente con mi cortometraje animado llamado Crimson Loop. Ya que, en ambos casos, la ciudad se transforma en un escenario psicológico, donde los espacios públicos se ven alterados por la psique del personaje. Así como James recorre calles y hospitales deformados por su dolor, Jesica transita una Bucaramanga espectral, alterada por la violencia urbana y la culpa que lleva consigo tras la muerte de su amiga.

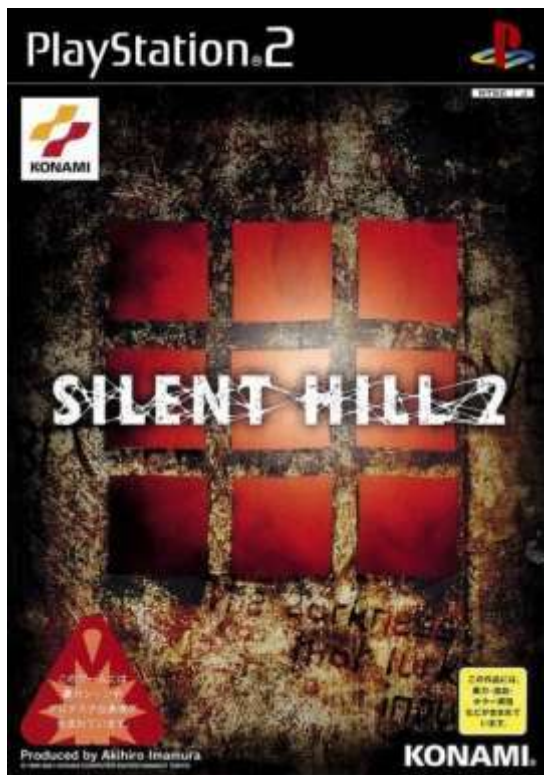
Estéticamente, Silent Hill 2 se construye desde una atmósfera expresionista: niebla, luces anaranjadas, estructuras incompletas y personajes deformes. Esto se traduce en este proyecto mediante el uso de la estética low poly, la paleta cromática distorsionada (con cielos anaranjados), el glitch visual y los entornos opresivos.

El trabajo del Team Silent con videojuegos como Silent Hill 2, se convirtió en el principal referente al demostrar que el horror puede ser introspectivo, simbólico y emocional. Su visión está fuertemente reflejada en este cortometraje, al buscar representar los traumas

sociales desde la subjetividad, haciendo del videojuego un canal expresivo y artístico para hablar de lo que no se puede decir con palabras. (Fandom, s.f.)

Figura 8.

mosaico de imágenes del juego Silent Hill 2, 2001



Nota: tomado de: https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Silent_Hill_2

3.2.3 Juan Obando - Pro Revolution Soccer

Pro Revolution Soccer es una obra de videoarte desarrollada por el artista colombiano Juan Obando, donde emplea el lenguaje de los videojuegos para construir una narrativa crítica en torno a la política, la representación digital y la interacción social. Es una instalación interactiva donde a través de la modificación del motor gráfico del popular videojuego de fútbol Pro Evolution Soccer, Obando crea un universo alternativo donde se simula el enfrentamiento deportivo del club de fútbol italiano Inter de Milán y el EZLN (Ejército Zapatista de Liberación Nacional) con el que mantenía un extraño intercambio amistoso de correspondencia. Este artista resulta relevante por el uso del lenguaje visual de los videojuegos, donde se ven estos no como un mero entretenimiento, sino como un dispositivo simbólico y de denuncia al descontextualizar los juegos para narrar ya sea conflictos sociopolíticos, como lo hace Obando, o para representar el miedo urbano, el trauma emocional y la violencia simbólica en las ciudades colombianas, como en el presente proyecto. (Obando, s.f.)

Figura 9.

Instalación Pro Revolution Soccer, 2019. Juan Obando.



Nota: tomado de: <https://www.juanobando.com/en/pro-revolution-soccer>

3.2.4 Victor Estrella Ramos- Historias de Medianoche

Víctor Estrella Ramos, conocido en redes como Vicestrella.psd, es un diseñador industrial mexicano cuyos proyectos destacan por su fusión de estética low-poly, ambiente de analog horror y la construcción de paisajes urbanos emocionalmente densos. Utilizando Blender y gráficos reminiscentes de PS1, recomiendo especialmente su serie Historias de

Medianoche, publicada en su canal de YouTube, donde transpone relatos sobrenaturales y leyendas urbanas de su natal ciudad de México en una atmósfera digital oscura.

Su trabajo es fundamental tanto por su manejo técnico, el uso de modelos 3D con estilo Low poly y baja resolución dándole enfoque a lo nostálgico como medio expresivo, como por su estética que recrea escenarios nocturnos de la ciudad donde perduran la lluvia, la niebla y las texturas pixeladas. Conceptualmente, combina lo cotidiano y lo sobrenatural, evocando el terror psicológico urbano (García, 2024). El uso de dispositivos obsoletos (como réplicas de pantallas CRT) y la atmósfera liminal acentúan el extrañamiento, similar a la experiencia a la que se enfrenta Jesica en este cortometraje.

Figura 10.

Ejemplo del trabajo del artista vicestrella.psd



Nota: **tomado de:** <https://heraldodemexico.com.mx/tendencias/2024/3/2/nostalgia-horror-en-la-cdmx-el-impresionante-retrato-de-la-capital-inspirado-en-un-antiguo-videojuego-580703.html>

4 - Proceso creativo

Este proyecto comenzó con la inquietud de cómo la animación mezclada con la estética de los videojuegos, toman inspiración de los hechos que ocurren en la cotidianidad para expresar sus conceptos. Si bien es cierto que la industria hace uso de varios recursos, (literatura, cine, arte, etc.) dando como resultado un producto ecléctico y paradigmático que hoy día influye profundamente en la cultura popular.

4.1 Metodología

Este proyecto se nutre de los acontecimientos que ocurren en la vida real ya sea recreando hechos y personajes históricos o explorando la violencia. Bajo esta última idea surge crear un cortometraje animado, que utiliza una de las estéticas generadas por el desarrollo de los videojuegos, para que sirva de vehículo de denuncia ante una problemática

social como lo es la violencia en una forma simbólica y misteriosa. Esta inquietud me llevó a profundizar en los videojuegos en donde el horror adquiere un enfoque más profundo, dirigiéndose hacia lo discursivo tomando la violencia sin sentido en un factor que distorsiona la realidad, y a su vez, en una manifestación de los problemas psicológicos que enfrenta el protagonista de la historia. El extrañamiento como somatización de un malestar del pasado que el personaje no ha podido superar. Esta es la premisa de juegos como Silent Hill 2.

Que sigue a James Sunderland, el cual llega a Silent Hill después de recibir una misteriosa carta de su esposa, Mary, quien falleció de una enfermedad hace tres años. La carta dice que ella lo espera en su «lugar especial», aunque James no tiene idea de lo que esto pueda significar. (Fandom, s.f.)

Esto me llevó a pensar en el desarrollo de un guion que manifieste estas inquietudes, explorando la idea de un personaje que debe hacer frente a enemigos no solo externos sino a manifestaciones de una mente perturbada que tiene un inexorable duelo con el pasado en un sitio de la ciudad de Bucaramanga, que es alterado hasta convertirse en un lugar frívolo y hostil.

En el guion final (ver Anexo A. Guion Final) presento a Jesica, una joven estudiante de secundaria, que lleva a costas la pena de la muerte de su mejor amiga Laura. Ella se siente culpable porque le insistió que la acompañara a un parque de la ciudad para encontrarse con otros amigos. Laura no estaba de acuerdo con salir porque le parecía que se le va iba a hacer muy tarde para devolverse a su casa y el sitio que escogieron era muy peligroso. Ante la reticencia de Laura, Jesica la coacciona para que ceda apelando a su condición de mejor

amiga y con la condición de no demorarse y de acompañarla a su casa, la convence. Después de la reunión acordada, Jesica se queda conversando con un chico dejando a Laura sola, quien tiene que devolverse para su casa, y en ese trayecto es asesinada.

Bajo esta premisa inicia el video titulado *Crimson Loop* —traducido como ciclo escarlata—, una metáfora de los ciclos de violencia que atraviesan la ciudad, la cual se convierte también en protagonista de la historia. El entorno urbano experimenta una transformación, y la realidad misma se ve alterada por el sufrimiento que marcó la vida de Laura.

Con respecto a esto he planteado varias versiones a medida que la historia iba madurando más el concepto y lo que buscaba transmitir. Originalmente tenía pensado que el guion transcurriera en un barrio (ver Anexo A. Borrador del primer guion) donde dos chicos: una joven universitaria llamada Jesica y un joven, que en este caso iba a ser el protagonista, acompañaba a la chica tarde en la noche a su casa, mientras eran acechados por unos sujetos con una vestimenta de ñeros⁹. Todo esto apoyado por unos bocetos que realicé a lápiz (Figura

⁹ Los jóvenes denominados como ñeros en Bucaramanga, son hombres y mujeres cuyo promedio de edad va de los 17 a los 22 años. Su estrato social, de acuerdo con el lugar de residencia es entre 2 y 4, lo que les ubica en la clase media y baja; cuentan con un nivel educativo intermedio de bachiller y técnico, aunque algunos de ellos no realizan ningún tipo de actividad académica. No obstante, en contraste con la observación, hay jóvenes que oscilan entre los 11 y 16 años de edad que también se congregan en estos grupos. López, A., & Rueda, O. (2016). Aproximación etnográfica al estudio cultural de los ñeros en una ciudad colombiana. *Sphera Pública*, 2(16), 54–72. <https://sphera.ucam.edu> (López & Rueda, 2016, pág. 64)

11), en el que representaba a cuatro personajes. El video consistiría de varias historias antológicas, sin ninguna relación la una con la otra, pero como constante la ciudad de Bucaramanga de trasfondo.

Figura 11.

Bocetos de personajes para el primer guion.



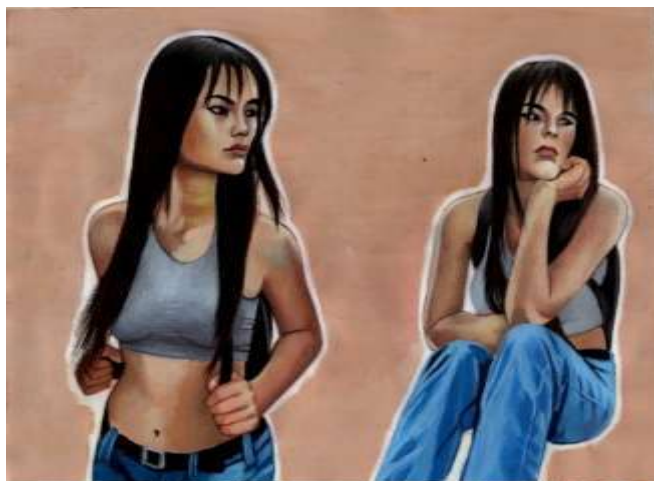
Nota. Collage de bocetos originales realizados por el autor, *basados en referencias visuales tomadas de la imagen “Ñeros en Transmilenio”* publicada en la página de Facebook “Confesiones Transmi” (recuperada a través de ResearchGate, ver figura 9). Y *basado en una imagen de archivo periodístico publicada en el artículo “El Cuervo fue asesinado en una riña en el barrio Mirador de la Aldea, en Girón”, del portal Q’hubo Bucaramanga.* Las imágenes fueron reinterpretadas gráficamente con fines académicos y creativos para la caracterización de un personaje.

Luego hice una bocetación donde decidí integrar color y texturas (figura 12), para darle más personalidad, lo que me llevo a hacer algunos ajustes como en el protagonista que ahora es Jessica, una joven universitaria de buena apariencia, cabello oscuro y grandes ojos con mirada despreocupada. El trasfondo de la trama es un escenario más minimalista, por ejemplo, un sitio concreto de la ciudad como lo es un paradero de bus. El acechador se convirtió en “El Sarco”, un ser de apariencia tosca y mirada intimidante. Un tipo sin escrúpulos que no le tiembla la mano a la hora de ser violento para apropiarse de lo ajeno. La escena empieza con Jessica en la parada de bus, mientras cae un torrencial aguacero, ella

se resguarda angustiada porque el bus se ha retrasado. Todo mientras, es observada por el Sarco que se prepara para abordarla.

Figura 12.

Bocetos de personajes con color para el segundo guion.



Nota. Collage de bocetos originales realizados por el autor, basados en referencias visuales tomadas de la imagen “Ñeros en Transmilenio” publicada en la página de Facebook “Confesiones Transmi” (recuperada a través de ResearchGate, ver figura 9). Y basado en una imagen de archivo periodístico publicada en el artículo “El Cuervo fue asesinado en una riña en el barrio Mirador de la Aldea, en Girón”, del portal Q’hubo Bucaramanga. Las imágenes fueron reinterpretadas gráficamente con fines académicos y creativos para la caracterización de un personaje.

Pero tras replantearme la participación de los personajes antagonistas, en este caso los ñeros, y tras otra jornada de bocetación. Decidí profundizar en la psicología de estos y sus motivaciones, enfocándome más en la simbología y en el impacto narrativo para la historia (ver Anexo C. Borrador del tercer guion). Así que, inspirado por las ilustraciones que realizó el artista Gustav Doré para la edición española de 1872 de la Divina Comedia, convertí a estos en almas atormentadas que emergen del infierno y que comienzan a acechar en la noche en contra de su voluntad. El Sarco, ahora, se convierte en una figura esquelética que es estrangulada por una gran serpiente roja como castigo por llevar una vida como ladrón. En su mano derecha porta un machete oxidado, que arrastra por el piso mientras camina de forma lenta. Sus huesudas mandíbulas exhalan un grito ahogado con una perturbadora mirada de ojos rojos que alumbran en la oscuridad (ver figura 13). Otro cambio notable lo tiene la figura de Jesica que pasa ahora a convertirse en una estudiante de bachillerato con un fuerte carácter, pero buen corazón, y quien debe sortear varias dificultades si quiere llegar a su destino (ver figura 13).

Aquí mantuve la atmosfera tétrica de la lluvia incesante, pero aterricé la idea en un sitio específico de la ciudad como lo es la parada de bus del estadio, concretamente la calle décima. Escogí este lugar porque lo considero una zona estudiantil, también porque es un sitio neurálgico por temas de seguridad. Para conseguir la sensación de que la realidad está siendo alterada, opté por una solución sutil que es representar el cielo en color naranja que con el tiempo se va convirtiendo en rojo carmesí. Es la señal que nos indica que nuestra realidad está siendo golpeada por la violencia y se ha convertido en un portal al infierno.

También emplee otros elementos que nos remiten a la obra de Dante como convertir el monumento ecuestre de Bolívar en un Centauro que arroja flechas a las pobres almas que están siendo cocinadas en un lago de sangre hirviente. (ver figura 14)

Figura 13.

Bocetos para el segundo guion corregido y primer video

A



B

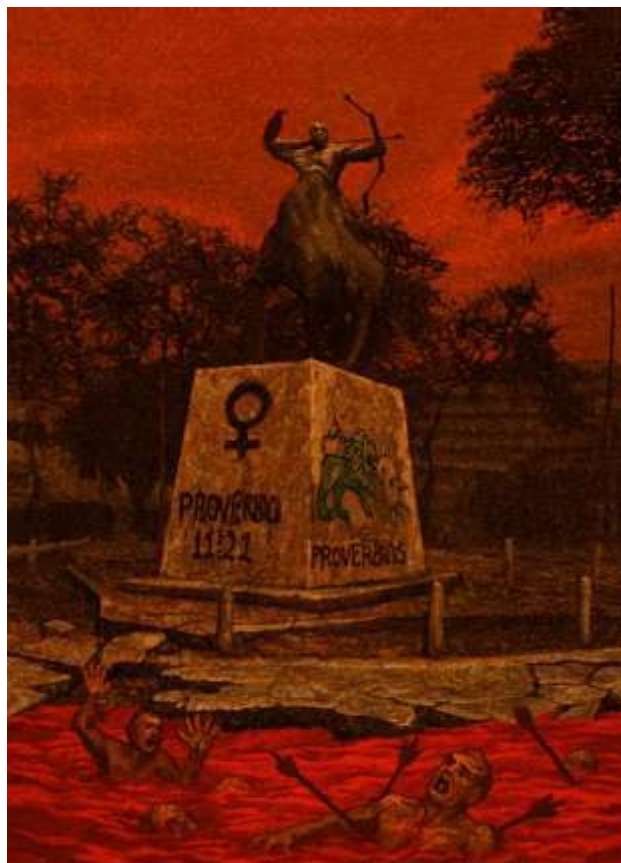


C



Nota: imágenes A y B de autoría propia. Imagen C tomada de: https://media.istockphoto.com/id/474299390/fr/photo/abri-de-bus-de-nuit.jpg?s=612x612&w=0&k=20&c=nIzmKUstOhXjOz2_VyC3ThnXCSSLWbObWIROdt-kZYuk=

Figura 14. *Boceto para la rotonda del Bolívar ecuestre*



Nota: imagen generada con Sora partir del texto “haz que la imagen se vea con la estética de silent hill 1 con las calles destruidas, profundiza en los negros y emplea más tonos tierra. el cielo debe estar de color rojo y la estatua cámbiala por un centauro con arco y flecha. En el pedestal coloca grafitis con el símbolo de venus, el león de color verde devorando al sol y Proverbios 11:21. Todo con la estética low poly de los videojuegos de play station 1.” También editada con Adobe Photoshop.


Para concretar mejor las ideas planteadas en el guion y que se puedan reflejar en un corto animado, decidí organizar mi trabajo en tres etapas claves como lo es la preproducción, producción y la post producción. Estas etapas son aplicables a los dos videos que van a conformar toda la historia de Crimson loop (ver Anexo D. Guion Final). Decidí dividir el proyecto de esta manera por motivos presupuestales que a su vez van ligados a los tiempos de preproducción en donde buscaba resolver algunas de estas preguntas: ¿Qué van a hacer los personajes? ¿Cuántos personajes y escenarios necesito producir? ¿Qué van a decir los personajes? ¿Cómo se van a ver los personajes? ¿Cuánto tiempo me va a llevar producir todo mi proyecto? ¿Cuántos artistas necesito y de qué áreas? (Industria Animación, 2018) . Así, tuve que apoyarme con un guion visual o storyboard (ver figura 15) en el que, haciendo uso del lenguaje audiovisual complementado con el sonido, logré darle un mejor soporte a la idea que había concebido originalmente. Para economizar en tiempo y recursos, Primero lleve mis diseños de personajes y escenarios y los edité haciendo uso de IA más el programa de edición de Photoshop, y planteé una secuencia acorde a lo escrito. Como se puede apreciar en el storyboard (figura 15), la apariencia de los personajes no se había cambiado así que mantuve

la esencia de esta primera concepción y la adapté luego con los personajes que si se acoplaban al concepto que quería transmitir.


Figura 15.

Storyboard descartado para el primer video


SECUENCIA 1 - INTRODUCCIÓN




PLANO GENERAL - Ángulo Normal - Plano M.
 Escena, con los árboles iluminados, cámara enfocada hacia ambos lados. La iluminación tenue apenas deja ver su expresión. Todavía se escuchan el sonido de los grillos, el goteo del agua en las charcas y el susurro de la foresta.




PLANO MEDIO - Ángulo Normal - plano Cjo.
 Escena, con los árboles iluminados, cámara enfocada hacia ambos lados. La iluminación tenue apenas deja ver su expresión. Todavía se escuchan el sonido de los grillos, el goteo del agua en las charcas y el susurro de la foresta.



PLANO DETALLE - ángulo Normal- Plano Vertical Ascendente.
 Sus pies se ven en primer plano. Se ve el ruido de su botella trazo. Sonido de los grillos, goteo del agua en las charcas y el susurro de la foresta.




PLANO DETALLE - ángulo plano - cámara en el sujeto.
 El celular marca 100% p.m. Sin señal, sonido de los grillos, goteo del agua en las charcas y el susurro de la foresta.




PLANO SUBJETIVO (Ángulo Normal) - Ángulo Normal - Plano M.
 Escena, con árboles iluminados. La cámara está enfocada en el sujeto. Se ve el ruido de su botella trazo. Sonido de los grillos, goteo del agua en las charcas y el susurro de la foresta.

SECUENCIA 2 - ADQUISICIÓN INTERNO




FUENDEO A NEGRO - La acción subjetiva se desvanece, Voz OFF de la foresta (sonido ambiental).
 "Hasta que nada que pasar... Estoy solo... Estoy solo, que pasa rápido."
 Un trueno a lo lejos. Se escuchan más truenos de la foresta.


SECUENCIA 3 - APARICIÓN DEL SACRO



PLANO MEDIO CORTO - Ángulo - subjetivo - Plano Cjo.
 El sujeto aparece en silencio. Con un silencio se siente que está en un mundo, apenas respirable, queda perfectamente iluminado, sonido del trueno.




PRIMER PLANO (Caja del Sacro) - Plano Cjo.
 Ojos rojos, mirada fija y expresiva. Ángulo Normal - Plano Cjo.
 Se escuchan sus voces, de frecuencia baja, casi inaudibles.




PLANO MEDIO (al Sacro y Sujeto) - Ángulo Normal - Plano Cjo.
 Sujeto retrocede, inconscientemente, se pasa. Se respirable. Aparición su lucha con fuerzas. Se escuchan sus voces, de frecuencia baja, casi inaudibles.


SECUENCIA FINAL - DESAPARICIÓN



PLANO GENERAL - Ángulo Normal - Plano Cjo.
 La luz se desvanece. Un susurro a lo lejos, se desvanece como un susurro de agua y nada. Se escuchan el sonido de los grillos y la foresta.



PLANO GENERAL - Ángulo Normal - Plano Cjo.
 El susurro se desvanece. La pantalla está completamente negra. Se escuchan sus voces, de frecuencia baja, casi inaudibles.



PLANO NEGRO - ELÉCTICO ABSOLUTO.

Nota: imágenes hechas con ChatGPT partir de varios prompts, editadas en Adobe Photoshop y armadas en la plataforma Excalidraw.

Continuando en la etapa de preproducción, era necesario hacer un animatic (ver figura 16), o que en pocas palabras un guion gráfico animado. Para el cual empleé un software de edición de video llamado Premiere Pro, y usando las imágenes creadas para el storyboard, le agregué los sonidos ambientales como la lluvia y los insectos nocturnos. Luego un sonido de latidos de corazón que va aumentando la frecuencia y finalmente un sonido más tétrico e industrial como el de los videojuegos de terror psicológico de la era play station 1. El tiempo de duración del video seria de un minuto con 20, pero con los cambios integrados al guion se amplió a 3 minutos.

Figura 16.

Animatic descartado para el primer video corto animado Crimson Loop con imágenes



Nota: imágenes hechas con ChatGPT partir de varios prompts y editadas en Adobe Photoshop. El video fue armado y editado en Adobe Premiere Pro.

Luego de los cambios realizados al guion procedí a realizar un segundo animatic con la versión corregida para el primer video (figura 17).

Figura 17.

Animatic corregido para el primer video con imágenes



Nota: imágenes hechas con ChatGPT partir de varios prompts y editadas en Adobe Photoshop. El video fue armado y editado en Adobe Premiere Pro.

Una vez terminada esta etapa continuamos con la producción en donde el primer paso es realizar una hoja de modelo o model sheet (figura 18) de cada uno de los personajes desde varias vistas como frontal perfil, posterior para luego realizar el modelado que consiste en esculpir los personajes, objetos y escenarios, en un programa de edición 3d, en este caso se utilizó el programa de software abierto Render (figura 19). Allí mismo le di un texturizado y shading, que viene siendo la creación de una capa exterior, como una piel, que recubre el modelo y le brinda las características exteriores que lo van a definir como color y texturas.

Figura 18.

Model sheet de los personajes de la historia

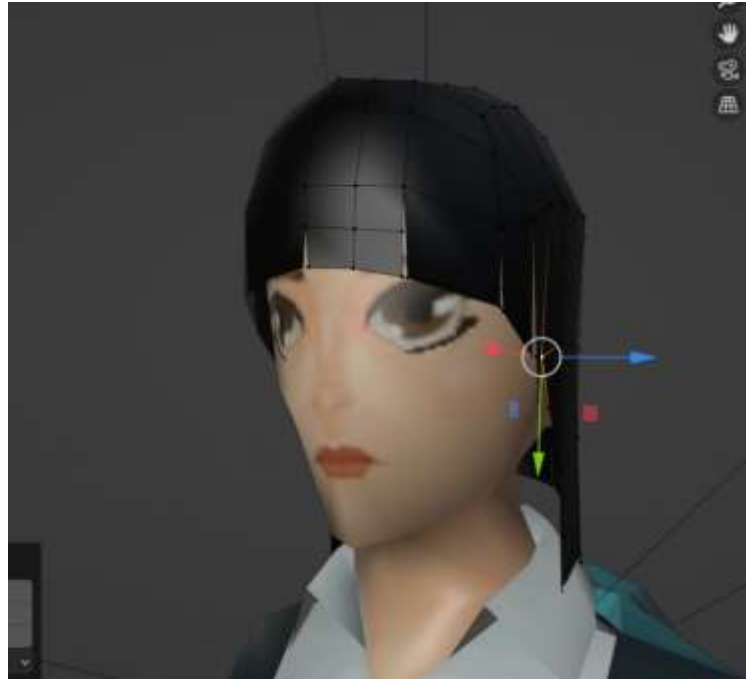




Nota: imágenes creadas con ChatGPT a partir del texto “haz el model sheet para animación 3d con todos los lados frontal lateral y trasera del personaje”. También editada con Adobe Photoshop.

Figura 19.

modelado y shading de los personajes finales realizados con Render





Ya realizados estos modelos, se colocan una especie de esqueleto digital, también llamado rigging, que van dentro del personaje lo que permite a los animadores crear un set de movimientos que van a ser específicos para cada personaje dándoles más personalidad.

Luego ocurre el Layout (figura 20), que es un proceso en el cual se toma una secuencia del storyboard (o animatic) y se junta en una escena 3d en donde se aseguran que el escenario, el enfoque y los movimientos de cámara sean los necesarios para que la secuencia funcione.

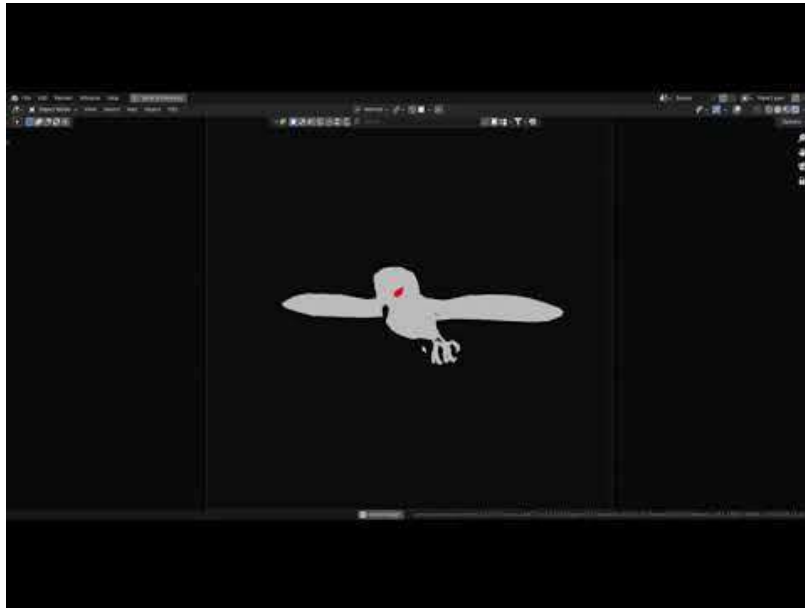
Figura 20. *Ejemplo de Layout aplicado al cortometraje*



Nota: *video realizado con Render.*

Es momento de animar (figura 21). Ya teniendo el personaje con su esqueleto y terminado el Layout, el animador hace un estudio minucioso de los movimientos que debe realizar el modelo. Lo mismo ocurre con la iluminación de los sets, en donde se evalúa que sensación debe transmitir la escena y que luz conviene para que su impacto sea mejor.

Figura 21. *Ejemplo de animación aplicada al cortometraje*



Nota: *video realizado con Render.*

Para continuar, se debe generar la imagen fija o fotograma a partir de los modelos los cuales van dentro de un escenario cuidadosamente compuesto con lo ya mencionado: iluminaciones, animación, planos y efectos visuales, a este proceso se le llama renderizado.

Ya, por último, y no menos importante, está la etapa de postproducción. Aquí se dan los procesos posteriores a la ejecución del 3d como la composición, la edición y el audio. Esta etapa involucra los últimos ajustes cinematográficos y representa un proceso que debe ir paralela a las demás ya que representa la mitad de la experiencia para el espectador.

4.2 Bitácora

Figura 22. *borrador de model sheet*



Nota: imágenes creadas con ChatGPT a partir del texto “haz el model sheet para animación 3d con todos los lados frontal lateral y trasera del personaje”. También editada con Adobe Photoshop.

Figura 23. *model sheet del bus de transpiedecuesta empleado en el primer y segundo video.*



Nota: imágenes creadas con ChatGPT a partir del texto “haz el model sheet para animación 3d con todos los lados frontal lateral y trasera del personaje”. También editada con Adobe Photoshop.

Figura 24. Evolución de model sheet para el personaje de Jessica.



Nota: imágenes creadas con ChatGPT a partir del texto “haz el model sheet para animación 3d con todos los lados frontal lateral y trasera del personaje”. También editada con Adobe Photoshop.

Figura 25. *model sheet para el personaje del Sarco.*



Nota: imágenes creadas con ChatGPT a partir del texto “haz el model sheet para animación 3d con todos los lados frontal lateral y trasera del personaje”. También editada con Adobe Photoshop.

Figura 26. *modelado 3D en Render*

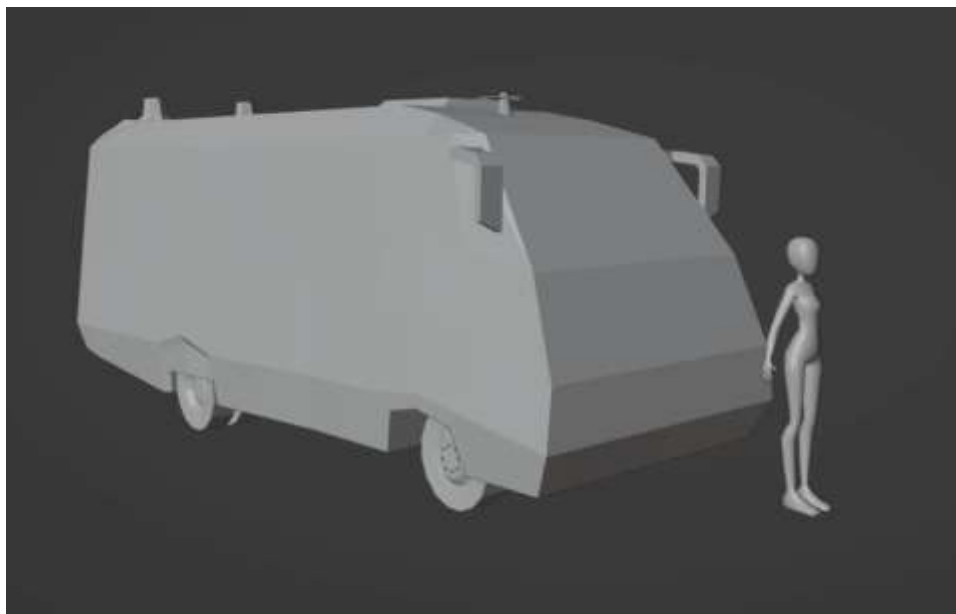


Figura 27. *modelado y texturizado en 3D para el personaje de Jessica.*



Figura 28. *modelado y texturizado 3D en render del personaje del Sarco.*

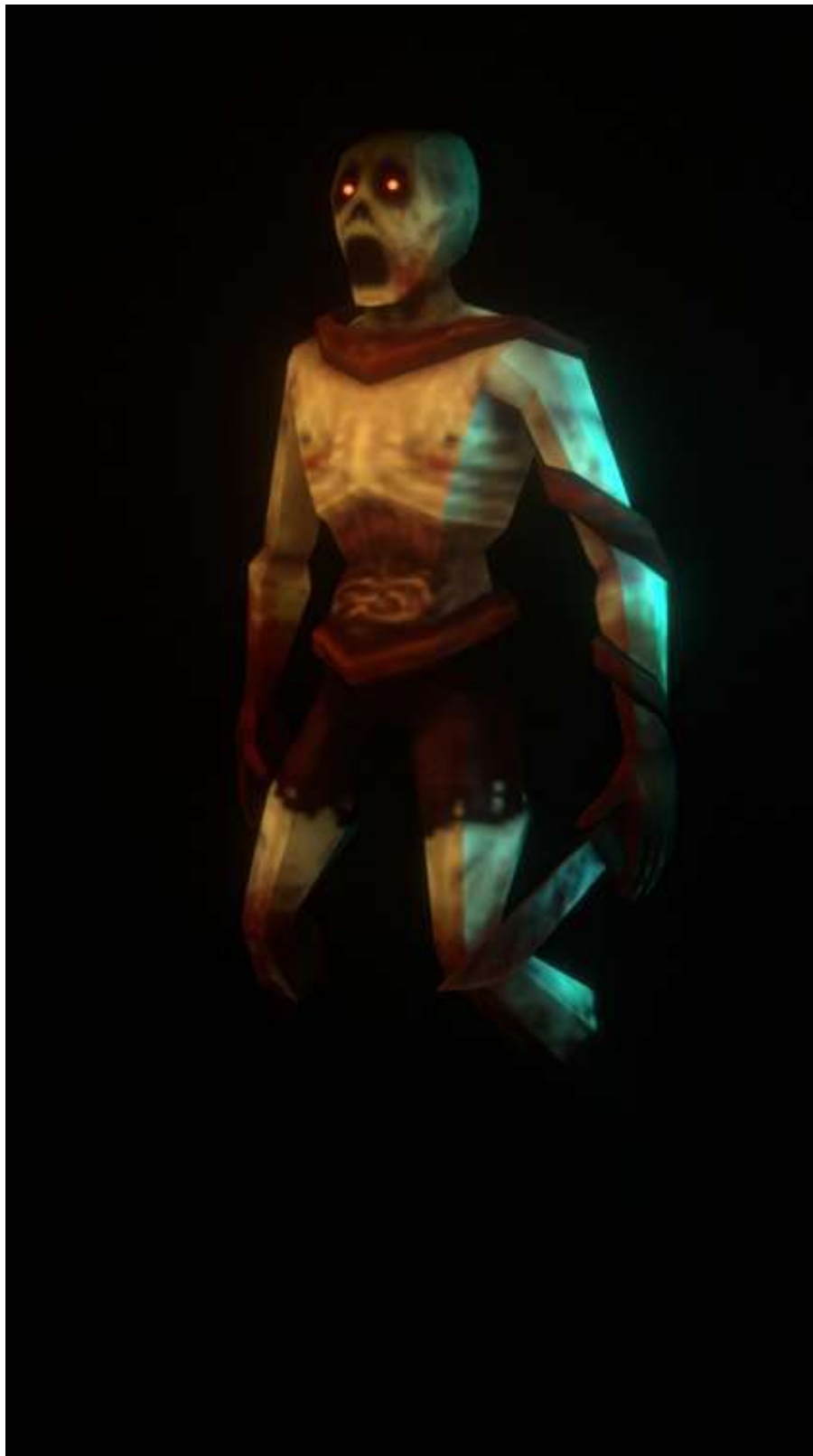


Figura 29. *modelado texturizado y montaje final de escena del primer video.*



Figura 30. *Una muestra del primer video con edición de sonido.*



Nota: fuente de mi canal de Youtube: [WhatsApp Video 2025 05 15 at 9 01 57 AM - YouTube](#)

Figura 31. *Animatic para el segundo video*



Nota: *frente de mi canal de Youtube:* [secuenciaEnLaCallePersecucion 1 - YouTube](#)

Figura 32. Animatic para el primer video



Figura 33. *Modelado de personajes para la rotonda del Bolívar ecuestre*

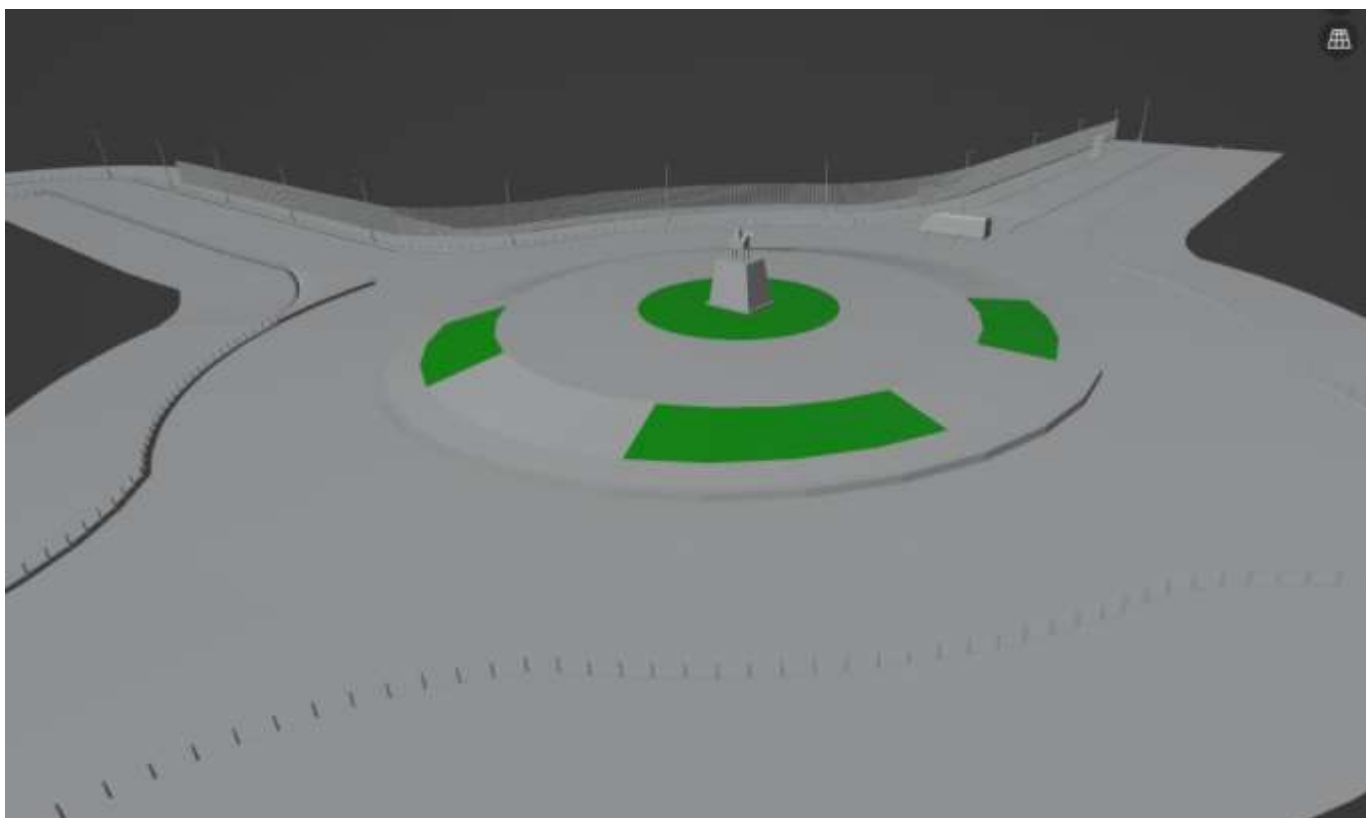


Figura 34. *Imagen conceptual para la secuencia donde Jessica persigue el bus*



Figura 35. *Boceto para la exhibición en sala del proyecto*



Figura 36. *Bocetos para la instalación*



Nota: Imágenes creadas con Sora a partir del siguiente prompt: coloca los pendones rojos, el televisor y la base negra y el piso ajedrezado en la sala que aparece vacía.

4.3 Propuesta Plástica

El proyecto plantea una instalación inmersiva que integra animación digital 3D en estilo low poly con elementos esotéricos como velos, estatuas y el piso en damero simbólico. Las proyecciones en televisores CRT evocan la estética retro de la consola PlayStation 1, reforzando la atmósfera fragmentada y nostálgica. Invitando al espectador a experimentar la tensión desde lo sensorial y lo emocional. Lo visual, lo sonoro y lo espacial funcionan como metáforas de un estado psíquico quebrado, donde el entorno hostil refleja la vulnerabilidad interior. La distorsión de la imagen se intensifica con la presencia de criaturas monstruosas que acechan a la protagonista, encarnando las proyecciones del miedo y la angustia latente.

Los elementos de la instalación cumplen una función simbólica al materializar estados emocionales. Las cortinas rojas, por ejemplo, encarnan la dualidad inherente a la experiencia humana: pueden evocar amor y pasión, pero también agresión, sangre y odio. Estos polos opuestos, aunque distantes, se encuentran íntimamente conectados, pues el ser humano puede transitar de uno a otro en cuestión de instantes, impulsado por circunstancias inesperadas.

En la sala, también, se observan otros elementos que personifican la dualidad como la figura de la diosa Venus como una personalidad contrastante debido a su fuerza astrológica, marcando el ciclo de la vida y la muerte.

La lámpara de Saturno corresponde al paso del tiempo (Cronos), y por otro lado a la disciplina y madurez, es un maestro que enseña a través del esfuerzo y a veces del sufrimiento, esta dualidad se refiere a la capacidad que tienen las personas para superar

obstáculos y lograr la madurez a través de una experiencia dolorosa, como es el caso del personaje de Jesica.

El piso en damero, representa conceptos opuestos como el bien y el mal, la luz y la oscuridad, o lo masculino y lo femenino, y el proceso alquímico del solve et coagula.

Figura 37. *Montaje final de la obra instalada en el museo de Bellas Artes casa de la cultura Custodio García Rovira.*



5. Conclusiones

El proyecto "Cuerpos Pixelados, Almas Fragmentadas" concluye exitosamente al materializar una instalación artística inmersiva que trasciende el plano teórico para convertirse en una poderosa experiencia sensorial. Su principal aporte reside en la creación del cortometraje de animación 3D *low poly*, *Crimson Loop*, que utiliza la estética digital y el lenguaje del *survival horror* para simbolizar la ansiedad y el miedo generados por la violencia urbana, cumpliendo la justificación de visibilizar esta problemática mediante los nuevos medios.

Los resultados del trabajo confirman el logro de los objetivos planteados. Se desarrolló la instalación artística, integrando la proyección del cortometraje, el sonido y el uso de televisores CRT y velos que recubren la habitación, para generar la atmósfera de extrañamiento propuesta. Esto fue posible gracias a un marco teórico que articuló coherentemente la violencia urbana simbólica y la estética *low poly* como recurso conceptual, también el expresionismo contemporáneo como lenguaje emocional. La producción de *Crimson Loop* demostró la viabilidad técnica y conceptual de esta estética para representar la fragmentación psicológica de la protagonista.

La instalación artística homónima es el producto central del trabajo. La contribución personal más significativa radica en la habilidad de fusionar la formación en artes plásticas con las narrativas digitales, demostrando que la sensibilidad y el discurso conceptual del Expresionismo pueden migrar al píxel. El proyecto ofrece una mirada introspectiva sobre

cómo la ciudad se convierte en un mapa de la psique fragmentada, abriendo un diálogo crítico y estético sobre la experiencia de habitar un entorno urbano hostil.

A través del proceso de creación de Cuerpos Pixelados, Almas Fragmentadas, se comprendió que la violencia urbana no solo habita en los actos visibles, sino en las huellas psicológicas y emocionales que deja en quienes la presencian o la temen. La ciudad, lejos de ser un simple escenario, se reveló como un organismo vivo donde se proyectan los miedos, la ansiedad y la soledad de sus habitantes. Este proyecto permitió reconocer que la violencia no siempre se manifiesta con sangre o armas, sino también con indiferencia, abandono y deshumanización cotidiana.

Durante el desarrollo del trabajo, emergieron resignificaciones profundas sobre el papel del arte en la comprensión del trauma colectivo. La fragmentación digital, representada en la estética low poly, adquirió un nuevo sentido: más que una limitación técnica, se transformó en una metáfora de la mente quebrada, del individuo que intenta recomponerse en medio del caos. La tecnología, por su parte, dejó de ser un mero instrumento visual para convertirse en un medio sensible de evocación y memoria.

Finalmente, el proceso creativo permitió comprender que el arte puede funcionar como un dispositivo de catarsis y reflexión social. A través del diálogo entre lo plástico, lo digital y lo simbólico, se reveló una nueva forma de mirar la violencia: no como espectáculo, sino como una herida compartida que exige ser reconocida para poder sanar. La instalación no solo propone una experiencia estética, sino también una experiencia de conciencia, en la

que el espectador se enfrenta a su propio reflejo dentro del paisaje mental y urbano de un país fracturado.

Referencias Bibliográficas

- (MAMM), M. d. (s.f.). *Débora Arango y la denuncia social 1940 – 1958*. Obtenido de <https://www.elmamm.org/exposicion/debora-arango-y-la-denuncia-social-1940-1958/>
- All Green Recycling. (s.f.). *What is a CRT TV?* Obtenido de All Green Recycling: <https://allgreenrecycling.com/what-is-a-crt-tv/>
- Animum Creativity Advanced School. (5 de agosto de 2022). *¿Qué es el estilo low poly?* Obtenido de Animum Creativity Advanced School: <https://www.animum3d.com/blog/que-es-low-poly/>
- Animum Creativity Advanced School. (17 de mayo de 2022). *¿Qué es un loop en animación?* Obtenido de Animum Creativity Advanced School: <https://www.animum3d.com/blog/que-es-un-loop/>
- Artists for Assange. (s.f.). *Hito Steyerl*. Obtenido de Artists for Assange: <https://www.artistsforassange.org/hito-steyerl/>
- Aura Galerias. (s.f.). *Expresionismo: distorsión de la realidad para expresar la subjetividad propia*. Obtenido de Aura Galerias: <https://www.auragalerias.com/expresionismo-distorsion-de-la-realidad-para-expresar-la-subjetividad-propia/>
- Calvo Santos, M. (31 de enero de 2017). *Historia/Arte*. Obtenido de David Lynch y Francis Bacon: Un análisis comparativo: <https://historia-arte.com/articulos/david-lynch-y-francis-bacon-un-analisis-comparativo>
- Cañas, P. E. (2003). Conflictos, guerra y violencia urbana: interpretaciones problemáticas [PDF]. *Nómadas*, 19, 96-104. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/1051/105117940010.pdf

- Castaño, S., & Loaiza, M. (28 de 12 de 2018). Naturalización de la violencia urbana: representaciones sociales en estudiantes de Medellín, Colombia. *Voces y Silencios. Revista Latinoamericana de Educación*, 9, 13. Obtenido de <https://revistas.uniandes.edu.co/index.php/vys/article/view/7700/8228>
- Centro Nacional de Memoria Histórica. (2017). *Medellín: memorias de una guerra urbana*. Bogotá: CNMH; Corporación Región; Ministerio del Interior; Alcaldía de Medellín; Universidad EAFIT; Universidad de Antioquia. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://centrodememoriahistorica.gov.co/wp-content/uploads/2020/01/medellin-memorias-de-una-guerra-urbana.pdf>
- Chávez Montero Jeferson Fernando. (5 de junio de 2022). Clepsidra [video]. Youtube. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=UQ000MV0-NA&ab_channel=JefersonFernandoCh%C3%A1vezMontero
- Chávez Montero Jeferson Fernando. (1 de mayo de 2025). y2matecom Comerciales Colombianos 1996 1 COMPILACIÓN 360p [video]. Youtube. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=nUOGyLHBQn4&ab_channel=JefersonFernandoCh%C3%A1vezMontero
- Conte, L., Frohnert, C., Nelson, L., & Sybalsky, J. (2012). Nam June Paik: The conservation of “Electronic Superhighway: Continental U.S. *Alaska, Hawaii*” at the Smithsonian American Art Museum. *EMG Review*, 2. Obtenido de <https://resources.culturalheritage.org/emg-review/volume-two-2011-2012/conte/>
- Cordero, R. P. (2018). No future / No hope / No narrative? Víctor Gaviria y sus películas *Rodrigo D: No futuro, La vendedora de rosas y Sumas y restas*[PDF]. *Secuencias. Revista de historia del cine*, 48(2), 97-114. doi:10.15366/secuencias2018.48.005
- Fandom. (s.f.). *Silent Hill 2. Wiki Gamer*. Obtenido de https://wiki-gamer.fandom.com/es/wiki/Silent_Hill_2#:~:text=Silent%20Hill%20%20sigue%20a,lo%20que%20esto%20pueda%20significar.

Fandom. (s.f.). *Team Silent*. Obtenido de Silent Hill Wiki:

https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Team_Silent

Felpeto Rodríguez, N. (27 de julio de 2017). *La dualidad del dios Cronos, y la festividad cronía (Saturno y las saturnales)*. Obtenido de La Guarida Humanista:

<https://laguaridahumanista.wordpress.com/2017/07/27/la-dualidad-del-dios-cronos-y-la-festividad-cronia-saturno-y-las-saturnales/>

Fundación Telefónica. (s.f.). *Theo Jansen: Asombrosas criaturas del viento*. Obtenido de

<https://www.fundaciontelefonica.com/exposiciones/theo-jansen/>

García, s. (02 de marzo de 2024). Nostalgia y horror en la CDMX: el impresionante retrato de la capital inspirado en un antiguo videojuego [version web]. *Heraldo de México*. Obtenido de

<https://heraldodemexico.com.mx/tendencias/2024/3/2/nostalgia-horror-en-la-cdmx-el-impresionante-retrato-de-la-capital-inspirado-en-un-antiguo-videojuego-580703.html>

González Juárez, S. (14 de septiembre de 2023). *¿Qué significa el color rojo en psicología?*

Obtenido de La Mente es Maravillosa.: <https://lamenteesmaravillosa.com/significa-color-rojo-psicologia/>

Hurtado, C. A., & Serna, A. J. (24 de julio de 2012). Neuropsicología y violencia. *Revista*

PsicologiaCientifica.com [version web], 14(14). Obtenido de

<https://psicologiacientifica.com/neuropsicologia-y-violencia>

Industria Animación. (24 de enero de 2018). *La animación 3D: Guía para principiantes*. Obtenido

de Industria Animación: <https://www.industriaanimacion.com/2018/01/la-animacion-3d-guia-principiantes/>

Lefebvre, H. (2013). *la producción del espacio [versión PDF]*. España: Capitán Swiny. Obtenido de

<https://www.descargadoramas.com/2016/09/moon-lovers-scarlet-heart-ryeo-3.html>

López, A., & Rueda, O. (2016). Aproximación etnográfica al estudio cultural de los ñeros en una

ciudad colombiana [version PDF]. *Sphera Pública, 2(16)*, 54 - 72. Obtenido de

<https://sphera.ucam.edu/>

- Monastery, Z. (s.f.). *The Dark Night of the Soul: Path to Liberation – Individuation, alchemy, mysticism, Zen*. Obtenido de <https://zen-monastery.com/individuation-alchemy-mysticism-zen-the-dark-night-of-the-soul/#:~:text=Unus%20Mundus&text=Una%20intuici%C3%B3n%20podr%C3%ADa%20f%C3%A1cilmente%20quedar,la%20psicodin%C3%A1mica%20de%20la%20mente>.
- Moreno, I. M. (2022). *Twin Peaks, la obra magna de Lynch: La individualización a través del estudio simbólico del objeto (Tesis doctoral, Universidad de Sevilla)*. Universidad de Sevilla. Sevilla: Repositorio IDUS. Obtenido de <https://idus.us.es/items/f1e35619-e466-406a-917a-da4ce43f6a45>
- Moroarte. (2024). *Expresionismo digital*. Obtenido de Moroarte: <https://moroarte.com/2024/01/05/expresionismo-digital/>
- Museo Nacional de Colombia. (2017). *Fragmentos, Espacios de Arte y Memoria*. Obtenido de Museo Nacional de Colombia: <https://www.museonacional.gov.co/noticias/Paginas/Fragmentos.aspx>
- Obando, J. (s.f.). *Pro Revolution Soccer*. Obtenido de Juan Obando: <https://www.juanobando.com/en/pro-revolution-soccer>
- Oria Segura, M. (2015). *Todas las mujeres en una diosa, ¿una diosa de todas las mujeres? Venus romana y sus manifestaciones hispanas[PDF]*. (E. A. (Dir.), Ed.) Obtenido de Política y género en la propaganda en la Antigüedad clásica: antecedentes y legado, Universidad de Zaragoza. (Trabajo presentado en el Seminario Internacional Política y género en la Antigüedad clásica: antecedentes y legado, Zaragoza, abril 2012).: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/40626542/MOria-Venus-libre.pdf>
- Peña, N. S. (2018). De la violencia en el arte o del arte violento. *Revista de Filosofía Open Insight [version web]*, 9(16), 11-33. Obtenido de https://www.redalyc.org/journal/4216/421659627002/html/?utm_source=chatgpt.com

Pérez, E., & Villegas, A. (2018). Diseño y nostalgia: objetos emocionales en los procesos creativos contemporáneos. *Revista Academia & Sociedad*, 2(5), 22-33. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4779/477957975002/html/>

Polydin. (29 de mayo de 2023). *The Artistry of Low Poly: Exploring the World of Low Poly Art*. Obtenido de Polydin: https://polydin-com.translate.google.com/low-poly-art/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=sge#:~:text=Los%20modelos%20de%20baja%20poligonizaci%C3%B3n%20sol%C3%ADan%20presentar%20formas%20angulares%20y,tiempo%20una%20experiencia%20visual%20impactante.

Pons Castelló, L. (2023). Diseño del videojuego de terror "Lo que la oscuridad. *Escuela Politécnica Superior de Gandia*, 12.

Real Academia de Bellas Artes de San Fernando. (s.f.). *Desastres de la guerra. Goya en la Calcografía Nacional*. Obtenido de Real Academia de Bellas Artes de San Fernando.: <https://www.realacademiabellasartessanfernando.com/goya/goya-en-la-calcografia-nacional/desastres-de-la-guerra/>

Riva, J. S. (2012). *mitos y fantasías arquitectónicas(I)Introducción(I)[PDF]*. Madrid, España: Instituto Juan de Herrera. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://oa.upm.es/56469/1/Segui_158_Mitos1.pdf

Rodas, S. (8 de diciembre de 2024). Muralismo y moralismo, la censura en el espacio público de Colombia [versión web]. *La Liga Contra el Silencio*. Obtenido de <https://ligacontraelsilencio.com/2024/12/08/muralismo-y-moralismo-la-censura-en-el-espacio-publico-de-colombia/>

Stuart, k. (26 de diciembre de 2021). *Nostalgic gaming: How playing the video games of your youth reconnects you to yourself*. Obtenido de The Guardian.: <https://www.theguardian.com/games/2021/dec/26/nostalgic-gaming-how-playing-the-video-games-of-your-youth-reconnects-you-to-yourself>

Toolify. (17 de diciembre de 2023). *Explorando la nostalgia digital: Reflexiones y melancolía en la era moderna*. Obtenido de Toolify: <https://www.toolify.ai/es/ai-news-es/explorando-la-nostalgia-digital-reflexiones-y-melancola-en-la-era-moderna-3376944>

WeAreCP. (18 de febrero de 2021). *Glitch Art: La estética del error*. Obtenido de WeAreCP: <https://www.wearecp.es/glitch-art-la-estetica-del-error/>

Wikipedia contributors. (1 de octubre de 2025). *Lithophane*. Obtenido de Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Lithophane?utm_source=chatgpt.com

Yepes, R. D. (2018). Afectando el conflicto: Mediaciones de la guerra colombiana en el arte y el cine contemporáneo. *Instituto Distrital de las Artes - Idartes*, 225- 226. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgicclfindmkaj/https://idartesencasa.gov.co/sites/default/files/libros_pdf/1_pi%20Afectando%20el%20conflicto_0.pdf

Anexos

Anexo A. Guion Final

CRIMSON LOOP

Jesica, una joven estudiante de secundaria, atraviesa una experiencia traumática tras la muerte de su mejor amiga Laura, asesinada violentamente en una zona marginal de la ciudad. La culpa, la memoria y el miedo la arrastran a un viaje de confrontación con sus decisiones, en un lugar marcado por siglos de violencia. La ciudad, espectral y viva, se convierte en el escenario de un ciclo maldito del que no hay salida.

EPILOGO

SECUENCIA 1 — PRESENTACIÓN DE PERSONAJE.

PLANO HOLANDÉS – Angulo Neutro- Traveling zoom

En un frío y solitario baño de una institución educativa de la ciudad de Bucaramanga, se ve la figura desenfocada de una joven vestida con uniforme de camisa blanca y falda negra. Esta de perfil frente al lavamanos, su nombre es Jesica. El plano es inclinado donde lo único que está enfocado es la puerta que cubre un cubículo del baño y en ella un grafiti con un insulto y demás groserías dirigidas a ella. También en las paredes se ven el dibujo de la cabeza de un león verde devorando al sol amarillo y una inscripción que está arriba del espejo que dice proverbios 11:21. La cámara se mueve para inclinarse hacia el otro costado mientras se va enfocando el fondo, pero a su vez desenfocando la puerta. Esta vez podemos ver con claridad a Jesica una chica de tez morena y cabello oscuro con su expresión serena. Esto refleja el odio que recibe de sus compañeros y a su vez el odio que tiene consigo. Se escucha una música lúgubre con notas nostálgicas de sintetizador.

PLANO MEDIO – Angulo a la altura de los ojos – zoom in

Se aprecia con más detalle el rostro de la chica, que está sumida en la tristeza por el recuerdo de su mejor amiga.

Continúa la música triste. Esta evoca un momento reflexivo que tiene Jesica tras haber pasado por una situación que le ha causado mucho dolor, esto acompañado de una iluminación tenue refuerzan la escena. Predominan los colores tierra y fríos.

SECUENCIA 2 — LA ÚLTIMA CONVERSACIÓN

PLANO MEDIO – EYE-LEVEL SHOT – Plano fijo.

Jesica saca su celular y comienza a hacer scroll a las conversaciones de wásap de hace dos semanas que sostuvo con su amiga. El rostro se ve levemente iluminado por el brillo de la pantalla. Continúa la música donde se va intensificando poco a poco el piano. La iluminación es suave.

PLANO DETALLE – Angulo Picado - Plano fijo.

Se observa la pantalla del celular con las conversaciones donde aparece por primera vez el nombre de su amiga, Laura, y la fecha de cuando fue la última vez que hablaron. La conversación indica que no estaba muy convencida de ir con su amiga Jesica a un sitio de la ciudad, pero procura ayudarla ante la insistencia de ella. Laura comienza escribiendo:

—Hola

Amiga creo que ya no voy

—Porrrrr?

—Jessi es que por allá es como peligroso y fijo se me hace tarde para llegar a la casa. Mi mamá me mata si me ve llegando de noche.

—Ay, no sea tan miedosa además ud va conmigo,

que me va a pasar?

Ay mana, yo necesito que ud vaya...ud es mi salvavidas 🙏

Pues ...mi mamá cree que estoy con ud y no con Juan. (interés romántico de Jesica)

—Ay no ud siempre me mete en esas vainas 😬

Y fijo terminamos de nuevo allá a las 8 de la noche.....

Mi mamá me va a quita el celular.

—jajaja tranqui, no nos demoramos tanto,

Llegamos, saludamos y ya. Se lo juro 🙏

—bueno, vamos, pero no nos demoramos, y me acompaña hasta mi casa. 🙄

PLANO DETALLE – Angulo Picado – Cámara en mano.

Jesica luego ingresa a la aplicación de Tik tok en donde busca una publicación realizada por ella hace dos semanas, en el video se ve a Laura, una chica de tez clara, vestida de manera casual con blusa ombliguera y pantalón cargo azul claro, cabello ondulado corto que le llega a los hombros y luces de tinte azul. Lentes redondos de marco oscuro. Aparece al lado de Jesica quien también esta vestida de forma casual y portando un morral negro, ambas compartiendo una tarde de felicidad en la ciudad y haciendo gestos irreverentes. El video es un tributo que le hace a ella, pues esta había fallecido. Y con una cinta negra entrelazada y una frase emotiva manifiesta lo mucho que la extraña. Jesica no puede evitar quebrarse y la mano con la que sostiene el celular comienza a temblar mientras una lágrima se estrella con la pantalla.

SECUENCIA FINAL — UN MOMENTO REFLEXIVO

PLANO MEDIO – EYE-LEVEL SHOT – Plano fijo.

Nuevamente Jesica se mira al espejo, el reflejo azul del celular le da en el rostro. Con lágrimas en los ojos llega a la siguiente conclusión:

—Todos tienen razón, amiga, fue mi culpa...

La iluminación es más tenue, casi nula. La música intensifica las notas agudas. Se escucha un trueno y el golpeteo de las gotas en el suelo comienza leve.

PLANO GENERAL – Angulo cenital - zoom in.

Vemos a Jesica en un plano abierto pero rodeado de paredes y lugares estrechos, reforzando el sentimiento de aprehensión, y de peso que soporta. Se escucha el estruendo de un trueno y la lluvia arrecia. Termina el plano diciendo:

—No debí insistir que me acompañaras y dejarte ir sola a tu casa.

Luego el plano se cierra con un zoom in enfocándose en la forma ortogonal del lavamanos, que simula la pantalla negra de su celular.

PRIMERA PARTE

Personajes:

- Jesica: Es una chica de 15 años que cursa bachillerato. Mide 1,50 mts. De piel morena, ojos grandes y negros, nariz pequeña y redonda. Cabello castaño oscuro, le gusta llevarlo recogido con una moña atrás y dos flequillos abiertos que dejan ver su frente. Usa una camisa manga larga abotonada hasta las muñecas y que lleva por fuera de su falda de cuadros negros con marrón. utiliza unos zapatos de material color morado rojizo, y medias blancas por encima del tobillo.

- Sarco: un espectro que emergió del infierno.

Escenario:

Parada de bus en la calle décima de Bucaramanga cerca al estadio, bajo una farola con luz intermitente. Es de noche, el cielo se vuelve naranja y de él cae una lluvia tenue. Comienza una espesa niebla a cubrir el lugar.

PRIMERA PARTE

SECUENCIA 1 — INTRODUCCIÓN

PLANO GENERAL (trípode alto) – EYE-LEVEL SHOT – Zoom In a Jérica.

Calle vacía. La precipitación es constante. Se escucha el sonido de los grillos, también el golpeteo del agua en los charcos y el zumbido de una farola que parpadea. Jérica está de pie dentro de la caseta, sola en la parada del bus. Mira la carretera y observa una silueta difusa a lo lejos entre la niebla.

PLANO ENTERO – A la altura de los ojos – Plano fijo.

Jesica, con los brazos cruzados, observa ansiosa hacia ambos lados de la calle. La iluminación tenue apenas deja ver su expresión.

PLANO DETALLE - ANGULO Neutro- PANEÓ VERTICAL ASCENDENTE.

Sus pies se mueven inquietos. Saca el celular del bolsillo de su falda. El resplandor producido por el aparato le ilumina el rostro.

PLANO SUBJETIVO (desde Jérica) – A la altura de los ojos – Zoom Out.

Carretera oscura, sin tráfico. En el fondo, una figura que parece una sombra borrosa bajo la lluvia se dibuja en la niebla. Y parece más cerca. Parpadea la luz de la farola. Se escucha música ambiental tipo drone con sonidos metálicos ocasionales.

SECUENCIA 2 — MONÓLOGO INTERNO

FUNDIDO A NEGRO — VOZ EN OFF

Jesica (voz temblorosa):

—Este bus nada que pasa... Estoy sola... Dios mío, que pase rápido.

EFECTO SONORO

Un trueno a lo lejos. Zumbido más intenso de la farola.

SECUENCIA 3 — APARICIÓN DEL SARCO

CORTE A PLANO MEDIO CORTO – ANGULO CONTRAPICADO- Plano fijo.

El Sarco, una figura demoniaca, aparece en tinieblas. Cae un relámpago. Su rostro que estaba en sombras, apenas reconocible, queda parcialmente iluminado.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO (ojos del Sarco)- Angulo Neutro Zoom out.

Un rostro cadavérico de cuyas fosas orbitales se ven sus ojos como dos colillas de cigarrillo encendido. La mirada fija y agresiva. Su nariz son dos huecos como conductos. Además, lleva la boca abierta exhalando un grito constante, pero inaudible.

Se escucha una música tensa, de frecuencia baja.

El Sarco expulsa un quejido (voz cacofónica de un alarido ahogado):

— Aghhhhh!

PLANO ENTERO (el Sarco y Jesica) – A la altura de los ojos – Plano Fijo.

Se ve el Sarco de cuerpo completo: una figura esquelética que lleva envuelta una serpiente roja. Camina lento y de forma retorcida porque arrastra su pie izquierdo y además un cuchillo oxidado que sostiene en su mano derecha. Lleva el tórax expuesto donde se le ven las costillas que están recubiertas de una piel blanca y ajada por los castigos recibidos en el infierno.

Lanza un ataque con el arma hacia la chica. Jesica retrocede instintivamente un paso. Y la acción se interrumpe.

SECUENCIA FINAL — DESAPARICIÓN

PLANO GENERAL – EYE-LEVEL SHOT – Plano fijo.

Un bus pasa a toda velocidad, dejando una estela de agua y ruido. Se escucha el sonido de los grillos y el cielo se torna color bermellón, la lluvia sigue constante.

PLANO GENERAL (CORTE BRUSCO) - A la altura de los ojos – Plano fijo.

El bus desaparece. La parada está completamente vacía. Jesica ya no está. Se escucha el eco del gruñido emitido por el Sarco luego silencio total.

PLANO NEGRO — SILENCIO ABSOLUTO

SUGERENCIAS SONORAS

- Sonidos de interferencia, lluvia, motores lejanos, respiración.
-

SEGUNDA PARTE

Personajes:

- Jesica
- Sarco

- Lechuza blanca

Escenario:

Parada de bus en la calle décima de Bucaramanga cerca al estadio, la lluvia persistente, la niebla se espesa, el cielo se está enrojeciendo. Se vislumbra la Glorieta Simón Bolívar.

SECUENCIA 1 — INTRODUCCIÓN

PLANO GENERAL – EYE-LEVEL SHOT – Plano Fijo.

El bus pasa a toda velocidad dejando una sombra como un telón mientras hace el recorrido. Jéssica esquiva el cuchillo dando un paso atrás, pero a su vez tropieza y cae sentada al piso. El Sarco se le abalanza y forcejea con ella. La chica lo detiene con sus pies y con patadas logra hacerlo retroceder. Se escucha una música tensa, de frecuencia baja.

PLANO MEDIO CORTO - Angulo contrapicado – Cámara en mano.

Primer plano al rostro del monstruo quien está forcejeando con la chica mientras le grita de forma agresiva. Se escucha un aullido y música tensa, de frecuencia baja.

PRIMER PLANO - Angulo picado– Cámara en mano.

La chica está tumbada en el suelo con las manos levantadas defendiéndose de los ataques del monstruo, su rostro es de desesperación. De un golpe con sus pies logra liberarse y escapa corriendo mientras el monstruo rezagado intenta perseguirla. Continúa la música tensa.

SECUENCIA 2 – LA PERSECUCION.

GRAN PLANO GENERAL - Angulo cenital (vista de pájaro)– Plano Secuencia desplazamiento descendente.

Agitada desciende por una calle destruida por la que caminan cucarachas e insectos, mientras es perseguida por el Sarco. Suena una música de sonidos metálicos.

Unos metros el monstruo deja de perseguirla al observar una lechuza blanca en el cielo la cual va a acompañar a la chica en este recorrido. Por unos segundos se escucha el sonido apacible de piano mientras la música tensa se opaca.

PLANO GENERAL – EYE-LEVEL SHOT – Roll.

Vista invertida de una parte de la calle décima haciendo foco en un grafiti de un pentagrama que está en una señal de tránsito. La cámara gira sobre su propio eje y va haciendo un desplazamiento de 180° hasta que la imagen queda estabilizada en el eje x. Después de detenerse pasa el personaje de Jesica y la lechuza blanca que la persigue. La música se intensifica con sonidos metálicos y percusión.

PLANO SUBJETIVO - A la altura de los ojos – cámara en mano.

La cámara se desplaza junto con la chica hasta que se detiene dónde empieza la glorieta. Jesica vislumbra a lo lejos una estatua ecuestre en un gran pedestal y el ave acelera su vuelo y se posa sobre la estatua.

Jesica decide seguirla. La música continua fuerte sin llegar a su clímax.

SECUENCIA 3 – LA GLORIETA.

PLANO GENERAL (Jésica camina precavida) – Angulo Picado – Plano Fijo.

Jesica se acerca precavida al sitio, y no puede creer lo que ve al llegar allí.

PLANO Entero – Angulo contrapicado – Paneo Vertical Ascendente.

Observa que la estatua en realidad tiene la forma de un centauro de hierro oxidado, que empuña un arco en sus manos. Que esta sobre un pedestal derruido por el clima y cubierto de grafitis extraños con símbolos y una cita bíblica Proverbios 11:21. Toda la estructura está en medio de un pequeño lago de sangre en donde se arremolinan en lamento los cuerpos de personas atravesados por flechas. La música sombría aumenta su intensidad.

SECUENCIA 4 – EL BUS SOBRE LA GLORIETA

PLANO GENERAL – Angulo Picado – Plano Fijo.

De repente se ve pasar un bus de transporte público de transpiedecuesta por la rotonda. Jesica intuitivamente lo persigue. Pero sus esfuerzos son en vano. El sonido de percusión aumenta.

PLANO GENERAL – EYE-LEVEL SHOT – Plano Fijo.

El bus viene entrando desde la derecha y dobla la esquina para desaparecer en el horizonte. La chica llega desde la izquierda casi sin aire por el esfuerzo realizado.

Plano americano – Angulo lateral – Plano fijo.

Jesica queda devastada por no poder alcanzar el transporte. Se detiene a observar el horizonte. Jesica frente a un espacio liminal sin ninguna persona alrededor que la ayude. La música llega a su clímax y de repente el silencio. Fundido a negro.

SECUENCIA FINAL – LA VOZ DE LAURA.

PLANO SUBJETIVO - Angulo Picado – Cámara en mano.

Jésica se cubre la cara para llorar, con los ojos llenos de lágrimas mira el suelo, un destello de luz se alcanza a filtrar y cierra los ojos por un instante mientras se escucha la voz de su amiga Laura que le dice:

(fundido a Negro)

—Jessica vámonos, Ya no quiero estar aquí...

Esto le recuerda las últimas palabras que le dijo ese fatídico día. Suena una música apacible de piano.

PLANO SUBJETIVO - Angulo Picado – Cámara en mano.

Abre nuevamente los ojos, observa el piso, el destello es cada vez más fuerte y parece que proviene de arriba. Cierra por un instante los ojos (fundido a Negro)

Se escucha la voz de Laura:

—Jessica, vámonos...!

Acompañado por el sonido de una música serena.

Un instante después:

—Jésica...!

Parpadea unos segundos y entonces comprende que necesita continuar y que este recorrido no lo está haciendo sola.

PLANO SUBJETIVO - Angulo Picado – Paneo vertical ascendente.

Lentamente Jessica levanta la mirada y observa el destello de luz y su corazón se llena de ánimo, se siente con esperanzas.

La lechuza vuela de derecha a izquierda indicándole el camino que debe transitar. Asume su destino y cierra los ojos para tomar un nuevo impulso. Fundido a negro. La música se intensifica convirtiéndose en una tonada vibrante.

Anexo B. Borrador del primer guion

UNA NOCHE LLUVIOSA

Personajes:

- Jessica: Joven universitaria.
- El Sarco: Hombre de apariencia tosca, ladrón.

Escenario:

Parada de bus en una calle desolada de Bucaramanga, bajo una farola con luz intermitente. Es de noche y llueve.

SECUENCIA 1 — INTRODUCCIÓN

PLANO GENERAL (trípode alto)

Calle vacía. La lluvia cae con fuerza. Se escucha el sonido de los grillos, también el golpeteo del agua en los charcos y el zumbido de una farola que parpadea. Jessica está de pie dentro de la caseta, sola en la parada del bus. Mira la carretera vacía y observa una silueta difusa a lo lejos entre la lluvia.

PLANO ENTERO

Jessica, con los brazos cruzados, observa ansiosa hacia ambos lados. La iluminación tenue apenas deja ver su expresión.

PLANO DETALLE - EYE-LEVEL SHOT - PANEEO VERTICAL ASCENDENTE.

Sus pies se mueven inquietos. Saca el celular de su bolsillo. El celular marca 10:27 p.m. Sin señal.

PLANO SUBJETIVO (desde Jessica)

Carretera oscura, sin tráfico. En el fondo, una figura que parece una sombra borrosa bajo la lluvia se ve más cerca. Parpadea la luz de la farola. Se escucha música ambiental tipo drone con sonidos metálicos ocasionales.

SECUENCIA 2 — MONÓLOGO INTERNO

FUNDIDO A NEGRO — VOZ EN OFF

Jessica (voz temblorosa):

“Este bus nada que pasa... Estoy sola... Dios mío, que pase rápido.”

EFFECTO SONORO

Un trueno a lo lejos. Zumbido más intenso de la farola.

SECUENCIA 3 — APARICIÓN DEL SARCO

CORTE A PLANO MEDIO CORTO – ANGULO CONTRAPICADO

El Sarco aparece en tinieblas. Cae un relámpago Su rostro que estaba en sombras, apenas reconocible, queda parcialmente iluminado.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO (ojos del Sarco)

Ojos rojos, mirada fija y agresiva.

Se escucha una música tensa, de frecuencia baja, casi subsonora.

EL SARCO (voz grave, ambigua):

“¿Por qué tan solita?”

“Mita, regáleme la hora... regáleme la hora.”

PLANO ENTERO (el Sarco y Jesica)

Jesica retrocede instintivamente un paso. No responde. Aprieta su bolso con fuerza.

SECUENCIA FINAL — DESAPARICIÓN

PLANO GENERAL

La lluvia arrecia. Un bus pasa a toda velocidad, dejando una estela de agua y ruido. Se escucha el sonido de los grillos y la lluvia.

PLANO GENERAL -CORTE BRUSCO

El bus desaparece. La parada está completamente vacía. Jesica ya no está. Se escucha el eco de la última palabra del Sarco luego silencio total.

PLANO NEGRO — SILENCIO ABSOLUTO

🎵 SUGERENCIAS SONORAS

- Sonidos de interferencia, lluvia, motores lejanos, respiración.

Anexo C. Borrador del Segundo guion

UNA NOCHE LLUVIOSA

PRIMER VIDEO

Personajes:

- Jesica: Es una joven estudiante de 15 años que estudia bachillerato. Mide 1,50 mts. De piel morena, ojos grandes y negros, nariz pequeña y redonda. Cabello castaño oscuro, le gusta llevarlo recogido con una moña atrás y dos flequillos abiertos que dejan ver su frente. Usa una camisa manga larga abotonada hasta las muñecas y que lleva por fuera de su falda de cuadros negros con marrón. utiliza unos zapatos de material color morado rojizo, y medias blancas por encima del tobillo.

- Sarco: un espectro que emergió del infierno.

Escenario:

Parada de bus en la calle décima de Bucaramanga cerca al estadio, bajo una farola con luz intermitente. Es de noche, el cielo se vuelve naranja y de él cae una lluvia tenue. Comienza una espesa niebla a cubrir el lugar.

SECUENCIA 1 — INTRODUCCIÓN

PLANO GENERAL (trípode alto) – EYE-LEVEL SHOT – Zoom In a Jérica.

Calle vacía. La precipitación es constante. Se escucha el sonido de los grillos, también el golpeteo del agua en los charcos y el zumbido de una farola que parpadea. Jesica está de pie dentro de la caseta, sola en la parada del bus. Mira la carretera vacía y observa una silueta difusa a lo lejos entre la niebla.

PLANO ENTERO – EYE-LEVEL SHOT – Plano fijo.

Jesica, con los brazos cruzados, observa ansiosa hacia ambos lados. La iluminación tenue apenas deja ver su expresión.

PLANO DETALLE - EYE-LEVEL SHOT - PANEO VERTICAL ASCENDENTE.

Sus pies se mueven inquietos. Saca el celular del bolsillo de su falda. El resplandor producido por el aparato le ilumina el rostro.

PLANO SUBJETIVO (desde Jesica) – EYE-LEVEL SHOT – Zoom Out.

Carretera oscura, sin tráfico. En el fondo, una figura que parece una sombra borrosa bajo la lluvia se dibuja en la niebla. Y parece más cerca. Parpadea la luz de la farola. Se escucha música ambiental tipo drone con sonidos metálicos ocasionales.

SECUENCIA 2 — MONÓLOGO INTERNO

FUNDIDO A NEGRO — VOZ EN OFF

Jesica (voz temblorosa):

“Este bus nada que pasa... Estoy sola... Dios mío, que pase rápido.”

EFFECTO SONORO

Un trueno a lo lejos. Zumbido más intenso de la farola.

SECUENCIA 3 — APARICIÓN DEL SARCO

CORTE A PLANO MEDIO CORTO – ANGULO CONTRAPICADO- Plano fijo.

El Sarco, una figura demoniaca, aparece en tinieblas. Cae un relámpago. Su rostro que estaba en sombras, apenas reconocible, queda parcialmente iluminado.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO (ojos del Sarco)- EYE-LEVEL SHOT Zoom out.

Un rostro cadavérico de cuyas fosas orbitales se ven sus ojos como dos colillas de cigarrillo encendido. La mirada fija y agresiva. Su nariz son dos huecos como conductos. Además, lleva la boca abierta exhalando un grito constante, pero inaudible.

Se escucha una música tensa, de frecuencia baja.

El Sarco expulsa un quejido (voz cacofónica de un alarido ahogado):

PLANO ENTERO (el Sarco y Jesica) – EYE-LEVEL SHOT – Plano Fijo.

Se ve el Sarco de cuerpo completo: una figura esquelética que lleva envuelta una serpiente roja. Camina lento y de forma retorcida porque arrastra su pie izquierdo y además un machete oxidado que sostiene en su mano derecha. Lleva el tórax expuesto donde se le ven las costillas que están recubiertas de una piel blanca y ajada por los castigos recibidos en el infierno.

Jesica retrocede instintivamente un paso. No responde. Aprieta su bolso con fuerza.

SECUENCIA FINAL — DESAPARICIÓN

PLANO GENERAL - EYE-LEVEL SHOT – Plano fijo.

Un bus pasa a toda velocidad, dejando una estela de agua y ruido. Se escucha el sonido de los grillos y el cielo se torna color bermellón, la lluvia sigue constante.

PLANO GENERAL (CORTE BRUSCO) - EYE-LEVEL SHOT – Plano fijo.

El bus desaparece. La parada está completamente vacía. Jesica ya no está. Se escucha el eco del gruñido emitido por el Sarco luego silencio total.

PLANO NEGRO — SILENCIO ABSOLUTO

SUGERENCIAS SONORAS

- Sonidos de interferencia, lluvia, motores lejanos, respiración.
-

SEGUNDO VIDEO

Personajes:

- Jesica: Es una joven estudiante de bachillerato.
- Demonio Escarlata: un espectro que salió de una piscina de sangre.

Escenario:

Parada de bus en la calle décima de Bucaramanga cerca al estadio, la lluvia persistente, la niebla se espesa, el cielo se está enrojeciendo. Se vislumbra la Glorieta Simón Bolívar.

SECUENCIA 1 — INTRODUCCIÓN

PRIMER PLANO (al rostro de Jélica) – EYE-LEVEL SHOT – Plano Fijo.

Jélica con rostro de pánico sale corriendo. Se escucha una música tensa, de frecuencia baja.

PLANO ENTERO (Jélica corriendo delante de la cámara)- EYE-LEVEL SHOT – Plano Secuencia.

Agitada desciende por la calle. Hay sereno. El cielo se ve cada vez más rojo. Suena una música de sonidos metálicos.

PLANO SUBJETIVO (Jélica se detiene y observa) - EYE-LEVEL SHOT - Plano Fijo.

A lo lejos se vislumbra la glorieta donde se encuentra la estatua ecuestre de Bolívar. Observa que hay una gran humareda que proviene de ese lugar, sin embargo, se acerca porque cree ver a alguien allí. Llega gritando:

(Jesica con voz trémula casi asfixiada):

“Ayúdenme, por favor, algo me persigue.”

SECUENCIA 2 – LA GLORIETA.

PLANO ENTERO (Jélica camina precavida) – EYE-LEVEL SHOT – Plano Secuencia.

Tras no obtener respuesta y observar detenidamente ve una piscina repleta de sangre de la cual sale humo como si estuviera hirviendo y a un monstruo que emerge con flechas que le atraviesan el cuerpo.

PLANO DETALLE (Jélica mira hacia arriba) – Angulo contrapicado – Zoom In a la estatua o centauro.

Observa que la estatua en realidad tiene la forma de un centauro que empuña un arco en sus manos.

SECUENCIA 3 – EL DEMONIO ESCARLATA.

PLANO DETALLE (el monstruo termina de salir de la piscina de sangre)- EYE-LEVEL SHOT - Paneo Vertical Ascendente.

La forma completa del monstruo se manifiesta, sus patas son como las de una cabra con unas pezuñas con pelos, piernas humanoides y torso con cavidades de donde sale humo producido por las flechas que le atraviesan la espalda. Sus brazos son largos y terminan en garras afiladas, su cabeza es la de un macho cabrío. Su boca se compone de dos mandíbulas que pueden separarse o unirse para formar un único conjunto de dientes afilados.

PLANO DETALLE (el monstruo abre sus mandíbulas) – EYE-LEVEL SHOT – Plano fijo.

El demonio escarlata abre sus mandíbulas mientras lanza un gruñido. De él brota una humareda.

PLANO GENERAL (Jésica retrocede) - Angulo Inclinado hacia la derecha – Plano fijo.

De un salto va hacia atrás y sale corriendo cuando se da cuenta que va pasando el bus.

SECUENCIA FINAL- EL BUS DESAPARECE.

GRAN PLANO GENERAL (el bus pasa frente a la glorieta) – EYE-LEVEL SHOT – Plano fijo.

Desesperada lo persigue e intenta detenerlo:

(Jesica con voz trémula casi asfixiada):

“pare, pare..... auxilio, ayúdenme.”

PLANO SUBJETIVO (Jésica se detiene y observa) - EYE-LEVEL SHOT – Plano fijo.

Se da cuenta que ellos no la ven. Se detiene a observar desesperanzada. Mientras el bus se aleja cada vez más.

PLANO SUBJETIVO (Jésica mira al cielo) - EYE-LEVEL SHOT – Plano fijo.

Levanta la cara y mira al cielo escarlata, lanza un suspiro Y piensa:

Monólogo interno:

“Dios mío, en qué lugar estoy. Esto parece una pesadilla.”

PLANO NEGRO — SILENCIO ABSOLUTO

Anexo D. Borrador del tercer guion

CRIMSON LOOP

Jesica, una joven estudiante de secundaria, atraviesa una experiencia traumática tras la muerte de su mejor amiga Laura, asesinada violentamente en una zona marginal de la ciudad. La culpa, la memoria y el miedo la arrastran a un viaje de confrontación con sus decisiones, en un lugar marcado por siglos de violencia. La ciudad, espectral y viva, se convierte en el escenario de un ciclo maldito del que no hay salida.

PRIMERA PARTE

Personajes:

- Jesica: Es una chica de 15 años que cursa bachillerato. Mide 1,50 mts. De piel morena, ojos grandes y negros, nariz pequeña y redonda. Cabello castaño oscuro, le gusta llevarlo recogido con una moña atrás y dos flequillos abiertos que dejan ver su frente. Usa una camisa manga larga abotonada hasta las muñecas y que lleva por fuera de su falda de cuadros negros con marrón. utiliza unos zapatos de material color morado rojizo, y medias blancas por encima del tobillo.
- Sarco: un espectro que emergió del infierno.

Escenario:

Parada de bus en la calle décima de Bucaramanga cerca al estadio, bajo una farola con luz intermitente. Es de noche, el cielo se vuelve naranja y de él cae una lluvia tenue. Comienza una espesa niebla a cubrir el lugar.

SECUENCIA 1 — INTRODUCCIÓN

PLANO GENERAL (trípode alto) – EYE-LEVEL SHOT – Zoom In a Jésica.

Calle vacía. La precipitación es constante. Se escucha el sonido de los grillos, también el golpeteo del agua en los charcos y el zumbido de una farola que parpadea. Jésica está de pie dentro de la caseta, sola en la parada del bus. Mira la carretera y observa una silueta difusa a lo lejos entre la niebla.

PLANO ENTERO – EYE-LEVEL SHOT – Plano fijo.

Jesica, con los brazos cruzados, observa ansiosa hacia ambos lados de la calle. La iluminación tenue apenas deja ver su expresión.

PLANO DETALLE - EYE-LEVEL SHOT - PANEO VERTICAL ASCENDENTE.

Sus pies se mueven inquietos. Saca el celular del bolsillo de su falda. El resplandor producido por el aparato le ilumina el rostro.

PLANO SUBJETIVO (desde Jessica) – EYE-LEVEL SHOT – Zoom Out.

Carretera oscura, sin tráfico. En el fondo, una figura que parece una sombra borrosa bajo la lluvia se dibuja en la niebla. Y parece más cerca. Parpadea la luz de la farola. Se escucha música ambiental tipo drone con sonidos metálicos ocasionales.

SECUENCIA 2 — MONÓLOGO INTERNO

FUNDIDO A NEGRO — VOZ EN OFF

Jesica (voz temblorosa):

—Este bus nada que pasa... Estoy sola... Dios mío, que pase rápido.

EFFECTO SONORO

Un trueno a lo lejos. Zumbido más intenso de la farola.

SECUENCIA 3 — APARICIÓN DEL SARCO

CORTE A PLANO MEDIO CORTO – ANGULO CONTRAPICADO- Plano fijo.

El Sarco, una figura demoniaca, aparece en tinieblas. Cae un relámpago. Su rostro que estaba en sombras, apenas reconocible, queda parcialmente iluminado.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO (ojos del Sarco)- EYE-LEVEL SHOT - Zoom out.

Un rostro cadavérico de cuyas fosas orbitales se ven sus ojos como dos colillas de cigarrillo encendido. La mirada fija y agresiva. Su nariz son dos huecos como conductos. Además, lleva la boca abierta exhalando un grito constante, pero inaudible.

Se escucha una música tensa, de frecuencia baja.

El Sarco expulsa un quejido (voz cacofónica de un alarido ahogado):

— Aghhhhh!

PLANO ENTERO (el Sarco y Jesica) – EYE-LEVEL SHOT – Plano Fijo.

Se ve el Sarco de cuerpo completo: una figura esquelética que lleva envuelta una serpiente roja. Camina lento y de forma retorcida porque arrastra su pie izquierdo y además un cuchillo oxidado que sostiene en su mano derecha. Lleva el tórax expuesto donde se le ven las costillas que están recubiertas de una piel blanca y ajada por los castigos recibidos en el infierno.

Lanza un ataque con el arma hacia la chica. Jesica retrocede instintivamente un paso. Y la acción se interrumpe.

SECUENCIA FINAL — DESAPARICIÓN

PLANO GENERAL - EYE-LEVEL SHOT – Plano fijo.

Un bus pasa a toda velocidad, dejando una estela de agua y ruido. Se escucha el sonido de los grillos y el cielo se torna color bermellón, la lluvia sigue constante.

PLANO GENERAL (CORTE BRUSCO) - EYE-LEVEL SHOT – Plano fijo.

El bus desaparece. La parada está completamente vacía. Jesica ya no está. Se escucha el eco del gruñido emitido por el Sarco luego silencio total.

PLANO NEGRO — SILENCIO ABSOLUTO

 SUGERENCIAS SONORAS

- Sonidos de interferencia, lluvia, motores lejanos, respiración.
-

SEGUNDA PARTE

Personajes:

- Jesica
- Sarco
- El ave guía

Escenario:

Parada de bus en la calle décima de Bucaramanga cerca al estadio, la lluvia persistente, la niebla se espesa, el cielo se está enrojeciendo. Se vislumbra la Glorieta Simón Bolívar.

SECUENCIA 1 — INTRODUCCIÓN

PLANO GENERAL – EYE-LEVEL SHOT – Plano Fijo.

El bus pasa a toda velocidad dejando una sombra como un telón mientras hace el recorrido. Jélica esquiva el cuchillo dando un paso atrás, pero a su vez tropieza y cae sentada al piso. El Sarco se le abalanza y forcejea con ella. La chica lo detiene con sus pies y con patadas logra hacerlo retroceder. Se escucha una música tensa, de frecuencia baja.

PLANO MEDIO CORTO - Angulo contrapicado – Cámara en mano.

Primer plano al rostro del monstruo quien está forcejeando con la chica mientras le grita de forma agresiva. Se escucha un aullido y música tensa, de frecuencia baja.

PRIMER PLANO - Angulo picado– Cámara en mano.

La chica está tumbada en el suelo con las manos levantadas defendiéndose de los ataques del monstruo, su rostro es de desesperación. De un golpe con sus pies logra liberarse y escapa corriendo mientras el monstruo rezagado intenta perseguirla. Continúa la música tensa.

SECUENCIA 2 – LA PERSECUCIÓN.

GRAN PLANO GENERAL - Angulo cenital (vista de pájaro)– Plano Secuencia desplazamiento descendente.

Agitada desciende por una calle destruida por la que caminan cucarachas e insectos, mientras es perseguida por el Sarco. Suena una música de sonidos metálicos.

Unos metros el monstruo deja de perseguirla al observar un ave negra en el cielo la cual va a acompañar a la chica en este recorrido. Por unos segundos se escucha el sonido apacible de piano mientras la música tensa se opaca.

PLANO GENERAL – Plano Flip Over – Panorámica de balanceo.

Vista invertida de una parte de la calle décima haciendo foco en un grafiti de un pentagrama que está en una señal de tránsito. La cámara gira sobre su propio eje y va haciendo un desplazamiento de 180° hasta que la imagen queda estabilizada en el eje x. Después de detenerse pasa el personaje de Jesica y el ave negra que la persigue. La música se intensifica con sonidos metálicos y percusión.

PLANO SUBJETIVO - EYE-LEVEL SHOT – cámara en mano.

La cámara se desplaza junto con la chica hasta que se detiene dónde empieza la glorieta. Jesica vislumbra a lo lejos una estatua ecuestre en un gran pedestal y el ave acelera su vuelo y se posa sobre la estatua.

Jesica decide seguirla. La música continua fuerte sin llegar a su clímax.

SECUENCIA 3 – LA GLORIETA.

PLANO GENERAL (Jésica camina precavida) – Angulo Picado – Plano Fijo.

Jesica se acerca precavida al sitio, y no puede creer lo que ve al llegar allí.

PLANO Entero – Angulo contrapicado – Paneo Vertical Ascendente.

Observa que la estatua en realidad tiene la forma de un centauro de hierro oxidado, que empuña un arco en sus manos. Que esta sobre un pedestal derruido por el clima y cubierto de grafitis extraños con símbolos y una cita bíblica Proverbios 11:21. Toda la estructura está en medio de un pequeño lago de sangre en donde se arremolinan en lamento los cuerpos de personas atravesados por flechas. La música sombría aumenta su intensidad.

SECUENCIA 4 – EL BUS SOBRE LA GLORIETA

PLANO GENERAL – Angulo Picado – Plano Fijo.

De repente se ve pasar un bus de transporte público de transpiedecuesta por la rotonda. Jesica intuitivamente lo persigue. Pero sus esfuerzos son en vano. El sonido de percusión aumenta.

PLANO GENERAL – EYE-LEVEL SHOT – Plano Fijo.

El bus viene entrando desde la derecha y dobla la esquina para desaparecer en el horizonte. La chica llega desde la izquierda casi sin aire por el esfuerzo realizado.

Plano americano – Angulo lateral – Plano fijo.

Jesica queda devastada por no poder alcanzar el transporte. Se detiene a observar el horizonte. Jesica frente a un espacio liminal sin ninguna persona alrededor que la ayude. La música llega a su clímax y de repente el silencio. Fundido a negro.

SECUENCIA FINAL – LA VOZ DE LAURA.

PLANO SUBJETIVO - Angulo Picado – Cámara en mano.

Jésica se cubre la cara para llorar, con los ojos llenos de lágrimas mira el suelo, un destello de luz se alcanza a filtrar y cierra los ojos por un instante mientras se escucha la voz de su amiga Laura que le dice:

(fundido a Negro)

—Jesica vámonos, Ya no quiero estar aquí...

Esto le recuerda las últimas palabras que le dijo ese fatídico día. Suena una música apacible de piano.

PLANO SUBJETIVO - Angulo Picado – Cámara en mano.

Abre nuevamente los ojos, observa el piso, el destello es cada vez más fuerte y parece que proviene de arriba. Cierra por un instante los ojos (fundido a Negro)

Se escucha la voz de Laura:

—Jesica, vámonos...!

Acompañado por el sonido de una música serena.

Un instante después:

—Jésica...!

Parpadea unos segundos y entonces comprende que necesita continuar y que este recorrido no lo está haciendo sola.

PLANO SUBJETIVO - Angulo Picado – Paneo vertical ascendente.

Lentamente Jessica levanta la mirada y observa el destello de luz y su corazón se llena de ánimo, se siente con esperanzas.

El ave negra vuela de derecha a izquierda indicándole el camino que debe transitar. Asume su destino y cierra los ojos para tomar un nuevo impulso. Fundido a negro. La música se intensifica convirtiéndose en una tonada vibrante.