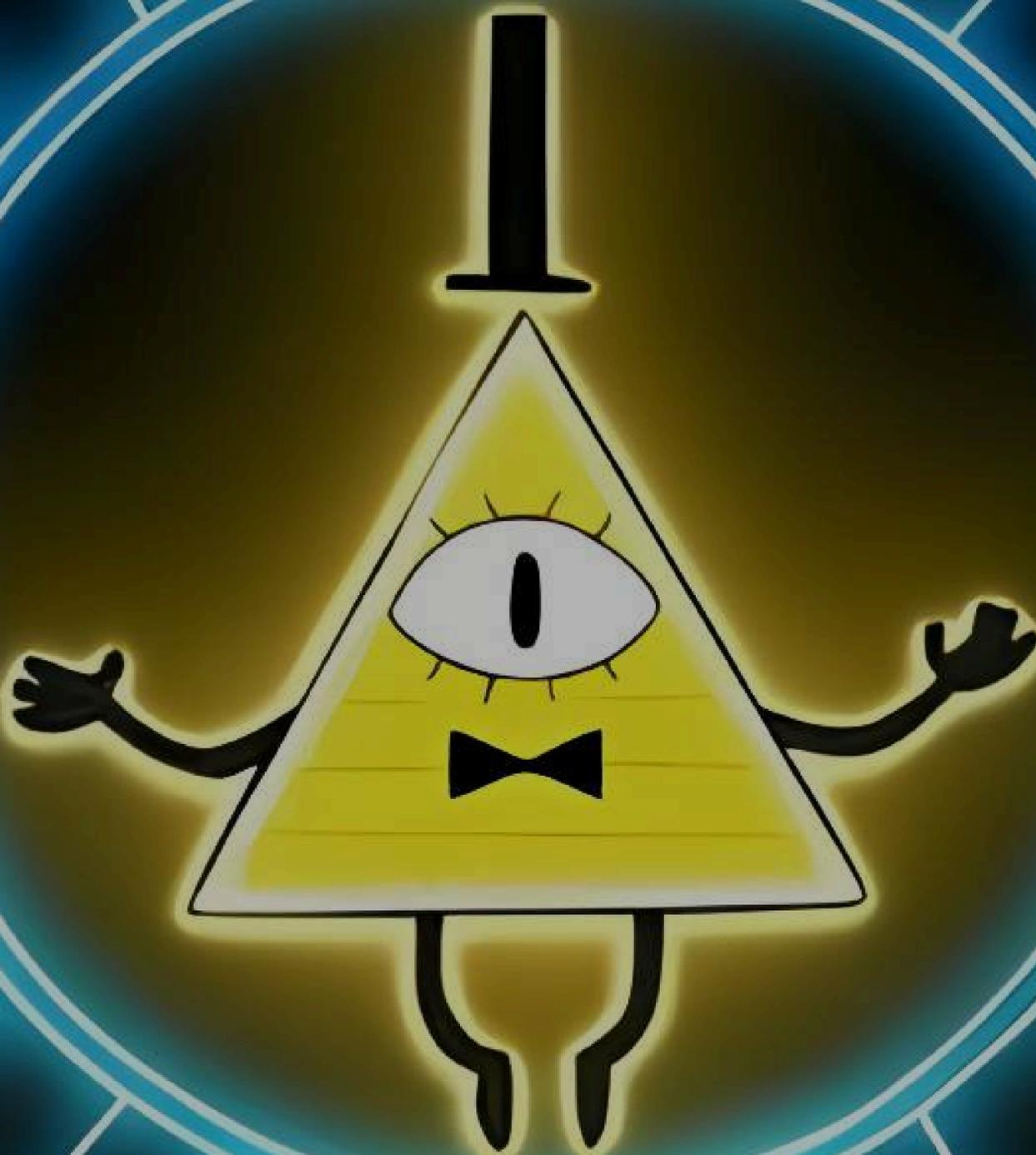




# GRAVITY FALLS

*GUÍA ACADÉMICA DEL GAC: GRAVITY FALLS  
BANDO BILL CLAVE*



# MUNUR

*MODELO DE NACIONES UNIDAS DE LA  
UNIVERSIDAD DEL ROSARIO*

2024





# 15 AÑOS DE TRADICIÓN





# SECRETARIADO

Es un placer para nosotros, Nicolás, Antonia, Julio y María Camila, estudiantes de Relaciones Internacionales, Jurisprudencia, Historia, Finanzas y Ciencia Política y Gobierno, conformar el 15vo Secretariado del Modelo de Naciones Unidas de nuestra alma mater, la Universidad del Rosario.

Estamos entusiasmados de presentar un evento que trasciende al ser más que un espacio de discusión sobre las problemáticas que afectan a la sociedad actual. Nos dedicamos a continuar el legado de este evento, construyendo nuevas historias en cada paso que damos, no solo en nuestro país sino en todo el mundo.

La Secretaría General ha planteado una diversidad de comités con un impacto real, colaborando con diversas entidades tanto locales como nacionales e internacionales. Por otro lado, la Dirección General ha trabajado en la organización y rigurosidad de un Modelo que albergará a más de 400 personas, nacionales e internacionales, incluyendo la participación de delegaciones de diferentes partes del mundo.

Esperamos que disfruten de MUNUR y que obtengan aprendizajes y experiencias inolvidables, tanto a nivel personal como profesional. Hemos trabajado incansablemente para ofrecer un evento que deje una huella duradera. ¡Les damos la bienvenida al Modelo de Naciones Unidas de la Universidad del Rosario!

**Nicolás Amador  
Peñaranda**  
*Secretario General*

**Antonia Hernández  
Botero**  
*Directora General*

**Julio Pitta Urrea**  
*Subsecretario General*

**María Camila  
Salsedo**  
*Subdirectora General*

# ¿QUÉ ES? MUNUR

El Modelo de Naciones Unidas de la Universidad del Rosario, MUNUR, marca un hito al ser el primero de su clase a nivel universitario en Colombia. Se erige como un espacio de y para los estudiantes, abarcando distintos niveles educativos y latitudes, donde la palabra se convierte en un ejercicio vital. Es un rincón que posibilita a los estudiantes explorar el vasto universo del sistema internacional, nutriéndose e involucrándose con los diversos problemas actuales, históricos y futuros.

MUNUR tuvo su origen como un proyecto gestado por estudiantes del Colegio Mayor de Nuestra Señora del Rosario, quienes, siguiendo las corrientes globales, decidieron sumergirse en este tipo de desafíos académicos. En la actualidad, se mantiene como una iniciativa estudiantil que no solo promueve la sana discusión, sino también la forja de amistades, la celebración de la diversidad y la inclusión en un mundo que anhela estrechar lazos fraternos.

En este sentido, los temas explicados en este documento están sujetos a modificaciones realizadas por el Secretariado de MUNUR en el ejercicio de sus funciones. Los participantes serán debidamente informados cuando esta guía sea finalizada. Únicamente el Secretario General y el Director General de la conferencia tienen la autoridad para realizar modificaciones en la presente guía académica. MUNUR no asume responsabilidad por declaraciones erróneas hechas por otros miembros del personal con respecto al presente documento.

El Sponsor, Faculty Advisor o responsable de delegación de cada institución participante debe asegurarse de que todos sus delegados participantes de este comité lean esta guía académica en su totalidad. Asimismo, si un participante ingresa como delegado individual, asume dicha responsabilidad. Al inscribirse en MUNUR, se aceptan los términos y condiciones de la conferencia, es decir, todas las políticas y condiciones descritas en el Handbook y en la presente guía académica.

De manera similar, este documento contiene la información que los delegados de este comité deberán tener en cuenta durante los días de MUNUR. Aquí se recopilan las normas procedimentales que deben seguir tanto las Mesas Directivas como los delegados para garantizar el desarrollo adecuado del debate al interior del comité. En conjunto, creamos un espacio donde la voz de cada estudiante es una pieza fundamental para construir un futuro más prometedor.

# ÍNDICE

<b>CARTAS DE BIENVENIDA.....</b>	<b>8</b>
<i>Secretario General.....</i>	<i>8</i>
<i>Subsecretario General.....</i>	<i>10</i>
<i>SGA's de Crisis.....</i>	<i>11</i>
<i>Presidentes.....</i>	<i>15</i>
<i>Centro de Estrategia.....</i>	<i>17</i>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>20</b>
<b>ACERCA DEL COMITÉ.....</b>	<b>21</b>
<i>Introducción al Comité.....</i>	<i>21</i>
<i>Historia del Comité.....</i>	<i>22</i>
<i>Objetivos del Comité.....</i>	<i>23</i>
<b>ACERCA DEL TEMA.....</b>	<b>25</b>
<i>Tema.....</i>	<i>25</i>
<i>Introducción al Tema.....</i>	<i>26</i>
<i>Actores Relevantes.....</i>	<i>27</i>
<i>Contexto Histórico.....</i>	<i>40</i>
<i>Situación Actual.....</i>	<i>41</i>
<i>El Zodiaco de Bill Clave.....</i>	<i>42</i>
<b>PROCEDIMIENTO.....</b>	<b>45</b>
<i>Batallas.....</i>	<i>45</i>
<i>Poder de Diario.....</i>	<i>46</i>
<i>Tiempo de Cifrado.....</i>	<i>46</i>

# ÍNDICE

<b>DOCUMENTOS.....</b>	<b>47</b>
<i>Directivas Públicas.....</i>	<i>47</i>
<i>Directivas Privadas.....</i>	<i>47</i>
<i>Directivas Privadas Conjuntas.....</i>	<i>47</i>
<i>Poder de Portafolio.....</i>	<i>47</i>
<i>Enmiendas.....</i>	<i>47</i>
<b>QARMAS.....</b>	<b>48</b>
<b>GLOSARIO.....</b>	<b>49</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>50</b>
<b>REFERENCIA.....</b>	<b>51</b>



# CARTA DE BIENVENIDA

## SECRETARIO GENERAL

Estimados jóvenes,

Les extiendo un cordial saludo.

Si se detuvieron a leer esta carta, deseo saludarlos gratamente y con ello presentarles nuestro modelo. Aquí podrán encontrar la manera en la que hacemos de MUNUR un modelo que conecta lo *vetera* con lo *nova*. Bienvenidos al evento de mis amores, al cual le entregue mi trabajo y corazón, ¡bienvenidos a MUNUR!.

Para empezar, me presento: soy Nicolás Amador, estudiante de Ciencia Política e Historia de la Universidad del Rosario y tengo el honor de ser el Secretario General de MUNUR. Estoy muy feliz de poder formar parte de este sueño y, durante estos días, deseo brindarles la mejor experiencia posible, buscando lograr que este sea un comité, una SGA y un modelo inolvidable para ustedes.

Tengo grandes expectativas para este modelo. Por lo tanto, no solo espero que tengan la mejor de las actitudes durante estos días, sino también una vasta preparación académica que pueda ser su herramienta clave para proponer ideas innovadoras, realistas y que les permitan realizar todo aquello que se propongan. Recuerden que ustedes serán quienes moldearán con sus decisiones el transcurso de sus comités y del modelo, por lo que deben buscar la manera de aprovechar al máximo sus cualidades para lograr los objetivos que se planteen.

Algo que he aprendido a lo largo de mi tiempo en el circuito es que si un delegado desea llegar a ser "el mejor", debe buscar ser íntegro. Un delegado íntegro es aquel que logra un balance, aquel capaz de manejar un lobby, de llegar a acuerdos, de dar discursos memorables, de realizar una notable redacción, de personificar de manera magistral a su personaje o su política exterior y, sobre todo lo anterior, un delegado con valores y que disfrute el comité en el que esta participando.



No tengan temor de arriesgarse. Después de todo, el sentido de participar en este tipo de eventos es crecer mientras se aprende y, por ello, espero ver en el modelo delegados que no tengan temor de defender aquello en lo que creen. Sean inteligentes, creativos y estratégicos, busquen la manera de convencer a los demás sobre los puntos que proponen. Hablen con confianza y seguridad en sí mismos y, ante todo, disfruten de MUNUR y hagan amigos. Los modelos de Naciones Unidas siempre son excelentes excusas para conocer personas con las cuales pueden llegar a formar grandes amistades.

Para terminar, me gustaría decirles que si tienen cualquier duda, comentario o sugerencia siempre estaré a un mensaje de distancia.

Les deseo muchos éxitos y la mejor de las suertes en esta gran experiencia.



**Nicolás Amador  
Peñaranda**  
*Secretario General*



# CARTA DE BIENVENIDA

## SUBSECRETARIO GENERAL

Hola a todxs, Hi, Bom dia gente, Bonjour, 안녕하세요, mi nombre es Julio Pitta y seré su Subsecretario General para esta edición numero 15 de MUNUR. Soy estudiante de octavo semestre de Relaciones Internacionales y segundo de Administración de Negocios Internacionales en mi alma mater, el Colegio Mayor de Nuestra Señora del Rosario. Junto a Nicolas, Antonia y Maria Camila hemos preparado unos dias fantasticos y con esta carta les abro las puertas para que se reten, para que den lo mejor de si y demuestren que el limite no son las estrellas.

Si quieren conocer un poco mas de mi, soy una persona apasionada por los idiomas, el cine internacional, los estudios africanos y de seguridad y de Millonarios FC. Espero que estos dias que vienen sean los mas increíbles para ustedes y sientan toda la emocion, tengan la fuerza para derribar los muros inquebrantables de Ba Sing Se, la resiliencia de buscar esa sombrilla amarilla, la voluntad de avanzar con el poder de la fuerza y sobre todas las cosas, que jamas dejen de ser ustedes mismos. Luchen hasta el final y como dijo una película Colombia de los 2000 "los sueños son la única inversion que vale la pena en la vida", esten dispuestos a apostar todo por ellos, porque al final, ustedes son los unicos que pueden limitar su camino.

Los quiere y aprecia:

**Julio Pitta Urrea**  
*Subsecretario General*



# CARTA DE BIENVENIDA

## SGA DE CRISIS

Directiva Privada #???

De: Mariana Valbuena Patiño (SGA de Crisis MUNUR 2024)

Para: Viajeros del tiempo y espacio.

Queridos viajeros,

A partir de hoy se encuentran sumergidos en una aventura inimaginable y sin ninguna explicación lógica, ya lo saben, estoy segura. Recuerden que soy la Agente MVP, una de las voces que están escuchando ahora mismo. Para que me conozcan un poco más, soy estudiante de Relaciones Internacionales y Jurisprudencia en la Universidad del Rosario. Ahora, necesitare de su ayuda, porque serán los protagonistas de materializar los sueños que nos han traído hasta acá, y no confío en nadie más que ustedes para hacerlo.

- Se convertirán en los seres más creativos del universo, al igual que Mabel y Dipper, buscarán solucionar todo lo que se ponga en su camino de una forma distinta y única, tal vez usando magia de unicornios o códigos enigmáticos para descifrar los acertijos.
- Tendrán el nivel académico más alto, superando así a los diplomáticos y representantes del Consejo de Seguridad de Naciones Unidas, buscando soluciones realistas y concretas. Sean estratégicos como el buen arte de la guerra y la búsqueda de la paz. Nunca olviden la exigencia para ustedes.
- Buscarán ser los mejores y los más memorables, así como Tarantino con sus películas o como Leonardo DiCaprio en sus mejores papeles. Logren conquistar las estrellas como los grandes cineastas en Hollywood conquistaron las pantallas y sean dignos de la gran estatuilla.



- Esperamos de ustedes, junto con mi agente LM, que se diviertan en este viaje, es toda una aventura, igual o más retadora a las expediciones del Rey Arturo, más entretenida que las fiestas de María Antonieta, difícil cómo las batallas de Los Vengadores o inimaginable como la existencia de los Illuminati.
- Financiarán todas estas acciones con sus ideas, sus grandes intervenciones, sus mejores directivas y las risas que se lleven con cada momento que pase durante estos días. Y sobre todo, con su esencia, su toque personal.
- Nuestros mensajes de ahora en adelante estarán encriptados con el código crisis, el cual consiste en que cada letra se cambia por un signo de la rueda de Bill Cipher, luego se traduce por cada tercera letra con una película ganadora de los OSCARS y se pinta con los colores de la bandera del país miembro del Consejo de Seguridad según la cantidad de letras que tenga la palabra. Verás un pingüino al final de mi firma para confirmar ese código.

Espero que este mensaje les llegue cuanto antes, sin importar el tiempo o el lugar donde se encuentren queridos viajeros, ya sea en las oficinas de la ONU en Nueva York, en las instalaciones de AMPAS o el misterioso pueblo en Oregón. Confío en ustedes para que con cada uno de los pasos de la fórmula anterior materialicen estos sueños de la manera más única de todas y logren vivir el mejor viaje de sus vidas.

Cambio y fuera, viajeros.





# CARTA DE BIENVENIDA

SGA DE CRISIS

Directiva Privada #333

De: Laura Gabriela Monzón Valderrama (SGA de Crisis MUNUR 2024)

Para: Los locos de esta aventura

Queridos loquillos,

Al menos así es que nos llaman a los que entramos al impredecible mundo de crisis. Esta será nuestra forma de contactarnos de ahora en adelante porque como ustedes muy bien saben, la gente escucha todo. Los guardias no nos entienden si nos mandamos las cartas así. Me presento, soy estudiante de segundo semestre de Relaciones Internacionales de la Universidad del Rosario. Me encantan los temas de género, los derechos humanos, las películas y el tamal. Todo esto será de gran importancia para la aventura la cual abordaremos en un momento. Entonces, traigan lápiz y papel, comida para muchos días y su creatividad al 100.

- Los ayudaré a escapar para que empiecen una aventura como ninguna otra. Empezaremos distrayendo a los guardias bailando el baile de navidad de Mean Girls. Como en la película, les lanzaremos una radio en la cara para que se desmayen. Después, saldremos por la puerta trasera a la libertad. Dependiendo de qué reto se miden hacer, van a tomar una puerta diferente.
- Imaginen esto: cada uno de ustedes, metiéndose en la piel de un guionista de Hollywood, creando su resolución de crisis como si fuera el clímax de una película digna de un Óscar. Vamos a llevar un poco de magia cinematográfica a los comités, desafiando los límites del pensamiento creativo y retándolos a presentar sus soluciones con un toque de estilo.



- También, prepárense para un toque de misterio. Estamos introduciendo un "Artefacto" en nuestras deliberaciones: un objeto misterioso que encontrarán durante nuestras sesiones. ¿Su misión? Dejar que influya en sus estrategias de crisis. Esperen lo inesperado y veamos cómo vuelan las chispas de la creatividad.
- ¿Lo suyo es ser más diplomáticos? No se preocupen, también pueden ayudar en eso, solo no olviden que se trabaja mejor en equipos de dos. Hagan que su desempeño académico destaque y construyan un sentido compartido de logro. Prepárense para un desafío interactivo de crisis. Nuestro lugar se transformará en una sala de escape, y juntos, navegaremos por desafíos relacionados con la diplomacia internacional.

Estoy emocionada de que cada uno de ustedes sea parte de la mejor SGA que pudimos haber traído. Confío en su energía y creatividad para hacer todas sus locas ideas realidad. Entonces locos, ¿qué esperan? Salgan a esta gran aventura.

Con amor,





# CARTA DE BIENVENIDA

## PRESIDENTE

Hola a todos, mi nombre es María Camila Castro y soy estudiante de cuarto semestre en Ciencia Política y Gobierno en la Universidad del Rosario, mi recorrido por el mundo de naciones unidas ha estado lleno de altas y bajas, igualmente, como delegada he participado en varios modelos universitarios los cuales han influenciado en mi desarrollo personal. En esta edición de MUNUR 2024 estoy más que entusiasmada de ser su mesa para este comité, soy amante de las novelas de misterio, los gatos y por supuesto, del patinaje artístico. Por mi parte, espero que en este espacio expresen toda su creatividad, que demuestren su capacidad de negociación y multitasking para que hagan del comité uno de los más inesperados y movidos de MUNUR. Por último, darles la bienvenida a este mundo de misterio, esperando que lo disfruten tanto como yo me he disfrutado su creación y que así mismo se vayan con nuevos amigos y gratos recuerdos.

¡¡Suerte!!

**María Camila Castro**  
*Presidente*  
*maria.camila3453@gmail.com*  
*(+57 3138765096)*





# CARTA DE BIENVENIDA

## PRESIDENTE

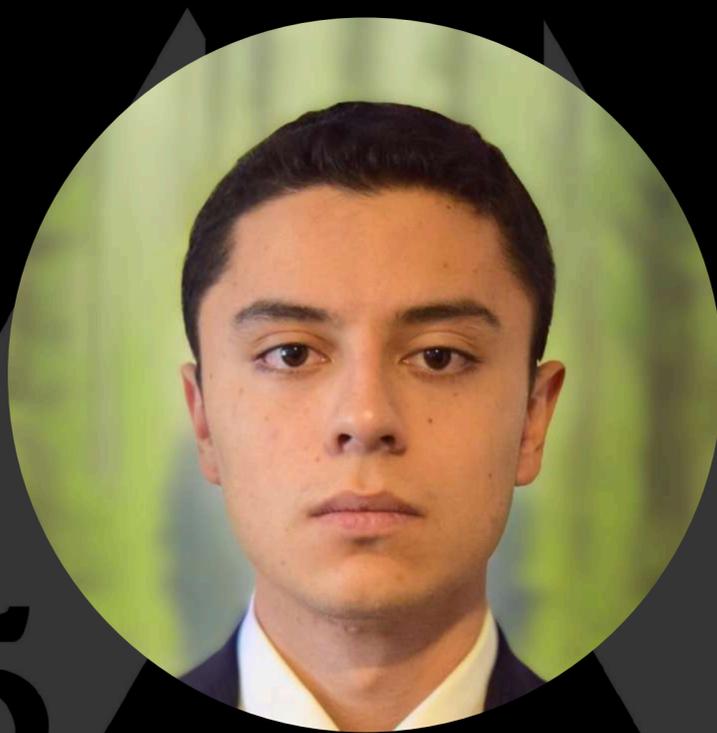
Apreciados delegados, espero se encuentren bien y tengan una calurosa bienvenida a la edición de MUNUR 2024, me alegra que pueden ser parte de la SGA de crisis y aún más de mi comité el GAC: Gravity Falls, en el bando de Bill Clave. Mi nombre es Ana Sofia Camargo Avila, tengo 18 años y cursó tercer semestre de Relaciones Internacionales en la Pontificia Universidad Javeriana, acompañada de Camila, vamos a ser las presidentas de su comité.

Tengo entendido que el fin de estas cartas es presentarnos y que ustedes conozcan mejor a sus mesas, sin embargo, siento que para eso mismo está el cóctel, por ende, espero que nos conozcámonos mejor en el cóctel y durante el modelo. Espero que se disfruten mucho este comité y el modelo, además, que logren sus objetivos. Por último, he de decirles que mi película favorita es como entrenar a tu dragón y lo que más me gusta es que nos enseña que nada ni nadie es tu enemigo por naturaleza, todo se genera por como tratas a los demás y las relaciones que generas, así que no se tomen nada personal.

Muchos éxitos para todos y que la pasen increíble.

**Ana Sofia Camargo**  
*Presidente*  
*annasofiacamargo07@gmail.com*  
*(+57 3185388119)*





# CARTA DE BIENVENIDA

## CENTRO DE ESTRATEGIA

¡Hola delegados!, me llamo Juan Esteban, y seré su Co-director de Centro en Gravity Falls, MUNUR 2024. Trivia rápida: tengo 21 años, soy estudiante de Relaciones Internacionales en la Universidad Militar, me encuentro en séptimo semestre y mi comida favorita es el brócoli. Ya con las pasantías respirándome en la nuca, MUNUR será uno de mis últimos modelos en el maravilloso mundo de ONU, mundo en el que aprendí, crecí y disfruté muchísimo. Por esto, espero con ansias verlos muy pronto, y juntos hacer de este comité una experiencia que todos recordaremos con cariño en el futuro.

Prepárense para vivir en carne propia el bizarro mundo encerrado en este pequeño pueblo de Oregón llamado Gravity Falls, y recuerden que el mayor tesoro que nos brindan estos escenarios son las personas maravillosas que nos encontramos en el camino.

**Juan Esteban González**  
*Co-director del Centro*  
*juan.es.gonzalez321@gmail.com*  
*(+57 3053595093)*





# CARTA DE BIENVENIDA

## CENTRO DE ESTRATEGIA

Queridos delegados, bienvenidos a un verano de misterios en esta edición de MUNUR 2024. Mi nombre es Jose Alejandro Gutiérrez y seré Co-director de Centro para el GAC de Gravity Falls. Soy estudiante de sexto semestre de física en la Universidad de los Andes. Sobre mí puedo destacar que me encantan las películas, la filosofía y los chistes flojos. Espero que a lo largo de este comité puedan trabajar de forma cooperativa, honesta y creativa aprovechando todas las herramientas que nos ofrece la rareza del pueblito de Gravity Falls, haciendo de este un comité ameno y dinámico para todos los participantes.

Finalmente, les extiendo una cálida bienvenida a MUNUR 2024, que sepan que para cualquier duda estaremos acá para brindarles nuestro apoyo y que se gocen este comité que hemos creado con tanta dedicación y esfuerzo. Gracias, mucha suerte y ¡¡¡Bienvenidos a Gravity Falls!!! Un pueblo donde nunca pasa nada...

**Jose Alejandro Gutiérrez**  
*Co-director del Centro*  
*wijama@gmail.com*  
*(+57 3053595093)*





# RESUMEN

---

El comité de Gravity Falls es un Gabinete Adjunto de Crisis en el cual los delegados estarán ubicados en los capítulos 17 al 21 de la temporada 2, capítulos en donde se desarrolla el Raromagedón. El año 2014 abrirá la batalla en donde los delegados por medio de directivas públicas y privadas establecerán y cumplirán objetivos para ordenar y moldear sus principales propósitos, uno de ellos, la derrota del bando contrario. Todo esto con las menores pérdidas y las mayores ganancias posibles, sin olvidar dar soluciones a las crisis que se les presentarán a lo largo de las sesiones.

Todo el comité se desarrollará por bandos, el bando de las pesadilla dirigido por Bill Clave y el bando de las personas dirigido por la familia Pines. El objetivo más grande del primer bando es conquistar y anexar todas las realidades posibles a su mundo de terror, mientras el segundo bando impide que las pesadillas pasen al mundo real y este sea sometido al reinado de Bill. Además, por medio de estrategias como el “control mental”, el espionaje, las alianzas, etc. se dará inicio a la lucha final. Los delegados tendrán que tener en cuenta los diferentes hechos paranormales del pueblo, los cuales les serán de ayuda para completar sus objetivos, sin olvidar cada evento importante del Raromagedón.

**Palabras claves:** Misterios, Oregón, Raromagedón, Profecía, Fisura dimensional, Bill Clave, Familia Pines, Cabaña del Misterio, Realidad, Paranormal, Aventuras.



# ACERCA DEL COMITÉ

---

## INTRODUCCIÓN AL COMITÉ

Mensaje encriptado: ETX IPC ASTD GI criptograma

Gravity Falls, Oregón

Hermanos, Amigos y compatriotas.

Este es el momento más importante de nuestras vidas, atravesar el portal no ha sido nada fácil, ¡los felicito! Sin embargo, no hay que cantar victoria todavía. Nuestra llegada a Oregon solo es el comienzo de esta gran aventura, les recuerdo que en estos 3 días peharemos para llevar la realidad a otro nivel, una en donde los sujetos como nosotros sean libres y expandan su maldad alrededor del mundo. El Raromagedón es una profecía antigua la cual tiene destinado un acontecimiento apocalíptico, creado por una fisura dimensional la cual nos convierte en una forma física, por lo tanto, les recomiendo que empiecen a armar sus planes y a perfeccionar sus habilidades para que esta profecía nos sea de ayuda en estos días.

Pero hablemos un poco más del fundador de Gravity Falls, conocer a tu enemigo es lo más importante, Lord Quentin Trembley III Esq. Lord fue el octavo y medio presidente de los Estados Unidos, quien decide crear este pueblo después de que sus contrincantes murieran por accidentes naturales, sin embargo, sus locuras e ingenios lo llevaron a conservar su cuerpo en mantequilla de maní para poder viajar al futuro y no morir en el intento. Tiempo después es borrado de la historia, incluyendo sus terribles locuras, para así darle el título de fundador al señor Noroeste (Gravity Falls Wiki, 2024).

Tal vez la mantequilla de maní sea una ingeniosa idea, no me queda más que desearles miedos y pesadillas, usen esta información a su favor, el mundo está en sus manos.

¡¡Nos vemos!!

## HISTORIA DEL COMITÉ

Gravity Falls es la icónica serie de Alex Hirsch creada en 2012 por el Instituto de Artes de California. Tiene como objetivo mostrar, a través de las experiencias del autor y su hermana gemela, el verano de dos niños, Dipper y Mabel, quienes visitan la cabaña de su tío ubicada en Oregón, pueblo el cual resulta tener elementos un poco extraños y sobrenaturales. Esta historia se desarrolla en una cabaña muy peculiar, la cual está basada en la cabaña de los abuelos del autor, donde Alex pasaba los largos veranos con su hermana escuchando las grandes historias de su abuelo, quien da vida a Stan. En esta serie llena de misterios, la cabaña del tío Stan es un punto clave, pues aunque sea una estafa para atrapar el dinero de los turistas a través de falsas historias y monstruos escalofriantes, detrás de esta se encuentra uno de los más grandes secretos del pueblo (Lagares, 2020).

Cuando Dipper encuentra en el bosque un diario de campo repleto de investigaciones acerca de los misterios que acechan a Oregón, se emprende en una búsqueda directa de sus preguntas sin saber la sorprendente realidad que estaba por descubrir. A lo largo de esta historia podemos notar la evolución de estos personajes tanto a nivel individual como grupal, aprendiendo a trabajar juntos y a confiar en sus amigos para llevar a cabo las aventuras que les aguardan. Todo esto, sin olvidar que el tiempo y la realidad no son lo que parecen, llevándolos a conocer criaturas extraordinarias y algunas, con objetivos siniestros. Uno de estos, Bill Cipher, un poderoso demonio de desconocida procedencia, el cual habita en la segunda dimensión, dimensión extremadamente plana como para querer salir de esta lo más pronto posible, algo que probablemente les traiga muchos problemas a estos gemelos, ¿no lo creen? (Disney, 2012).

Gravity Falls es un pueblo inspirado en la ciudad de Gold Hill, Oregón, en donde los habitantes aseguran que se presencian hechos paranormales. Gracias a esto, se crea el Vórtice de Oregón, una cabaña turista, un poco desplomada, que es convertida en una casa de misterio donde podrán vivir distintos hechos extraños, y desde sus afueras, se logran observar cosas inimaginables, muy parecido a la cabaña pines, tal vez. Con esta obra, el autor busca conservar

y compartir esos grandiosos veranos al lado de su hermana y su tío, pues fueron parte fundamental de su vida, además, guardar esas aventuras por muchos años y conservarlas para su familia (Findinterestingplaces, 2024).

*“Porque de eso se trataba la serie: de los veranos cuando éramos pequeños y nos creíamos los reyes del mundo inventando historias para pasar el tiempo” (Arcones J, 2020).*

*Imagen 1: Casa del misterio en Oregón*



*Fuente: (The Oregon Vortex House Of Mystery, s. f.)*

## OBJETIVOS DEL COMITÉ

El objetivo primordial de este comité es sumergir a los delegados en una experiencia sin igual, a través de la participación en los cuatro eventos más trascendentales de nuestra historia: la intrigante burbuja de Mabel, la imponente fortaleza mágica de La cabaña de los Pines, el majestuoso Gran Trono Humano y la épica batalla final entre facciones rivales. Estos eventos emblemáticos no solo sirven como escenarios para la confrontación, sino también como catalizadores para que cada equipo persiga sus metas y alcance la victoria en este conflicto sin igual.

Conformado por doce criaturas monstruosas dotadas de ingenio, poderes excepcionales y habilidades sobrenaturales, cada equipo se enfrenta al desafío de controlar la influyente familia Pines y desentrañar los misterios que atan nuestro destino a este pintoresco pueblo. Se espera que, a través de artimañas dimensionales, pactos oscuros, estrategias y hechicería, los participantes conquisten cada recodo de la tierra en su búsqueda de supremacía.

Sin embargo, es crucial recordar que estos eventos no son meramente lo que aparentan ser; ocultan secretos profundos y peligros inesperados. Por ello, se insta a los delegados a emplear cada uno de ellos como piezas clave en su estrategia colectiva. Aunque el marco de este comité sea fantástico, se exige un rigor académico inquebrantable en cuanto a procedimientos, directrices y desarrollo de habilidades blandas.

Para triunfar en este desafío, se requiere no solo imaginación desbordante, sino también habilidades de negociación y persuasión afiladas como espadas, junto con una capacidad excepcional para manejar múltiples tareas simultáneamente en pro de la dominación mundial.

En un mundo donde la realidad es más compleja de lo que parece, ya no somos simples mentes en un plano existencial; estamos inmersos en un entramado de posibilidades infinitas y desafíos insondables.

# ACERCA DEL TEMA

---

## TEMA

El Raromagedón es un evento apocalíptico en donde un misterioso portal en forma de triángulo nos llevará al reino de las pesadillas habitado por monstruos, bajo el mando de Bill Clave. Todo comenzó el día que Stanford llegó a Gravity Falls, guiado por su ambición a los misterios, pues este pueblo era el núcleo de las realidades alternas, lo cual le daría la oportunidad de ampliar sus investigaciones. En un día relativamente normal, Stanford se adentra en el bosque a buscar respuestas, encontrando así una cueva con un lenguaje y unos extraños símbolos que no debían ser leídos. Sin embargo, la curiosidad llevó a este hombre a indagar más allá de los escritos, descubriendo el poder más grande y viejo de la historia de la humanidad. La simple existencia de este poder es un peligro para el universo, pues es uno de los demonios más poderosos y locos de la historia.

Por la locura y la falta de leyes en la dimensión de Bill, que a él le encanta, este decide buscar otro lugar y otra realidad, la cual pudiera conquistar y gobernar. Eligió al planeta Tierra, donde viven los humanos. Su primer contacto con ellos fue con los nativos de Oregón, Estados Unidos, más en específico con el chamán de una de las tribus del sector, llamado Modoc. Este le pidió que creara una máquina dimensional, la cual conectará la dimensión de las pesadillas con la dimensión de los humanos. Modoc lo hizo, pero al ver las verdaderas intenciones de Bill, Modoc decide abandonar el proyecto y dejar registro del plan malvado en su cueva como advertencia para futuras generaciones.

Al ver que su plan fracasó, Bill siguió intentando contactarse con otras personas de la comunidad, pero los nativos ya sabían sus objetivos. A través del Zodiaco reunieron toda la información para cortar la comunicación de Bill con esta dimensión, declarando la tierra de Gravity Falls maldita e inhabitable para después abandonarla hasta la llegada de Quentin Trembley, el fundador.

Ford, quien nació con una mano con seis dedos, siempre le interesó lo raro. Cuando obtuvo una beca de investigación de su gusto, decidió ir a Gravity Falls, ciudad con extraños acontecimientos. La cueva en la cual se encontraba la información de Bill Cypher fue encontrada por Ford Pines, desesperado por tener todo el conocimiento de los fenómenos extraños de Gravity Falls. Bill aprovechó esta obsesión de Ford e hicieron un trato. Bill podía vivir en la cabeza de Ford y tomar posesión de su cuerpo a cambio de darle todas las respuestas del mundo. Sin embargo, Ford debía construir la fisura dimensional para permitir el paso de Bill a la realidad. A lo largo de la construcción, Ford solo se comunicaba con Bill en su cabeza, lo cual asustó a uno de sus compañeros, Fiddleford Hadron McGucket. Aunque al comienzo le emocionaba ser asistente de Stanford, con el tiempo se dio cuenta de que algo no estaba bien.

El 18 de enero de 1982, Ford y Fiddleford realizaron su primera prueba con la máquina activa, que rápidamente salió mal cuando el muñeco colocado en el portal arrastró a Fiddleford con él. Aunque su experiencia dentro del dispositivo fue breve, Fiddleford regresó horrorizado con las visiones que había soportado mientras estaba dentro (específicamente, Bill Cipher quitándose su exoesqueleto para alimentarse), prediciendo que ocurriría una catástrofe apocalíptica si el portal alcance su máximo potencial. Esto se debió en parte al presenciar el Reino Pesadilla (Gravity Falls Wiki, 2024).

## INTRODUCCIÓN AL TEMA

El Raromagedón es una profecía apocalíptica creada hace millones de años atrás para advertir a los habitantes de Oregón sobre una fisura dimensional que rompería la realidad del mundo para dar paso a otras realidades. A pesar de esto, Stanford, en una de sus muchas aventuras, encuentra una simbología un poco extraña compuesta por distintos símbolos y órdenes, lo que por el momento no tenía sentido más adelante sería la salvación del mundo. 10 símbolos, cada uno ubicado de manera estratégica, simbolizan a cada uno de los personajes más importantes de esta historia. Sus cualidades, actitudes y características estarán reunidas en una sola imagen.

## ACTORES RELEVANTES

Imagen 2: Bola 8



Fuente: (Gravity Falls Wiki, 2024)

### **BOLA 8**

**Edad:** Miles de millones de años

**Sexo:** Masculino

**Ocupación:** Causar desastres

**Habilidad:** Fuerza inhumana, velocidad inhumana y rayos X

**Tarea:** Comerse a Dipper y causar el mayor daño posible

**Apariencia:** Es un monstruo verde de aproximadamente 2 metros, tiene esposas en su mano y pie derecho, puede ser un indicador de que era un reo en su propia dimensión, así mismo, posee dos bolas de número 8 que tienen un brillo amarillo. Por último, tiene dos orejas largas y puntiagudas que le permiten ubicarse y escuchar a largas distancias.

**Personalidad:** Ama las fiestas alocadas y devora todo tipo de cosas. Además de todo lo que se puede concluir al ser aliado de Bill, prácticamente comparte los rasgos de la personalidad común de los demonios.

Imagen 3: Kryptos



Fuente: (Gravity Falls Wiki, 2024)

## KRYPTOS

**Edad:** Miles de millones de años

**Sexo:** Masculino

**Ocupación:** Causar el mayor desastre en la tierra junto a los otros demonios y capturar a todos los humanos.

**Habilidad:** Vuelo

**Personalidad:** Es un personaje al que solo le importa divertirse, hacer desastre y pasarla bien.

**Apariencia:** Es el demonio que tiene mayor similitud a su líder, es un rombo de color gris que posee un único ojo y un pequeño sombrero de copa.

Imagen 4: Dientes



Fuente: (Gravity Falls Wiki, 2024)

## **DIENTES**

**Edad:** Miles de millones de años

**Sexo:** Masculino

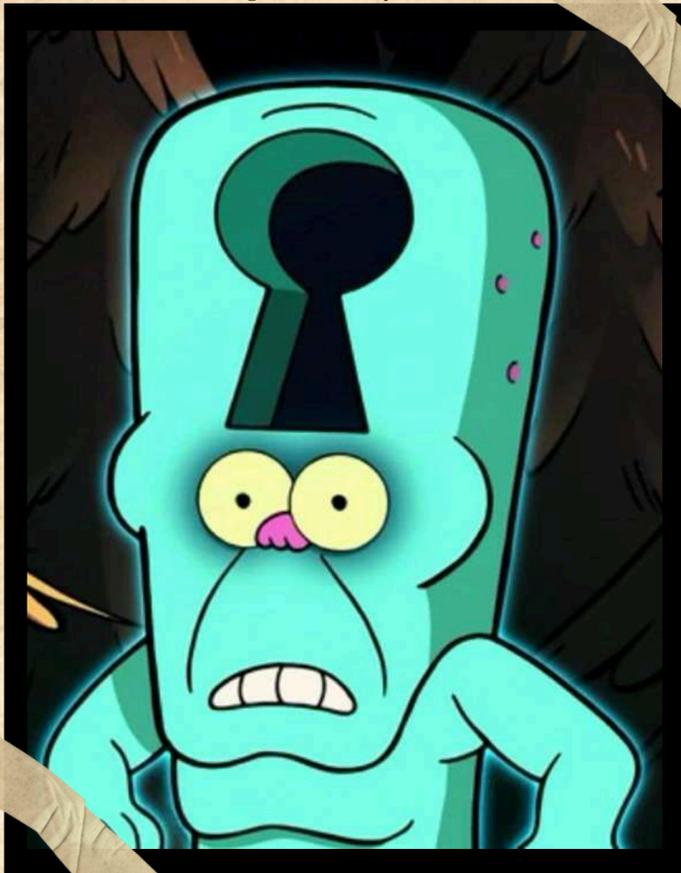
**Ocupación:** Criminal de alto rango, destruir todo lo “lindo” del pueblo y capturar a las mayores amenazas.

**Habilidad:** No tiene

**Personalidad:** Siempre tiene gran apetito, es alocado y fuerte.

**Apariencia:** Es el demonio que tiene mayor similitud a su líder, es un rombo de color gris que posee un único ojo y un pequeño sombrero de copa.

Imagen 5: Keyhole



Fuente: (Gravity Falls Wiki, 2024)

## **KEYHOLE**

**Edad:** Desconocida

**Sexo:** Masculino

**Ocupación:** Llenar de locura a Gravity Falls

**Habilidad:** Vuelo

**Apariencia:** Es un ser de color celeste, de baja estatura y con una gran cabeza ancha en la que se encuentra una cerradura de llave. Tiene una pequeña nariz rosa, unos ojos amarillos, y granos de color rosa en su cabeza.

**Personalidad:** Descontrolado y loco

Imagen 6: Hectorgon



Fuente: (Gravity Falls Wiki, 2024)

## HECTORGON

**Edad:** Miles de millones de años

**Sexo:** Masculino

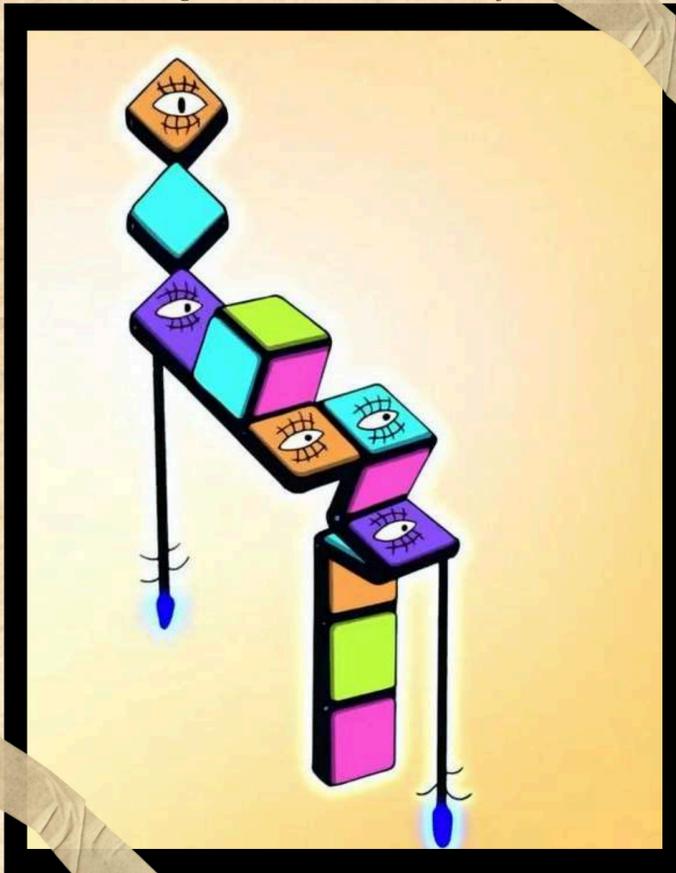
**Ocupación:** Criminal de alto rango, corromper todo a su paso

**Habilidad:** Vuelo, telequinesis, deformación espacial, inteligencia, soportar temperaturas extremas.

**Personalidad:** Desconocida

**Apariencia:** Es un demonio rojo de forma geométrica que lleva una corbata azul aguamarina y un sombrero pequeño de color negro con una franja dorada. Tiene manos pequeñas, labios muy grandes de color dorado y un bigote grande posicionado en donde deberían estar sus ojos.

Imagen 7: Contorno amorfo



Fuente: (Gravity Falls Wiki, 2024)

## CONTORNO AMORFO

**Edad:** Desconocida

**Sexo:** Desconocido

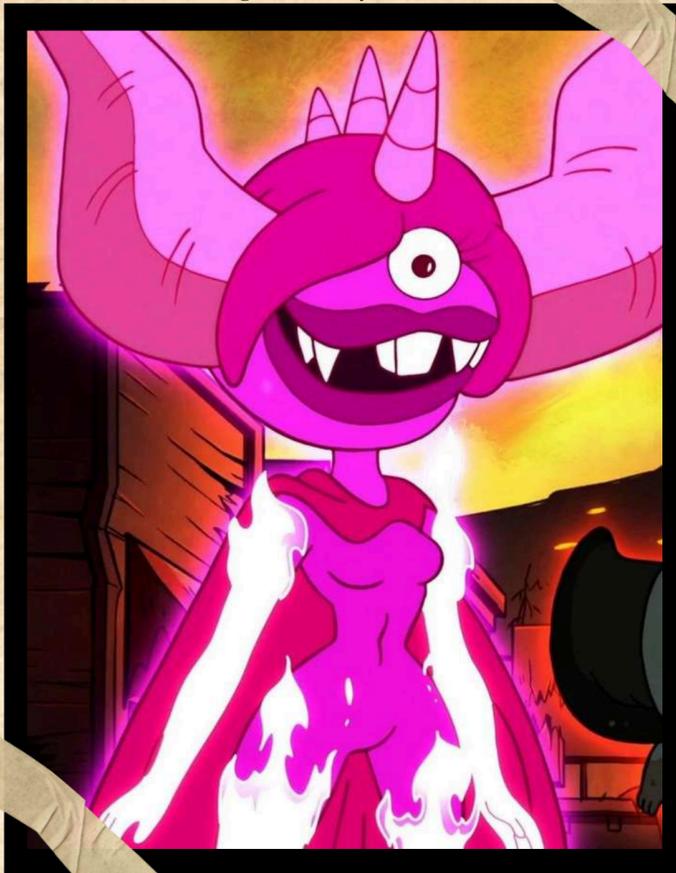
**Ocupación:** Confidencial

**Habilidad:** Desconocidas

**Apariencia:** Tiene un diseño aparentemente basado en un cubo de Rubik, con cinco ojos visibles similares a los de Bill.

**Personalidad:** Desconocida

Imagen 8: Pyronica



Fuente: (Gravity Falls Wiki, 2024)

## **PYRONICA**

**Edad:** Miles de millones de años

**Sexo:** Femenino

**Ocupación:** Desconocida

**Habilidad:** Lengua elástica, vuelo, pirokinesis

**Personalidad:** Alocada, divertida, maliciosa

**Apariencia:** Pyronica es un ser de color rosa neón con cabello corto de color magenta, flequillo dividido en la cara, varios cuernos pequeños entre sus otros dos grandes cuernos curvos y un aura de color rosa neón. Pyronica tiene un solo ojo justo encima de su boca ancha y labios gruesos que ocultan sus dientes y colmillos. Pyronica tiene un cuerpo humanoide delgado y sus extremidades están hechas de llamas blancas. Pyronica lleva una capa larga de color rosa oscuro y zapatos de tacón de aguja a juego.

Imagen 9: Pacificador



Fuente: (Gravity Falls Wiki, 2024)

## PACIFICADOR

**Edad:** Desconocida

**Sexo:** Masculino

**Ocupación:** Desconocida

**Habilidad:** Volar y controlar a los ojos voladores

**Personalidad:** Desconocida

**Apariencia:** Tiene cuerpo de un ser infantil, de color gris oscuro, con pequeños, pero gruesos cuernos, ojos de color rojo, nariz rosada y en su vientre podemos ver pequeños ojos y un chupete. Tiene una cruz dorada en su enorme frente con un ojo en forma de rombo, similar al de Bill, y un aura roja alrededor de su cuerpo.

Imagen 10: Shimmery Twinklens



Fuente: (Gravity Falls Wiki, 2024)

## SHIMMERY TWINKLEHEART

**Edad:** Desconocido

**Sexo:** Desconocido

**Ocupación:** Salió en el capítulo de las películas de arcilla que atormentaban a Mabel, asimismo, aparece en la burbuja de Mabel, su función era protegerla y evitar que las ilusiones desaparezcán para evitar así su liberación.

**Apariencia:** Tiene el cuerpo de una estrella amarilla con ojos grandes. Lleva pantalones cortos de color rosa con un gran lazo rojo atado a ellos, gafas de sol rosas con forma de corazón sobre los ojos y una gorra de béisbol rosa.

**Personalidad:** Siempre tiene una personalidad infantil, esperanzadora, alegre y siempre tratando de dar una lección sobre creer en uno mismo.

Imagen 11: Xyler



Fuente: (Gravity Falls Wiki, 2024)

## **XYLER**

**Edad:** 30

**Sexo:** Masculino

**Ocupación:** Abogado

**Apariencia:** Xyler en particular es un hombre bronceado y musculoso, con ojos negros y cabello rubio hasta la barbilla. Lleva una camisa sin mangas de color turquesa claro, brazaletes azul marino, pantalones cortos blancos con una línea azul marino a un lado y sandalias marrones.

**Personalidad:** Al ser parte de la imaginación de Mabel, siempre están dispuestos a lo que ella quiera, no es muy inteligente, pero es muy bueno en música, además, no le gusta la realidad de los Pines.

Imagen 12: Craz



Fuente: (Gravity Falls Wiki, 2024)

**CRAZ**

**Edad:** 36

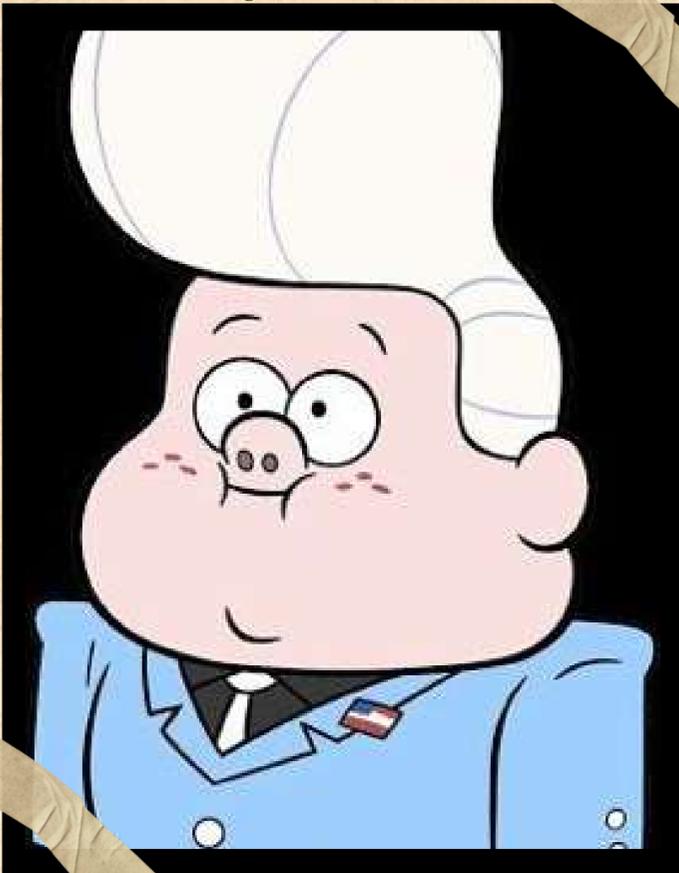
**Sexo:** Masculino

**Ocupación:** Abogado

**Apariencia:** Craz, tiene cabello azul marino, ojos azules claros y piel pálida. Viste una camisa fucsia con una chaqueta roja y blanca, un cinturón negro con una hebilla dorada, jeans turquesas y zapatos blancos.

**Personalidad:** Al ser parte de la imaginación de Mabel, siempre están dispuestos a lo que ella quiera, no es muy inteligente, pero es muy bueno en música, además, no le gusta la realidad de los Pines

Imagen 13: Gideón



Fuente: (Gravity Falls Wiki, 2024)

## **GIDEÓN**

**Edad:** 10

**Sexo:** Masculino

**Ocupación:** Psíquico

**Apariencia:** Es un niño de baja estatura, de apariencia tierna, pelo blanco, un traje azul claro y todo el tiempo tiene un amuleto de color verde, el cual llama la atención.

**Personalidad:** Ante el pueblo de Gravity Falls se muestra como un dulce y tierno niño, sin embargo, es caprichoso, manipulador, ambicioso y muy inteligente. Su mayor objetivo es poder obtener la cabaña del misterio, los tres diarios y el amor de Mabel Pines.

Imagen 14: El ser cuyo nombre nunca debe ser dicho (Zanthar)



Fuente: (Gravity Falls Wiki, 2024)

## EL SER CUYO NOMBRE NUNCA DEBE SER DICHO (ZANTHAR)

**Edad:** desconocido

**Sexo:** desconocido

**Ocupación:** Atormentar a todo aquel que lo vea y causar la mayor destrucción posible, como lo pudieron ver, no tenemos mucha información sobre ese demonio, pero sabes que proviene de la misteriosa dimensión de Bill Clave.

**Habilidad:** Vuelo, peso pesado, cambio de tamaño, fuerza descomunal

**Aspecto:** Es una criatura colosal de color púrpura, sus extremidades las usa para caminar como perro, no posee cabeza por lo que podemos suponer que fue corta y tiene apariencia a una rebana de pan, está lleno de árboles y tiene un gorro de cumpleaños.

**Personalidad:** Destructivo, terrorífico.

## CONTEXTO HISTÓRICO

El Raromagedón se encuentra dentro de la intrincada narrativa del programa, que se desarrolla en el misterioso pueblo de Gravity Falls, Oregon. El pueblo de Gravity Falls en sí mismo tiene una rica historia impregnada de lo paranormal, con una gran cantidad de extraños sucesos documentados a lo largo de los años. La narrativa se centra en los gemelos Dipper y Mabel Pines, quienes pasan sus vacaciones de verano en el Mystery Shack de su tío Stan reuniendo pistas de un conjunto de misteriosos diarios escritos por una figura enigmática, el gemelo del tío Stan, Stanford.

Uno de los antagonistas centrales, que impulsan los eventos del Raromagedón, es Bill Cipher, un demonio malévolo y deformador de la realidad. Introducido temprano en la serie, el objetivo final de Bill Cipher es fusionar su reino de pesadilla con el mundo real, sumiendo a Gravity Falls en el caos y la destrucción. Él sabe que puede cumplir sus objetivos a través de una gran máquina dimensional, sin embargo, necesita manipular humanos para que le den su cuerpo físico y al fin poder liberar el reino de las pesadillas (Gravity Falls Wiki, 2024). Esta gran historia comienza con la llegada de los gemelos Pines al pueblo y su gran aventura enfrentando a los gnomos del bosque, esto debido a un romance desatado por Mabel en su alocada búsqueda por un amor de verano. Sin embargo, en este primer capítulo Dipper encuentra en el bosque uno de los diarios, los cuales relatan los sucesos paranormales de Oregon y las terribles bestias que habitan en ella.

Tiempo después, Dipper se apasiona por el contenido de estos libros y dedica sus días a descubrir los grandes misterios del pueblo, enfrentándose a monstruos marinos, zombis, fantasmas y con varias fotocopias de sí mismo. En esta primera temporada, podemos conocer más a nuestros personajes y sus actitudes. Uno de ellos, Gideón, un niño de baja estatura, pelo blanco y una forma de ser egocéntrica y autoritaria. Gideón desea adueñarse de la cabaña de misterio para convertirla en un gran parque de diversiones y llevar sus ideas empresariales a otro nivel; sin embargo, descubre la existencia de los diarios y sus objetivos cambian de

rumbo. Al capturar uno de los diarios, este niño decide aliarse con Bill para conquistar el corazón de Mabel, su imposible enamorada, y adueñarse de todo Gravity Falls. Esta alianza lleva a los gemelos a combatir con monstruos y sucesos paranormales durante el resto de la temporada.

En el inicio de la segunda temporada, la cabaña del misterio es investigada por una gran organización que sospecha de los actos paranormales del pueblo, lo que lleva a que el tío Stan haga todo lo posible por no ser descubierto por los niños y mantenerlos fuera del “tema”, un gran secreto que guarda bajo el sótano de la casa. Hace unos años, el tío Stanford, que recuerden, es diferente al tío Stan, llega a Gravity Falls en la búsqueda de descubrir misterios y expandir sus conocimientos, gracias a esto, conoce a Bill Clave, quien lo convence de crear una máquina que genera una fisura dimensional para que pueda obtener la respuesta a sus preguntas y a los dilemas universales. El tío Stan Ford cae en la trampa de Bill Clave y es capturado en esta dimensión, dimensión en donde Bill intentaría entrar en su cerebro y conocer todos los secretos de su mente. Al enterarse el tío Stan, su hermano gemelo, este se emprende en una búsqueda exhaustiva para recuperarlo. Se preguntaran, ¿el tío Stan se hizo pasar por Stanford? Y sí, todo por mantener la cabaña del misterio fuera de las sospechas del pueblo y poder reiniciar el portal para salvar a su hermano.

Para el final de la temporada, Dipper y Mabel, donde Mabel era la llave de la fisura dimensional, descubren el misterio tras la máquina expendedora y junto a Soos y el tío Stan presencian el regreso del tío Stan Ford. Gracias a que Stan logró reconstruir la máquina y reiniciarla, su hermano gemelo sale de la misma para venir a cambiar las cosas en la cabaña y enseñarle a sus sobrinos sobre el misterioso pueblo y sus habitantes durante la tercera temporada.

## SITUACIÓN ACTUAL

Aunque por muchos años solo fue una simple profecía, la llegada del fin del verano provocaría un hecho apocalíptico. Cuando Mabel planea su fiesta de cumpleaños se da cuenta del abrumador futuro que le espera, la secundaria, entrar a la adolescencia y abandonar sus amistades del pueblo

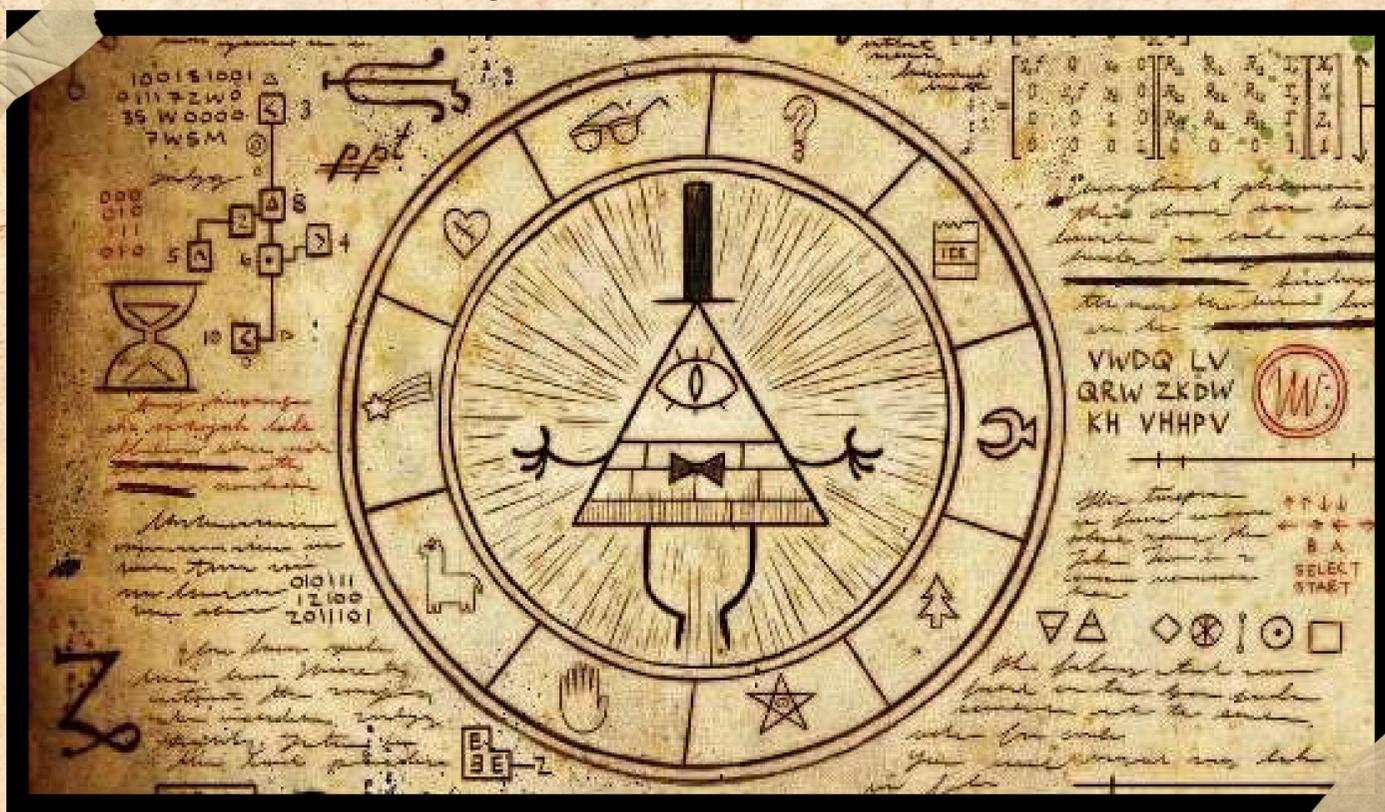
hacen que entre en un estado de tristeza, igualmente, ella espera que en compañía de su hermano, Dipper, todo sea ameno como antes.

Sin embargo, por error escucha una conversación acerca del futuro científico en Gravity Falls, destinado para su hermano, lo que implicaría que ella deba volver sola a casa. En medio de la noticia, Mabel corre al bosque para evadir sus problemas, pero se encuentra con Bill, un sujeto poco convencional, el que se hace pasar por su amigo, el viajero del tiempo. Bill, a través de esta ingeniosa imagen, la convence de que puede alargar el verano el tiempo que ella desee. Solamente necesita una bola de cristal perteneciente a su tío, la cual contiene la fisura dimensional que le permitirá abrir el portal entre los 2 mundos.

Mabel, sin conocer el riesgo, deja la fisura en manos del sujeto, desatando así el inicio del Raromagedón. Actualmente, nos encontramos en los inicios de la profecía, donde todos los habitantes del pueblo están siendo capturados y llevados al fuerte de Bill mientras todo cambia de forma y los monstruos están creando un nuevo espacio para su diversión. Buscar una salida de este pequeño lugar y contener cualquier rebelión es de suma importancia para llevar a cabo cualquier plan.

## El zodiaco de Bill Clave

Imagen 15: El zodiaco de Bill Clave



Fuente: (Gravity Falls Wiki, 2024)

**Historia:** Este zodiaco lo podemos encontrar en varios lugares de la serie, al final de la introducción y al unir los tres diarios. El propósito de este dibujo es invocar y atraer a la realidad a Bill Clave, y así mismo, puede ser utilizado para desterrarlo a su realidad infernal, todo depende de quién y como lo use.

**Apariencia:** La imagen que aparece al final del tema musical parece estar dibujada en una página de uno de los diarios. El papel tiene varios símbolos, escrituras y otro contenido escrito, incluida una frase con el cifrado César: “STAN NO ES LO QUE PARECE”.

**Representantes de cada imagen:** Estas imágenes representan los lugares, habilidad o personajes que pueden desterrar a Bill Clave.

- **Signo de interrogación:** Soos Ramírez, hace referencia a la camisa de Soos.
- **Bolsa de Hielo:** Wendy Corduroy, representa a un individuo que se muestra tranquilo en las situaciones de peligro. Ella cumple con todos estos requisitos, por eso se considera que es la más apta para esta imagen, aun así, se sabe que no existe una portadora en específico.
- **Media luna / constelación de la osa mayor:** Stan Pines, hace referencia a la imagen que el tío siempre lleva en su sombrero.
- **Un pino:** Dipper Pines, hace referencia al pino que tiene Dipper en la gorra, el cual escogió en el primer capítulo de la serie.
- **Pentagrama con el ojo en el centro:** Gideón Gleeful, es el símbolo que usó Gideón para su tienda y todo el tiempo hace referencias frente a él.

- **Mano con seis dedos:** Ford Pines, esta mano es la razón por la cual comenzó toda la historia de los Pines. Ford tiene una deformidad en una de las manos, pues tiene 6 dedos; por lo tanto, representa esta imagen.
- **Una llama:** Pacifica Northwest, esta imagen se le da a Pacífica por el saco que le tejió Mabel. Para este símbolo no hay un portador en específico.
- **Una estrella fugaz:** Mabel Pines, este símbolo lo vemos en el suéter favorito de Mabel, también representa el sello de la burbuja que la encarcela en el Raromagedón.
- **Corazón con una puntada en el medio:** Robin Valentino, este símbolo se le da a Robin por su “suéter del destino”, su ropa en toda la serie.
- **Un par de gafas:** Old Man McGucket, de igual manera, este símbolo no tiene a un portador en específico, sin embargo, representa a un erudito. Debido a que McGucket en su juventud fue una persona muy inteligente y con una gran creatividad en sus inventos, por esta razón obtiene el símbolo (Gravity Falls Wiki, 2024).

# PROCEDIMIENTO

## GLOBNAR

Para este comité se manejarán eventos fuera de las sesiones de debate, en donde los delegados, por medio de un documento especial llamado **I Call the Globnar!**, el cual es una especie de carta de batalla que los delegados podrán desafiar a un delegado del otro bando a una batalla de las que el centro les proporcionará y el ganador recibirá dotes especiales que les serán útiles a lo largo de la historia. Cada uno de los desafíos estará relacionado con los eventos y batallas más importantes de la serie.

Este recurso tendrá una duración de 10 a 12 minutos con un máximo de 1 batalla por sesión de comité, en la batalla se permitirá máximo dos delegados por bando, los cuales estarán acompañados por una de sus respectivas mesas y una persona de centro. Esto con el objetivo de calificar y supervisar el enfrentamiento, y que el rumbo del comité no se suspenda. La batalla se tendrá que hacer como mínimo 20 minutos antes de terminar la sesión.

Tipos de batalla: Baile, karaoke, mímica, cultura chupistica, raya, etc.

### Estructura

**De:** (Personaje o personajes que están proponiendo la batalla)

**Para:** (Personaje o personajes a los cuales están retando), (centro de estrategia)

### Introducción

- ¿Por qué están solicitando la batalla?
- ¿Qué tipo de batalla será?
- ¿Qué van a ganar con esa batalla?, aparte de los dotes que el centro les dará
- Lugar, fecha y hora de la batalla.

**Firma de los personajes que solicitaron la batalla.**

## PODER DE DIARIO

El poder de diario es un instrumento en el que los delegados podrán pedir información acerca de secciones específicas de los tres diarios de la serie. El centro tendrá control de los tres diarios. Recuerden que dentro de estos libros podemos encontrar información muy importante de las diferentes criaturas que habitan en Gravity Falls, además de métodos de invocación y control de toda la realidad de los humanos.

El formato del poder de diario será igual al poder de portafolio, que se encuentra en el Handbook de MUNUR 2024.

### **Estructura**

**De:** (Personaje)

**Para:** (Centro de estrategia)

### **Introducción**

- Preguntas con relación a los diarios.

### **Firmas**

## TIEMPO DE CIFRADO

Con la naturaleza del comité el cifrado es realmente importante (y no solo para directivas públicas y privadas) esta vez el personaje tendrá que usar todo su poder para resolver un acertijo relacionado con algún cifrado de las actualizaciones, depende de los delegados descifrar esa información para que puedan tener alguna ventaja sobre el otro bando.

# DOCUMENTOS

---

## DIRECTIVAS PÚBLICAS

Los documentos que le competen a todo el comité, por ende, se requiere de su aprobación por medio de una votación en cuestión sustancial, para ser enviadas al centro de estrategia. Estas, como las directivas privadas, serán utilizadas para las actualizaciones y la resolución del arco de crisis del comité. El procedimiento formal de las directivas públicas se encuentra en el Handbook de MUNUR 2024.

## DIRECTIVAS PRIVADAS

Son documentos privados de los delegados en los cuales pueden ejercer acciones que le afecten al comité de manera privada, estos se manejan por medio de note packs e irán dirigidos al centro de estrategia. Serán utilizados como actualizaciones y ayudarán a la resolución final del comité. El procedimiento formal de las directivas privadas se encuentra en el Handbook de MUNUR 2024.

## DIRECTIVAS PRIVADAS CONJUNTAS

Cumple la misma función de las directivas privadas; sin embargo, estas se pueden trabajar con otro delegado del comité en secreto. El procedimiento formal de las directivas se encuentra en el Handbook de MUNUR 2024.

## PODER DE PORTAFOLIO

El poder de portafolio es un documento, público o privado, desarrollado con la finalidad de acceder a información que solo tenga el centro de estrategia. Estos documentos le permitirán al delegado conocer más de su personaje, habilidades, presupuesto, etc., además de obtener información más detallada de las crisis del comité. El procedimiento formal se encuentra en el Handbook de MUNUR 2024.

## ENMIENDAS

Es el documento en el cual los delegados tendrán la oportunidad de añadir puntos importantes a las directivas públicas que estén sobre la mesa. Estas enmiendas se recibirán antes de votar el documento y deben ser aprobadas por los sponsors de la directiva. El formato de enmiendas se encuentra en el Handbook de MUNUR 2024.

# QARMAS

---

- ¿Somos el único universo/ realidad de Gravity Falls?
- ¿Quiénes son los verdaderos enemigos?
- ¿El espacio-tiempo puede ser un aliado o enemigo?
- ¿Con qué poderes fuera de la segunda y tercera dimensión contamos?
- ¿Qué los motivó a aliarse con Bill Cipher?
- ¿Cuál es su papel específico en los planes de Bill Cipher para Raromagedón?
- ¿Cuáles son las consecuencias de su alianza con Bill Cipher para ustedes y para el mundo?
- ¿Qué esperan obtener a cambio de ayudar a Bill Cipher?
- ¿Tienen algún conflicto interno o dudas sobre su decisión de aliarse con Bill Cipher?
- ¿Cómo planean enfrentarse a los Pines y sus aliados durante Raromagedón?
- ¿Qué tipo de poderes o habilidades poseen que creen que serán útiles para la causa de Bill Cipher?

# GLOSARIO

---

**Raromagedón:** Acontecimiento apocalíptico profetizado hace millones de años que viene a cambiar la realidad a través de la Fisura Dimensional desatada en Gravity Falls, Oregón.

**Criptograma:** Mensaje escrito en clave.

**Profecía:** Don que consiste en conocer, por inspiración divina, los acontecimientos futuros.

**Fisura dimensional:** Nombre dado a una ruptura entre la “pared” que divide el mundo de Bill Clave del mundo de Gravity Falls.

**El Zodiaco de Bill Clave:** La profecía y el círculo que fue creada para derrotar a Bill Clave

**Simbología:** Es el uso de símbolos, objetos gráficos que sirven para representar o asociar entidades o personas en algunas culturas o religiones.

**Pirokinesis:** Habilidad de crear y controlar fuego, especialmente por medios paranormales.

**Psíquico:** Perteneciente o relativo a las funciones y contenidos psicológicos.

**Erudito:** Hombre de avanzada edad que era fuente de consulta para los gobernantes y la sociedad en general debido a sus amplios conocimientos. Persona muy inteligente.

# BIBLIOGRAFÍA

---

Disney+. (s/f). Disney+. Recuperado el 15 de febrero de 2024, de <https://www.disneyplus.com/es-co>

Arcones, J. (2020, junio 22). “Gravity Falls”: la “Stranger Things” de Disney. Fotogramas. <https://www.fotogramas.es/series-tv-noticias/a32925185/gravity-falls-serie-disney-plus>

PlayStar. (28 Marzo de 2023). EL ICEBERG DE GRAVITY FALLS | COMPLETO  
Ft. <https://www.youtube.com/watch?v=ZHSLnb9CuBc>

Disney XD. (s/f). Youtube. Recuperado el 16 de febrero de 2024, de <https://www.youtube.com/channel/UcKtaw9L-f65LzUUdjmCFkbQ>

107 Datos De Gravity Falls Que DEBES Saber (Atómico #179) en Átomo Network. (2018, enero 4). [https://youtu.be/w\\_0md54Cn08?si=F-Yz7sFLpbXrfwTO](https://youtu.be/w_0md54Cn08?si=F-Yz7sFLpbXrfwTO)

Wiki, C. T. G. F. (s. f.). Zodiaco. Gravity Falls Wiki. <https://gravityfalls.fandom.com/es/wiki/Zodiaco#Historia>

# REFERENCIAS

---

Disney+. (Junio 15, 2012). Disney+. Recuperado el 15 de febrero de 2024, de <https://www.disneyplus.com/es-co>

Gravity Falls Wiki. (s/f). Recuperado el 16 de febrero de 2024, de <https://gravityfalls.fandom.com/es/wiki/Especial:Buscar?search=de+grav&opensearch=1>

PlayStar. (28 Marzo de 2023). EL ICEBERG DE GRAVITY FALLS | COMPLETO  
Ft. <https://www.youtube.com/watch?v=ZHSLnb9CuBc>

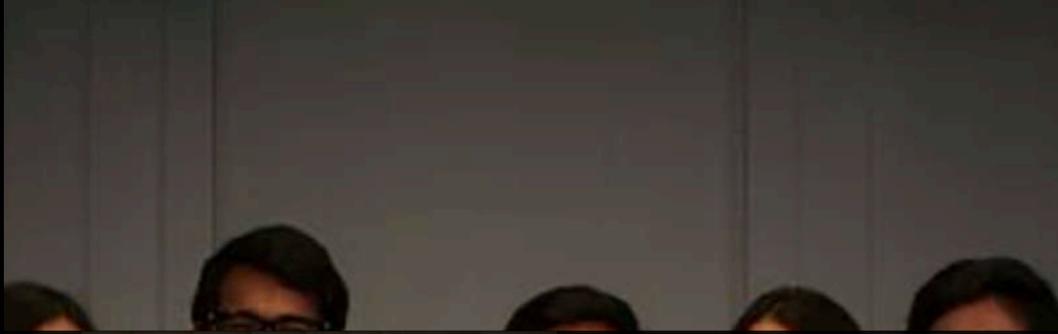
Arcones, J. (2020, junio 22). “Gravity Falls”: la “Stranger Things” de Disney. Fotogramas. <https://www.fotogramas.es/series-tv-noticias/a32925185/gravity-falls-serie-disney-plus/>

Wiki, C. T. G. F. (s. f.). Zodiaco. Gravity Falls Wiki. <https://gravityfalls.fandom.com/es/wiki/Zodiaco#Historia>

Lagares, J. (2020, octubre 10). Quién es Alex Hirsch, el creador de Gravity Falls que firmó con Netflix por “una bolsa llena de dinero”. Clarín. [https://www.clarin.com/internacional/alex-hirsch--creador-gravity-falls-firmo-netflix-bolsa-llena-dinero\\_0\\_mP50f5Sde.html](https://www.clarin.com/internacional/alex-hirsch--creador-gravity-falls-firmo-netflix-bolsa-llena-dinero_0_mP50f5Sde.html)

(S/f). Findinterestingplaces.com. Recuperado el 7 de marzo de 2024, de <https://www.findinterestingplaces.com/places/house-mystery-oregon-vorte>

Quentin Trembley. (s/f). Gravity Falls Wiki; Fandom, Inc. Recuperado el 10 de marzo de 2024, de [https://gravityfalls.fandom.com/es/wiki/Quentin\\_Trembley](https://gravityfalls.fandom.com/es/wiki/Quentin_Trembley)



# 15 AÑOS DE INNOVACIÓN







# GRAVITY FALLS

*GUÍA ACADÉMICA DEL GAC: GRAVITY FALLS  
BANDO BILL CLAVE*



# MUNUR

*MODELO DE NACIONES UNIDAS DE LA  
UNIVERSIDAD DEL ROSARIO*

2024

