



Proceso de Desarrollo del Cortometraje Animado Missy

Heider Yesid Mosquera Panesso

Trabajo de grado presentado para optar al título de Comunicador Audiovisual y Multimedial

Asesores

Nicolás Mejía Jaramillo

Martha Isabel Hincapié Uribe

Ana Victoria Ochoa Bohórquez

Francisco Javier Saldarriaga Gómez

Universidad de Antioquia

Facultad de Comunicaciones y Filología

Comunicador Audiovisual y Multimedial

Medellín, Antioquia, Colombia

2021

| | |
|----------------------------|---|
| Cita | (Mosquera Panesso, 2021) |
| Referencia | Mosquera Panesso, H. Y. (2021). <i>Proceso de desarrollo del cortometraje animado Missy</i> [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia. |
| Estilo APA 7 (2020) | |



Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes.

Decano/Director: Edwin Carvajal Córdoba.

Jefe departamento: Juan David Rodas.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Dedicatoria

Este trabajo de grado está dedicado a mi madre, Delis Paneso. La mujer que a lo largo de mi vida me ha brindado un apoyo incondicional en las decisiones que he tomado. Su constante impulso, dedicación, paciencia y confianza, han sido elementos indispensables en mi proceso de crecimiento como ser humano y como profesional. Su perseverante guía y amor de madre han sido aspectos importantes y relevantes para mí desde cualquier punto de vista. Cada logro que he conseguido y que consiga en el futuro tendrá su nombre grabado en letras doradas.

Agradecimientos

Agradezco a cada uno de los profesores que han hecho parte de mi proceso formativo desde el primer día que ingresé a la universidad, agradezco por todos sus esfuerzos, por brindarme su conocimiento, por guiarme y por sacar la mejor de mí en el ámbito académico.

También agradezco a mis compañeros de clases, algunos de los cuales tengo la fortuna de considerar mis amigos. Ellos ayudaron a fortalecer mis capacidades, me impulsaron a avanzar y en muchas ocasiones me retaron a romper con mis propios límites para conseguir mejores resultados, creando relaciones que no se quedaron sólo dentro de la universidad, sino que se extendieron a un plano más personal y humano.

Además, agradezco a mis otros amigos y familiares, los cuales hicieron parte de mi proceso formativo y me impulsaron de muchas maneras, cada uno desde su área profesional o la capacidad de su ser. Finalmente doy gracias a Esteban Montoya por ayudarme en la etapa de diseño de personajes.

Tabla de contenido

| | |
|------------------------------------|----|
| Resumen | 6 |
| Abstract | 7 |
| Introducción | 8 |
| 1 Planteamiento del problema | 9 |
| 2 Estado del arte | 12 |
| 3 Objetivos | 17 |
| 3.1 Objetivo general | 17 |
| 3.2 Objetivos específicos..... | 17 |
| 4 Marco teórico | 18 |
| 5 Metodología | 20 |
| 6 Resultados | 22 |
| Referencias | 26 |

Lista de figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1 Ilustración Cuadrados de la Tierra/Formas Diáspóricas de Geany Asprilla..... | 27 |
| Figura 2 Fotograma de la Película la Princesa y el Sapo (2009) | 27 |
| Figura 3 Fotograma del Cortometraje Animado Si Algo Me Pasa, Los Quiero | 28 |
| Figura 4 Fotograma del Cortometraje Animado Todo es Culpa de la Sal | 29 |
| Figura 5 Diseño Finales de los Personajes Principales | 44 |
| Figura 6 Diseños Finales del Personaje Didier | 47 |
| Figura 7 Diseños Finales del Personaje Nelly..... | 49 |
| Figura 8 Diseños Finales del Personaje Missy..... | 50 |
| Figura 9 Diseños Finales del Personaje Jhon..... | 52 |

Resumen

El siguiente trabajo consiste en la realización de la etapa de desarrollo del cortometraje animado Missy, abarcando casi la totalidad de los productos que se generan en dicho momento, además de algunos generados en la pre producción de cualquier contenido audiovisual de este tipo.

Este trabajo pretende culminar gran parte del viaje creativo inicial de la pre producción del cortometraje animado Missy para explorar la relación que se da entre un niño y su mascota bajo las complejidades del contexto de la ciudad de Quibdó. Terminando dicho viaje en la caracterización tanto psicológica como físico de los personajes, esto bajo unos parámetros claros dentro de la técnica de animación digital en 2D.

La sinopsis del cortometraje habla de: Didier un niño solitario de 10 años recibe de regalo una gata a la que llaman Missy, de manos de su madre Nelly. Con el tiempo y luego de construir una relación con su nueva compañera, descubrirá las complejidades del entorno que lo rodean después de la desaparición de su mascota.

Palabras clave: missy, animación digital 2D, cortometraje animado, etapa de desarrollo.

Abstract

This paper aims at carrying out the development stage of the animated short Missy, covering almost all of the products generated at that time, in addition to some in the pre-production of any audiovisual content of this type.

Also, this paper aims to culminate a large part of the initial creative journey of the pre-production of the animated short Missy to explore the relationship between a child and his pet under the complexities of the context of Quibdo City by characterizing both psychological and physical features under clear parameters within the 2D digital animation technique.

The synopsis of the short film is about Didier, a lonely 10-year-old boy who receives a cat they call Missy as a gift from his mother Nelly. Over time and after building a relationship with his new partner, he will discover the complexities of the environment that surround him after the disappearance of his pet.

Keywords: missy, 2D digital animation, animated short film, development stage.

Introducción

Missy es el nombre que lleva este proyecto, el cual toma como insumo principal una de las historias de mi infancia, una vivencia muy especial que marcó mi vida para siempre. Sucedió hace más de una década, en Quibdó, una ciudad muy diferente a Medellín, más o menos cuando tenía 9 años de edad. Pero el tiempo sólo ha hecho que gane vigencia en mi memoria, que dé vueltas en mi mente constantemente, tanto que a lo largo de la carrera universitaria siempre supe que era algo que debía contar y plasmar de forma audiovisual.

Este proyecto pretende explorar la unión, relación niño - mascota, además el contexto quibdoseño, el dolor, el duelo, el irrespeto por la vida y la pérdida de humanidad a través del proceso de desarrollo de un cortometraje animado en 2D.

Missy, era el nombre de la protagonista felina de esta historia, además es como se les llama popularmente a los gatos en la ciudad de Quibdó. Esta palabra es una variación de otras cuyo origen aún es discutido por los estudiosos del tema, como el lingüista peruano Rodolfo Cerrón Palomino, experto en lenguas andinas que sitúa el origen en 1532 cuando los españoles invadieron el imperio Inca, ya que estos trajeron consigo gatos a los que llamaban con sonidos que sonaban como “michi o mishi” ocasionando que los nativos creyeran que el animal tenía este nombre, generando así la palabra mishi en lenguaje quechua que significa literalmente gato. Otro origen se rastrea en varias lenguas nativas mexicanas como el otomí con la palabra mixi, el maya con miis, el purépecha con misitu y náhuatl con miztli, todas usadas para referirse a los gatos (Carrasco, 2020).

1 Planteamiento del problema

Los animales han sido uno de los grandes personajes del cine y en general de la industria audiovisual, con películas, series e historias donde ellos son el epicentro, con una amplia gama de especies, pero siendo las domésticas varias de las más destacadas. Ellos representan una parte vital en la vida de muchas personas, familias completas los han incluido en su esfera, considerándolos miembros y parte activa de ellas, lo que los convierte en seres con fuertes conexiones afectivas dentro del núcleo.

Al ser una historia que reproduce la íntima relación entre un niño y su mascota, generará un fuerte lazo de identificación y un vínculo con las personas que también han tenido mascotas, experimentando de primera mano, todas las complejidades emocionales y afectivas que implican este tipo de relaciones, siendo algo más poderoso el momento de la separación por el fallecimiento, despedirse de un o una compañera incondicional que desde su manera de vida estuvo presente y aportó mucho al crecimiento de cada individuo que tuvo contacto con él o ella.

Missy es un cortometraje que pretende explorar esa relación, presentar una ventana sobre cómo se vive con los gatos en una de las zonas de Quibdó (específicamente en el barrio Mis Esfuerzos), cómo se construye esa dinámica de relacionamiento respecto a la dinámica que ofrece la ciudad. Será en términos globales una representación del ciclo de la vida (nacer – crecer – reproducirse - morir) pero enfocado en una relación fraternal, que se construye poco a poco luego del primer encuentro, crece, se reproduce y se extiende para finalmente llegar a su fin físico por la ausencia de una de las partes, pero que a pesar de todo siguen existiendo en los recuerdos, las experiencias y las enseñanzas que quedaron.

Una historia que se plantea en formato de animación, utilizando la técnica de animación digital 2d, con una estética minimalista y austera, con uso de color en tonalidades vivas, para dar esa sensación vibrante, resaltar algunos elementos, que muestre una atmósfera que remita a la quibdoseña, que contenga elementos propios de la cultura de la capital chocoana, es decir, que

conjugue una paleta de colores muy bien mezclados, con una variada gama de ellos, que nos muestre inicialmente una atmósfera predominantemente cálida, con tonos fuertes, que a medida que avance la historia se irá transformando en una fría, con una paleta de colores más pálida, para que esta acompañe el viaje emocional que presenta el personaje principal, que pasa de la soledad, a la felicidad y finalmente a la tristeza. Resaltando en este caso la sensación de soledad dentro de los tonos cálidos debido a la naturalización de la misma dentro de la rutina de vida de Didier, el personaje principal.

Missy es una historia que habla de la pérdida, del dolor, pero también es una historia que habla de algo más allá, habla de la pérdida de humanidad, del irrespeto por la vida de los seres vivientes, sin importar la especie.

Ningún niño de tan corta edad (10 años) merece pasar por un momento como ese, pero ubicándonos en el contexto social del país y especialmente del Chocó a finales de los 90 y principios de los 2000, donde la violencia recrudeció, además era común escuchar el accionar de los grupos al margen de la ley que entre otras cosas hacían que muchas familias chocoanas pasaran días e incluso semanas a la luz de las velas debido a las cargas explosivas que detonaban para derribar las torres de energía, no es de extrañarse que una situación como lo que pasó con Missy se volviera una realidad.

El contexto es una parte fundamental de la historia, seremos testigos de una de las tantas maneras en la que este atraviesa la cotidianidad de los habitantes, exponiéndolos a situaciones en las que inicialmente no imaginaron que estarían, pero que, al caer en ellas, les presenta retos que ponen directamente a prueba, sus valores, así como sus códigos éticos y morales.

Esta es una historia que merece ser contada, porque no se trata sólo de Missy, se trata de ese peligro constante que nos acecha a todos en cada momento de nuestras vidas, de esos factores externos que pueden cambiar nuestro destino de manera trágica en pocos segundos o minutos. Se trata de cómo la vida ha perdido su valor ante la sociedad, como estamos tan acostumbrados a estas situaciones a tal punto que las hemos normalizado, que se han vuelto pan de cada día, se han integrado de tal manera en nuestro lenguaje cotidiano y en la sociedad que ya no nos sorprendemos e incluso en ocasiones tenemos respuestas o comentarios revictimizantes que no contribuyen a

solucionar la problemática, sino que por el contrario la perpetúan.

Cuando estas dinámicas sociales se transforman en paisaje, se cae un círculo de invisibilización que automáticamente deriva en la falta de acciones concretas para atacar las problemáticas, ya que, desde un punto de vista analítico, es claro que, al no reconocer el problema, se hace mucho más difícil, encontrar tanto las causas como las consecuencias que orbitan.

Desde un punto de vista más interno e individual, mi proceso de duelo, que hoy puedo llamar así (en aquellos años no sabía cómo nombrarlo), fue lento pero reparador, el tiempo y lo aprendido se encargaron de hacer de la situación un recuerdo triste pero muy preciado, enmarcado para siempre en mi memoria. Cada persona lidia con él de una manera diferente, pero al ser un niño, recuerdo que estuve muy triste por varios días, con momentos en los cuales las lágrimas brotaban de mí sin ninguna razón aparente, pero yo sabía muy bien de qué se trataba, el constante acompañamiento y apoyo de mi familia fue un factor importante para superarlo. Recuerdo que me costaba mucho entenderlo y me parecía muy triste (hoy puedo agregar la palabra trágico a esta ecuación) el hecho que hubieran envenenado a mi mascota tan cerca de casa, a unos cuantos pasos, era algo de no creer, incluso hoy me sigue pareciendo increíble.

Con la visibilización de este tipo de historias se puede lograr poner el tema sobre la mesa, pero principalmente se puede lograr que como seres humanos y como individuos nos cuestionemos una vez más el tipo de sociedad en que vivimos, el tipo de sociedad que estamos ayudando a construir y como personas qué acciones estamos tomando o podemos tomar para que estos acontecimientos no se repitan. Esta historia en particular se trata de una gata, de un niño, una madre, un adolescente, pero hay otras miles ahí afuera con rostros, nombres y en lugares diferentes. Todo esto me lleva a plantear la pregunta ¿cómo representar adecuadamente mediante un cortometraje las complejidades de la relación niño - mascota enmarcadas en el contexto quibdoseño? Pregunta que será abordada y solucionada con la etapa de desarrollo del proyecto.

2 Estado del arte

Las temáticas tratadas en Missy, han sido ampliamente exploradas por el mundo del arte, desde la ilustración hasta el mundo del cine con los cortometrajes y las películas.

En la rama de la ilustración también se ha explorado la temática del contexto quibdoseño como elemento creador del relato, tal como lo ha hecho el ilustrador chocoano Geany Asprilla (Figura 1). Él centra su trabajo en la cultura afro ofreciendo una mirada sobre ella, focalizada en la mezcla de texturas propias de nuestra tradición. Hace una exploración constante entre las formas y espacios para lograr un relacionamiento orgánico con la figura humana afro y la fuerza emanada desde las representaciones. En Missy se quiere lograr la mezcla de detalles culturales en toda la propuesta estética, que hagan un homenaje a las cualidades y características de Quibdó, pasando por su flora y fauna e incluso llegando a la estructura arquitectónica más emblemática de la ciudad como es la catedral San Francisco de Asís. Se integrarán estos elementos para impregnar parte de la esencia chocoana, dándola a conocer a través de elementos con los que quizás tal vez no se esté generalmente relacionado.

A nivel de los personajes, Missy plantea una estética que resalta los rasgos propios de esta bella zona del pacífico colombiano, cabello afro, nariz prominente, labios carnosos, elementos físicos que se han visto rechazados a lo largo de la historia por no encajar en los estereotipos socialmente aceptados pero que sin embargo han tenido cierta relevancia en algunos momentos en los que son interpretados y apropiados por sectores sociales dominantes. Los personajes de esta historia honrarán estos elementos estéticos que han sido objeto constante de defensa, orgullo y reivindicación para la cultura afrocolombiana. *La princesa y el sapo* (2009) de Ron Clements y John Musker (Figura 2) para Disney, desde el diseño de personajes aborda estas características propias de la fisonomía afro como un aspecto relevante.

Los personajes, aunque tienen los elementos que caracterizan la animación del imperio del entretenimiento como es Disney, realizan con éxito una mezcla entre este estilo de animación y todo el trasfondo encontrado en los referentes a nivel real. Otro aspecto revelador dentro de esta

producción es lo fundamental que resulta el contexto que enriquece la historia, basada en toda la cultura de Nueva Orleans en EE.UU, con una gran cantidad de población afroamericana. Tomando aspectos como el Jazz, Mardi Gras, la gastronomía para aportar mayor relevancia y fuerza a la narrativa de la película. En la etapa de desarrollo de Missy, el contexto quibdoseño es un aspecto totalmente indispensable dentro de la historia, ya que realiza aportes significativos al desarrollo de la narrativa.

Se plantea una animación sencilla mezclada con detalles en este estilo, que resalten entre la estética y sean un punto focal, que permita al espectador obtener la sensación de riqueza cultural que se quiere transmitir, mediada entre lo austero y sencillo del resto de la animación. Esto para dar a entender un poco el contraste social y económico que se vive en el departamento, donde a pesar de la gran riqueza natural, mineral y cultural que se posee, esta no se traduce específicamente en beneficios para la población en general, ya que se encuentra concentrada en unos pocos personajes y/o entidades de poder. Lo que junto a otras razones ha desencadenado la insuficiencia en muchos aspectos de la vida de los ciudadanos, tales como la poca generación de empleo, servicios básicos insatisfechos, falta de infraestructura y espacios de esparcimiento entre otros.

El duelo como elemento focal del relato, mezclado con la relación niño - mascota es explorado ampliamente en *Si algo me pasa, los quiero* (2020) de Will McCormack & Michael Govier para Netflix (Figura 3). Este cortometraje animado, nos presenta el duelo de unos padres luego de la pérdida de su única hija en un tiroteo escolar a través de una estética austera, en tonalidades blancas, grises, negras que en algunas situaciones se ven interrumpidas por tonos fuertes de color en algunos elementos o zonas. Una animación con trazos sencillos que hacen énfasis en lo importante, dejando de lado la riqueza en cuanto a los elementos que componen los planos, al centrarse únicamente en los que le aportan algo a la narrativa de la historia y que además tienen una interacción directa con los personajes, que lleva a que la atención siempre esté centrada en lo que transmiten los personajes, lo que le da un toque mucho más íntimo a la escena, también generando la sensación de respeto y empatía hacia lo que sucede en el corto.

El corto también nos presenta un gato, que constituye un personaje importante, siendo el único que percibe inicialmente la presencia de las sombras que guían hacia un mañana mejor. La forma en la que se representan los movimientos felinos de una manera fiel y real es bastante

interesante ya que esto es algo que se quiere lograr en Missy, que sea un personaje orgánico, que muestre mucha similitud y congruencia con los gatos de la realidad. La estética de su dibujo, constituido básicamente por líneas rectas que unidas dan origen a formas geométricas que generan el gato, es una muestra de que la sencillez también es una gran aliada a la hora de crear personajes animados realistas, congruentes y coherentes.

El tratamiento sonoro también es un punto de referencia importante, ya que los sonidos de animales, del ambiente en el que se desarrollan las escenas tienen bastante importancia dentro de la narrativa, al no poseer diálogos entre los personajes este corto apoya toda la carga sonora en el sonido ambiente y la música, que refuerzan con gran éxito las situaciones que se presentan en cada momento, dándole relevancia a los sonidos derivados directamente de acciones, siendo el caso del momento en el que la niña rompe la piñata, es así como las situaciones no se ven mediadas por conversaciones entre los personajes sino por sonidos propios de los momentos pero que generan la profundidad emotiva que se quiere lograr. En Missy también se pretende evitar los diálogos entre los personajes dándole esa relevancia a los sonidos derivados de las situaciones, del ambiente.

Los personajes de Missy y las situaciones serán lo suficientemente poderosos para expresar todo a partir de lo visual, por eso los ojos grandes, mezclados con los otros rasgos mencionados anteriormente, serán un elemento enriquecedor a la hora de transmitir, emociones, sensaciones, dejar al descubierto lo que pasa por la mente de cada personaje, complementando así su accionar.

A nivel temático la pérdida y el duelo que viven los padres en el cortometraje animado de Netflix, también resulta de interés ya que se le da un tratamiento muy orgánico, el cual logra transmitir al espectador toda la carga emocional de los padres, logra un proceso de transición lento y progresivo que ilustra el viaje emocional por el que ellos están pasando luego de la tragedia que sacudió sus vidas, elemento de gran importancia ya que en el corto Missy también se quiere lograr este viaje de manera orgánica y progresiva, que sea una situación que aporte cuestionamientos alrededor de la temática tratada.

En general, el cortometraje nos cuenta la tragedia de una familia, pero lo hace para poner sobre la mesa una problemática mucho más grande que azota la sociedad estadounidense como son los tiroteos escolares. Missy también usará la relación y posterior desenlace de su historia para abordar, problematizar y cuestionar sobre cuestiones complejas que azotan a nuestra sociedad, que

están latentes en nuestro entorno y que merecen estar sobre la mesa para ser discutidas.

Siendo el desplazamiento uno de los flagelos sociales tratados en Missy, es fácil asociar esta problemática directamente con varias zonas apartadas del país, o incluso en las ciudades principales, que generalmente lo sufren de otra manera. El departamento del Chocó es una de esas zonas marginadas que posee grandes riquezas naturales pero que la violencia, la corrupción entre otras razones no ha permitido el avance de la región. Una de las consecuencias de estas dinámicas violentas es el ya mencionado desplazamiento, que, de una manera cruda, desgarradora, que va desarraigando uniones, expulsa a las personas de sus raíces. Dentro de la narrativa del cortometraje esta es una de las temáticas que más aporta al mensaje total de Missy, que lo hace mucho más poderoso y potente, ayudando a generar esa conversación en los espectadores.

En el cortometraje *Todo es culpa de la sal* (2020), María Cristina Pérez González (Figura 4) nos habla de la cotidianidad de una familia encarnada por osos perezosos, narrada desde la perspectiva de la hija menor que explora los recuerdos junto a su familia para darle paso en ciertos momentos a situaciones un tanto salvajes desencadenadas a partir de los mismos.

La narración en primera persona, es un aspecto de referencia importante, en esta recae gran parte del peso de la historia, que se complementa perfectamente con la parte gráfica de la animación, para transmitir y reforzar en el espectador lo que sucede en cada escena, dándole un matiz mucho más personal y tal vez crudo en ciertos momentos. Con la narración logra una transmisión mucho más directa de lo que pasa en el corto, logra que la gente se identifique, preste mayor atención y se cuestione sobre lo que está apreciando en dicho momento. Aunque en Missy no hay un narrador es interesante ver cómo la estética, las características de los personajes y sus acciones aportan tanto a generar en el espectador un mensaje claro y conciso.

A nivel estético el cortometraje ofrece una animación de corte que evoca un poco artesanal, hecho a mano, pero muy bella, mediando todo lo que vemos en escena. Precisamente esta sensación de representación personal, de interpretación del espacio del medio y de los personajes es lo que quiero lograr en Missy, dar origen a un universo estético, visual que vaya de la mano con la narrativa generando una sinergia fuerte con las acciones de los personajes.

Desde la literatura, *El niño con el pijama de rayas* (2006) del escritor John Boyne hace una

exploración de la relación de un niño con el contexto violento y cruel que lo rodea. Muestra cómo desde su inocencia, no puede comprender muchas de las cosas que pasan a su alrededor pero que igualmente le generan mucha curiosidad, con las cuales está relacionado de forma indirecta pero que finalmente terminan afectando de manera irreversible. Precisamente esto es una de las bases narrativas de Missy, ver al personaje principal presenciar la rudeza del ambiente que lo rodea, pero del cual no está consciente, verlo viviendo su cotidianidad al ser atravesada por situaciones fuera de su control, que no entiende pero que al llegar cierto punto lo afectan, es una de las apuestas del cortometraje. Realizar la búsqueda de emociones, reacciones y posteriores consecuencias que todo esto puede tener en un niño que no ha sentido la crudeza de la realidad a flor de piel.

3 Objetivos

3.1 Objetivo general

Realizar el proceso de desarrollo de un cortometraje animado que explore la relación que se origina entre un niño y su mascota en el contexto quibdoseño, a partir de una de mis historias de infancia.

3.2 Objetivos específicos

- Caracterización y diseño de los personajes a partir de los recuerdos, archivos fotográficos, sensaciones y experiencias con mi mascota en mi infancia.
- Crear una experiencia emocional sobre la niñez con mascotas a partir de mi infancia.
- Crear una experiencia emocional sobre el impacto del contexto sobre las personas y su influencia directa en las decisiones de las mismas
- Desarrollar la estética y características de la animación a partir del contexto afrocultural, social, arquitectónico y ambiental del barrio Mis Esfuerzos de Quibdó.

4 Marco teórico

El cortometraje animado Missy, se enmarca dentro de varios conceptos principales: el proceso del duelo en niños, la representación de la relación humano - gato (entre un niño y su mascota), y el contexto social como agravante de las situaciones que viven las personas. Es importante tener en cuenta que cada uno de estos le aporta algo al cortometraje ya sea desde un punto de vista teórico, estético o narrativo.

En la cultura moderna occidental, algunas especies animales se han constituido como animales de compañía, siendo los gatos y los perros los principales actores dentro de esta categoría, la transición de animales salvajes a mascotas se ha venido dando desde hace cientos de años, un proceso que no ha sido fácil, abordando desde el punto de vista de los sentimientos hacia estos animales y la expresión explícita en algunas sociedades antiguas era mal visto, mientras en otras como la egipcia era algo común y muy aceptado. Específicamente en occidente, se ha llegado hasta el punto donde la expresión de estos cariños de forma pública hacia los animales se transformó en algo normal, incluso siendo validado por la construcción y/o adecuación de lugares con esta única finalidad (Aguilar, 2017).

La tenencia y el cuidado de los animales como los gatos, se ha transformado de un hecho individual a un fenómeno social a través de cambios en las relaciones de las sociedades modernas. Según algunos historiadores el primer encuentro hombre-animal no se dio en términos de un beneficio económico sino en términos religioso - espirituales, poniendo sobre la mesa la connotación y la representación de los gatos en algunas religiones y en el cine, es posible ver los efectos de esa primera interacción (Aguilar, 2019).

En esta relación con los animales de compañía lo que más resalta es el afecto, en ambos sentidos, de los humanos hacia los animales y de estos hacia los humanos, teniendo los gatos una manera curiosa de representarlo. En términos de la evolución del relacionamiento humano - animal (perro, gato) el principal cambio a nivel contemporáneo es la significación de estos como miembros de la familia, las personas establecen relaciones con estos a un nivel muy estrecho que implican

muchas características de las relaciones que tienen con sus familiares, en términos de compañía, afecto, cuidado y protección (Aguilar, 2019).

Entonces no es de extrañar que la ausencia o el fallecimiento de estos miembros de la familia multi especie, afecte directamente a los miembros de ella, que se produzca un dolor intenso al igual que si se tratara de un humano. En los niños esto tiene un efecto muy complejo que se puede manifestar de diferentes maneras, afectando otros aspectos de su vida como es su interacción social, su desempeño académico y una decaída constante en su ánimo (Varela, Santoyo, Hernández, Elizabeth, 2013).

La sensación de la muerte va cambiando con la edad, es por esto que no es lo mismo el duelo a los 10 años que a los 25 o a los 50 años, el fallecimiento de una ser siempre genera mucho dolor, pero nuestra edad afecta la manera en la que lo afrontamos. Entre los siete y doce años, aparece el pensamiento operacional, donde se van adquiriendo los diferentes elementos que Piaget define como conformadores de una idea de muerte apropiada (inmovilidad, universalidad, irrevocabilidad, entre otros). En esta etapa, el niño es capaz de ver las situaciones bajo distintos puntos de vista, pero aún es incapaz de generar un pensamiento abstracto para comprender lo permanente y absoluto de la muerte. Sin embargo, esto va de la mano dependiendo de la experiencia y grado de madurez de cada niño (Zañartu, 2008).

Debido a lo mencionado anteriormente, es sumamente importante generar en los niños varias cosas: un concepto claro de la muerte y lo que esta significa, una sensación de protección y cuidado cuando se presenta esta situación y finalmente reprimir y contener sentimientos de culpa (Zañartu, 2008). El duelo en los niños es un proceso complejo y delicado que debe ser abordado de forma seria, sobre todo debe estar acompañado por sus familiares cercanos, brindándole acompañamiento, amor y protección.

5 Metodología

Para culminar satisfactoriamente la etapa de desarrollo del cortometraje animado Missy, se han planteado los siguiente pasos, procesos y procedimientos a seguir, con la finalidad de llegar a la consecución de los objetivos:

- Seleccionar el tipo de animación que mejor se adecua a las necesidades visuales del proyecto, siendo la animación digital 2d la mejor opción, ya que a partir de esta se pueden garantizar elementos de fluidez, representación, texturas, demás elementos estéticos que contribuyan activamente al impulso narrativo del proyecto.
- Investigar sobre los fundamentos y características de las relaciones niño - mascota (principalmente gatos). Los beneficios que esto ofrece en el desarrollo de los niños a partir de la identificación del impacto psicológico desde la consulta de estudios e investigaciones de tipo científico y consolidados de tipo audiovisual.
- Dimensionar el contexto chocono específicamente del barrio Mis Esfuerzos, a partir de entrevistas a mis familiares y amigos que también vivieron o estuvieron en constante contacto con la zona, material audiovisual de archivo, descripciones municipales de sus características, recuerdos propios y descripciones encontradas en línea.
- Recopilar y analizar información sobre el fenómeno del desplazamiento para establecer una mejor representación del mismo que abarque elementos fundamentales de este proceso.
- Recopilar información y material de tipo audiovisual sobre la idiosincrasia quibdoseña, que abarque desde fotos de las personas, hasta imágenes de la arquitectura, gastronomía y flora de la región.
- Reconocer y explorar la historia de mi infancia que constituye la materia prima del corto, esto desde la recopilación de material audiovisual de archivo y entrevistas a familiares.
- Desarrollo de la sinopsis del cortometraje.
- Investigar y aprender sobre el proceso de creación y caracterización de personajes animados para poder generarlos a partir de lo que quiero.
- Investigar y aprender sobre el proceso de creación y caracterización de personajes animados para poder generarlos a través de la recopilación de imágenes reales para bocetar las texturas, colores, características físicas y hacer el mismo proceso con los escenarios.

- Desarrollo y enriquecimiento de la estructura narrativa de la historia para lograr un producto con gran fuerza y contundencia.
- Creación del argumento del cortometraje.
- Creación de una versión de guion.
- Caracterización de los personajes y espacios.
- Realización de la nota de intención del cortometraje.

6 Resultados

Como resultado del trabajo realizado en Proyecto de Grado I- II, se obtuvo la etapa de desarrollo del cortometraje animado Missy, generando resultados como el diseño de personajes, la caracterización del espacio en el que se lleva a cabo la historia, sinopsis, argumento, una versión de guion, entre otros elementos.

El proceso creativo de “Missy” ha sido un viaje que no se podría definir de otra manera más que con la palabra complejo. Un desarrollo atravesado por situaciones externas que, aunque no tenían una connotación netamente académica, sí influyeron de manera directa en todo lo que se venía gestando alrededor de mi trabajo de grado. Una pandemia mundial, que limitando sus efectos al ejercicio del conocimiento derivó en un cambio total en la manera como se entiende y se vive la universidad, un paro de varios meses en medio del semestre que me desconectó totalmente del proyecto, entre otras situaciones, que contribuyeron activamente a que “Missy” se transformara y cada vez tuviera menos alcance del esperado.

El viaje creativo de este inicialmente permitió constatar una de las premisas más recurrentes en la universidad: el cine no se hace solo. Con todas las complejidades que atravesaron el desarrollo de Missy, fue posible entender de una manera más certera esta afirmación, fue mucho más claro que esto no se refiere sólo a la etapa de producción y post producción, sino que abarca todo el grueso del proyecto audiovisual, desde la concepción de la idea, hasta el corte final. El acompañamiento de compañeros y profesores fue fundamental en todo este proceso creativo, ya que gracias a todas estas personas fue posible dar paso a paso de la manera más firme y concreta posible.

Las metodologías y procesos empleados durante todo este proceso, estuvieron en constante cambio y adaptación, creo que en este punto de la autoevaluación es muy claro que la pandemia influyó demasiado en el proyecto, de este modo un aspecto tan importante como el mencionado en este párrafo no fue la excepción. Todo tuvo que irse adaptando a medida que avanzaba el desarrollo,

sin embargo, pienso que, aunque en algunos momentos me resistí a dichos cambios, me aferré a ciertas cosas, demoré las acciones, todo ha tenido un buen término.

Esta vez mi experiencia con los laboratorios también tuvo varios altibajos, pero si la comparo con la del semestre anterior (el semestre piloto), donde tanto profesores como estudiantes nos enfrentamos a un terreno totalmente diferente, extraño, considero que en esta ocasión fueron mucho más productivos y eficientes para lograr avances significativos en el proyecto. Comenzando por el principio: la cantidad de laboratorios, esta vez fui mucho más sensato con la cantidad de los que me inscribí, teniendo como premisa trabajar principalmente en la parte narrativa y argumental del proyecto, ya que el semestre anterior la premisa estuvo más enfocada en la animación y aspecto teórico. De este modo me inscribí a pocos laboratorios, sin embargo, fue imposible evitar que nuevamente se cruzaran en horario cuatro de ellos, lo que me obligó a escoger los dos que más pudiera aprovechar. Los avances obtenidos en las sesiones fueron significativos, la historia se nutrió mucho de elementos que le otorgan mucha más fuerza y poder, que hacen el mensaje más contundente y claro. Sin embargo, no puedo evitar el sin sabor de sentir que hubo aspectos en los cuales no sentí acompañamiento o una guía, además del malestar de esa sensación que me dice que pude haber aprovechado mucho más los laboratorios.

El autoaprendizaje fue un aliado importante en todo este camino, debido a la falta de profundización en ciertos temas, la falta de conocimiento previo, acompañamiento docente o no buscar la ayuda necesaria en ciertos momentos específicos, entre otras razones, hicieron que este como en muchos otros casos fuera una la mejor opción para avanzar. En procesos como el uso de ciertos softwares con los cuales no tuve ningún tipo de acercamiento a lo largo de toda la carrera, un caso claro son los programas de animación.

Lo anterior, en parte reafirma una sensación que me llevo en general del pregrado: necesitamos mayor refuerzo desde la academia del manejo de softwares importantes para nosotros como futuros profesionales, ya que básicamente esto se enfoca en una exploración de la suite de Adobe con Audition, Photoshop y Premiere. En este punto para mi es importante aclarar que soy sensato con las limitaciones de la universidad, además que como estudiante debo encontrar la manera más eficiente de encontrar soluciones a los problemas, debo explorar más allá de las aulas

y no quedarme solamente con lo que me imparten en las clases magistrales, pero también considero que este tipo de situaciones deberían analizarse dentro del plan educativo. Toda esta búsqueda de conocimiento nutrió demasiado mi proceso creativo, me permitió por ejemplo a partir de cursos rápidos de diseño de personajes, aprender el proceso detrás de esto, las diferentes técnicas que se pueden utilizar para la morfología, entre otras cosas. Fue muy placentero llegar a un punto donde me sentí listo para comenzar ese aspecto, trazar los primeros bosquejos y ver su constante evolución.

La sensación de estancamiento, de bloqueo creativo, la falta de inspiración, las dudas sobre la pertinencia de lo que estaba haciendo, recorrieron mi mente en distintos momentos a lo largo de todo el proceso, poniendo bajo mis hombros mucho peso. La presión generada en parte por las propias expectativas trazadas por uno mismo desde el principio, hicieron que estos momentos oscuros tuvieran cabida dentro de mis pensamientos, que son normales en un viaje creativo y permiten en algunas ocasiones hacer una reflexión en torno a lo que se está haciendo, como sucedió en mi caso. Mirando hacia atrás puedo decir que, aunque significaron algo negativo en su momento, finalmente me dejaron grandes enseñanzas e hicieron que fuera mucho más crítico con el trabajo que estaba realizando y con mi proceso.

Realizar un producto audiovisual basado en una experiencia de vida propia, supone unos retos muy grandes. Siendo uno de los más peligrosos la apertura de viejas heridas, tener que enfrentarse nuevamente a situaciones en las cuales nos sentimos vulnerables, que nos marcaron para toda la vida, pero que ahora con el paso del tiempo, la experiencia, vivencias y conocimientos adquiridos podremos mirar desde otra perspectiva y evaluarla desde nuestra nueva óptica. Con el proceso de Missy, tuve que encarar nuevamente la primera situación de duelo que enfrenté en mi vida, aunque en ese momento no supe cómo llamarla, fue realmente dolorosa y aterradora, tal como a Didier me significó un cambio importante en mi forma de ver la vida. Desde la mirada de un niño esto es un choque gigantesco con su mundo, ya que plantea preguntas y cuestionamientos a los que no estás acostumbrado.

Hoy, luego de atravesar este proceso creativo de más de un año, de haber hecho catarsis con él, puedo decir que, aunque aún sigue doliendo, pude entender muchas cosas que pasaron en ese

momento pero que debido a mi limitada visión del mundo y a mi inocencia en aquel entonces, no me fue posible analizar. No sólo ha sido un proceso enriquecedor en términos de crecimiento profesional, sino que también lo fue a manera personal. Un insumo de mi memoria me permitió explorar mi infancia y contrastar con muchos momentos que vinieron después.

Retomando la pregunta de investigación: ¿cómo representar adecuadamente mediante un cortometraje las complejidades de la relación niño - mascota enmarcadas en el contexto quibdoseño? Después de pasar más de un año abordando dicho tópico desde diferentes perspectivas, me he dado cuenta que la mejor opción para mí fue realizar un estudio y análisis a conciencia del contexto de Quibdó en el año 2000, teniendo en cuenta las complejidades que esto implicaba, hacer una intersección con el insumo base que es mi historia de infancia, que también se desarrolla en ese tiempo y espacio. Este contraste permite un encuentro que propicia la conversación de la realidad con ciertos fragmentos de ficción que permiten representar aspectos que enriquecen la historia y la llevan a un nivel de complejidad que nos habla perfectamente de dicha representación, regalando imágenes claras que, aunque no pertenecen a muchas memorias ni a una colectividad, por su carácter representativo se transforma en universal.

Referencias

- Aguilar, M. A. (2017). *La Relación Humano-Animal de Compañía como un fenómeno sociocultural. Perspectivas para la salud pública*. 2017: Universidad Nacional de Colombia.
- Aguilar, M. A. (2019). *Esa relación tan especial con los perros y con los gatos: la familia multiespecie y sus metáforas*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Carrasco, S. (13 de Julio de 2020). *Existen algunas teorías que explican la razón de que se les diga michis a los gatos*. Recuperado el 18 de octubre de 2020, de <https://sumedico.lasillarota.com/mascotas/por-que-se-les-dice-michis-a-los-gatos/325072>
- Cristian Zañartu S., C. K. (2008). *La muerte y los niños*. Santiago de Chile: Revista chilena de pediatría.
- Varela, C., Santoyo, P., Hernández, V., & Elizabeth, I. (2013). *El duelo en niños, su abordaje desde la clínica del lazo social*. Sinaloa: Universidad Autónoma de Sinaloa.

Anexos

Los siguientes anexos contienen los productos alcanzados durante la etapa de desarrollo del cortometraje animado Missy.

Anexo 1. Figuras

Figura 1

Ilustración Cuadrados de la Tierra/Formas Diáspóricas de Geany Asprilla



Nota. Fuente <https://www.instagram.com/p/CFe5dR5gIBY/> (2020).

Figura 2

Fotograma de la Película la Princesa y el Sapo (2009)



Nota. <https://www.cinepremiere.com.mx/critica-la-princesa-y-el-sapo.html>

Figura 3

Fotograma del Cortometraje Animado Si Algo Me Pasa, Los Quiero



Nota. <https://cinemagavia.es/si-algo-me-pasa-los-quiero-critica-cortometraje-netflix/>

Figura 4

Fotograma del Cortometraje Animado Todo es Culpa de la Sal



Nota. <https://www.retinalatina.org/video/todo-es-culpa-de-la-sal/>

Anexo 2. Ficha Técnica

- **Productos Obtenidos en la Etapa de Desarrollo del cortometraje Animado Missy:**
 1. Ficha técnica
 2. Nota de intención
 3. Sinopsis
 4. Argumento
 5. Guion
 6. Caracterización física (animada) y psicológica de los personajes.
 7. Caracterización de los espacios del cortometraje.

- **Palabras clave temática:**

- Amor
- Duelo - pérdida
- Violencia
- Desplazamiento

- **Formato:**

Animación 2D.

- **Género:**

Drama, animación.

- **Taglines:**

- Inocencia rasguñada
- Missy... ¡Missy!... ¿Missy?
- ¿Realmente, son siete vidas?

- **Logline:**

Didier, un niño solitario del barrio popular Mis Esfuerzos en la ciudad de Quibdó, recibe de manos de su madre Nelly, trabajadora y cabeza de familia a Missy, una gata de regalo, para que le haga compañía. Luego de ganar gran afecto en la familia, la gata desaparece del seno de su hogar, dejando tras de sí una profunda tristeza, lo que genera que ellos emprendan su búsqueda por todo el barrio, haciendo que Didier haga su primera exploración del mismo, ya que su madre casi no lo dejaba salir de casa debido a la violencia. Ambos, finalmente descubren que la desaparición de Missy está directamente relacionada con las bandas criminales y las prácticas extorsivas comunes en la zona, poniendo en un gran dilema interno a Didier y su madre.

Anexo 3. Nota de Intención

A lo largo de mi carrera académica en la Universidad de Antioquia, los profesores siempre nos repetían una frase, la cual quedó tallada en mi memoria por el gran significado que posee “Lo

mejor que uno puede contar, es lo que conoce”. Entonces esta frase fue un gran espaldarazo para decidirme a hablar de una de las experiencias más dolorosas de mi vida, encarnada en Didier, su madre Nelly y Missy. Transmitir todo lo que representó para mi este momento, será una terapia, una catarsis que finalmente me permita cerrar ese ciclo y darle un bonito final a una historia que en mi niñez representó muchas lágrimas.

El principal insumo narrativo para el cortometraje Missy es una historia que se deriva de una experiencia personal, un suceso que experimenté cuando tenía aproximadamente 10 años y vivía en la ciudad de Quibdó. Todo gracias a una gata de color blanco con dorado que me acompañó durante un tiempo valioso y dejando una gran huella en mí.

La vida está llena de momentos y compañeros que quedan marcados en nuestra memoria, Missy fue una gran compañera, una parte importante de mi infancia, de mi proceso de desarrollo como un niño feliz con una vida normal, con familiares amorosos, amigos divertidos y una bella mascota que, aunque no era de las que mueven la cola cuando llegas a casa, si era de las que te llenan el corazón con su ronroneo y las lamidas de su lengua. Desafortunadamente ella fue arrebatada de nuestro hogar sin ninguna piedad o misericordia.

Este cortometraje es un homenaje a la memoria de mi mascota, de Missy, pero al llevarlo un poco más allá se transforma en un homenaje a la memoria de todos aquellos animales que un día estuvieron presentes en la vida de alguien llenando su corazón de felicidad pero que por cosas del destino no pudieron continuar juntos.

Esta es una historia con la que cualquier persona que haya tenido una mascota, que haya experimentado las diferentes sensaciones y emociones que representa tener un ser que poco a poco se transforma en una parte importante de tu familia se puede identificar. Es una historia de carácter universal que puede encontrar un espectador interesado en cualquier lugar, capaz de asociar esta experiencia con la suya, que puede entender a Didier el personaje principal, empatizar con él, sentir su dolor, e incluso llegar a cuestionar su actuar.

Missy plantea entre sus temáticas un cuestionamiento a la percepción que se tiene de las mascotas o los animales en general en algunas sociedades. Cuestiona la importancia de la vida de estos seres que finalmente dependen de sus tenedores o propietarios. Pone sobre la mesa una discusión respecto a lo fácil que puede ser en algunas ocasiones atentar contra la integridad de ellos, sin tener en cuenta que esto no sólo ocasiona un daño a la mascota en cuestión sino también a la familia que la acogió en su seno. Al igual que si se tratara de una persona, dicho suceso trágico conlleva consecuencias que no se van o desaparecen cuando la tierra oculta por completo el ataúd, sino que representan una complejidad diferente en cada ser que haya interactuado con aquella alma que ya no estará físicamente.

Con un estilo de animación digital austero, enfocado en los detalles importantes, además de traer a colación elementos típicos de la idiosincrasia quibdoseña, Missy propone centrar la atención del espectador en los personajes y la narrativa sin dejar de lado la propuesta fotográfica a partir de los colores vivos, además de la ambientación tropical y selvática que acompaña algunas zonas de Quibdó.

Este proyecto pretende explorar desde la animación la unión familiar, la relación niño - mascota, el dolor, el desprecio por los animales, la pérdida y el duelo. Además de la influencia del contexto quibdoseño de la época en la narrativa. Este corto es importante porque refleja una realidad que padecen muchas familias y sus mascotas, una realidad que muestra la cruda verdad de una humanidad que, aunque a través de los años ha domesticado a varios animales para ser su compañía, aún no los entiende ni los protege de la manera más adecuada posible, haciendo que muchos de los esfuerzos en pro de las mascotas en muchas ocasiones se queden cortos.

Anexo 4. Sinopsis

Didier un niño de 10 años, lleva una vida normal con su madre Nelly de 30 años de edad en el barrio Mis Esfuerzos en la ciudad de Quibdó. En las mañanas él asiste a la escuela mientras su madre trabaja medio tiempo en un almacén de ropa de la ciudad y el resto del día usa sus ratos libres para hacer sus tareas junto a su mamá, estudiar, jugar videojuegos solo y pasar tiempo en casa. Debido a que su madre en las tardes se dedica a vender productos para el cabello desde su

hogar, tales como aliser, masajes caseros, entre otros, es común ver mujeres entrando y saliendo constantemente de ella.

Un día mientras Didier jugaba videojuegos en la sala, su madre llegó a la casa con una gata, era un regalo para él, su nueva mascota, a la cual llamaron Missy. Con el paso del tiempo y la interacción constante, ambos crean un vínculo muy importante con ella, especialmente Didier, quien lo primero que buscaba al llegar a casa después de la escuela era a su mascota.

Luego de ver en su casa a un chico acompañando a una de las clientas de su mamá, Didier comienza a sentir curiosidad sobre él, más al verlo hablar con su madre en varias ocasiones, regalándole un dulce en una de ellas. Una noche mientras Nelly y su hijo cenan en casa al lado de Missy, una nota es dejada debajo de su puerta, aunque Didier no entiende bien lo que pasa, se extraña al ver la actitud nerviosa de su madre.

Tiempo después la puerta de la casa se encuentra entreabierta, Didier tras ingresar, buscar desesperadamente a Missy y no encontrarla le comenta a su madre la situación al verla llegar, ambos salen en búsqueda de la mascota. En este proceso se cruzan nuevamente con Jhon, el joven por el que Didier ha sentido curiosidad, encuentro que hace que su madre suspenda la búsqueda. Al llegar a casa Nelly intenta reconfortar a su hijo, pero no le es posible.

Al día siguiente cuando Didier regresa a casa de la escuela, encuentra a su madre llorando, sosteniendo en una de sus manos el collar de Missy manchado de sangre y en la otra mano una nota que tenía una frase muy corta escrita “pagas o pagas”. Inmediatamente la abraza mientras toma en su mano derecha el collar de su mascota, ambos lloran y continúan en un largo abrazo. Luego de esto los dos van al patio trasero de la casa donde hacen una tumba simbólica para Missy, dejando allí su collar aún manchado con su sangre. Finalmente, Didier y su madre hacen sus maletas a la carrera para posteriormente salir de casa sólo con ellas arropados por la oscuridad de la noche.

Anexo 5. Argumento

Didier (10 años), quien vive en el barrio Mis Esfuerzos de la ciudad de Quibdó con su madre Nelly (30 años), se encuentra en la sala de su casa sentado en el sofá, pasando el tiempo alternando entre diferentes juegos, un videojuego de batallas, una pelota, y un balero, de repente toma una sábana que estaba debajo de uno de los cojines, la extiende en el piso, en el espacio entre el sofá y la mesa de centro, se sienta en ella para continuar con su videojuego desde allí. Después de un rato su madre Nelly llega a la casa, encuentra a Didier jugando el video juego de batallas con el volumen del televisor muy fuerte, lo ve muy concentrado en ello, inmediatamente le da un beso en la frente, le quita el control de las manos, lo levanta del piso, lo sienta nuevamente en el sofá, apaga la consola y el televisor, él mira a su madre mientras hace esto, cruza sus brazos, baja la cabeza y se acuesta en el sofá, al tiempo que observa como Nelly sale de casa nuevamente, se cubre la cabeza con la cobija que levanta del piso para finalmente quedarse dormido.

Al despertar, Didier observa a su madre al otro lado de la sala con una caja de cartón con algunos agujeros, ella se dirige hacia él y se sienta a su lado, cuando él ya está totalmente incorporado ve como Nelly saca una gata color blanco con dorado de la caja y se la entrega en sus manos, este, inmediatamente sonrío, mientras toma la gata entre sus brazos y salta de alegría, Nelly les toma una foto a ambos. Entre besos y abrazos ambos deciden nombrar Missy a la gata.

Una tarde Didier llega a casa, saca algunos elementos de su morral, una hoja de bond grande y unos lápices de colores, corre en busca de Missy, al encontrarla durmiendo tranquilamente en el mueble de la sala, se sienta frente a ella y comienza a dibujarla. Cuando termina su dibujo, toma la pelota y comienza a jugar con Missy por toda la sala, enmarcando una gran sonrisa en su rostro durante su juego, al cabo de unos minutos llega su madre a casa, lo saluda y le entrega algo en una bolsa de tela, al abrirla, se da cuenta que se trata de un collar para Missy, que tiene marcado su nombre en letras grandes e información de ellos en letras más pequeñas, Didier le pone el collar a Missy y toma el dibujo, se lo muestra a Nelly quien lo abraza, finalmente lo pega con cinta en un tablero que tenía en la sala con dibujos suyos y de su madre, debajo de la palabra familia.

Nelly se encuentra en la sala con una joven, Didier llega y las ve sentadas en el comedor, su madre le entrega en una bolsa negra varios productos para el cabello a la otra mujer luego de recibirle el dinero correspondiente por ellos, ambas se levantan y se dirigen a la puerta para despedirse con un abrazo, cuando Nelly la va a cerrar, Didier alcanza a ver a un joven alto que

esperaba a la chica afuera de la casa, observa como este recibe los productos de manos de la mujer, la toma de la mano y ambos se van, intenta correr a la puerta para ver bien al muchacho pero su madre finalmente cierra la puerta.

Luego de un tiempo, Didier va camino a su casa, pero antes de llegar ve a su madre hablando en la puerta con el mismo joven que esperaba a la chica en días anteriores, al terminar de hablar con él, Nelly sale de casa para quitar de la pared exterior el letrero que decía venta de aliser y otros productos para el cabello, en ese momento Didier ve al muchacho pasar a su lado, finalmente puede ver su rostro y un tatuaje en su brazo derecho que dice Jhon, este lo mira, se detiene frente a él, saca algo de su bolsillo del pantalón, se agacha y pone un dulce en sus manos, Didier sonríe mientras lo observa continuar su camino hasta que se monta en una moto sin placa, de repente, siente una mano que le agarra el brazo derecho, es su madre que lo lleva a casa, como puede destapa el dulce y se lo come sin que su madre haya soltado su brazo.

Didier se encuentra cenando con su madre, mientras Missy juega a su lado con una pelota pequeña, de repente tocan la puerta, Nelly abre, pero no hay nadie afuera, sin embargo, Didier le indica que hay un papel debajo de ella, luego de recogerlo, al leerlo cierra apresuradamente la puerta y la ventana, abraza a Didier, quien le responde el abrazo con un beso en la mejilla, este comienza a jugar con Missy luego de eso. Posteriormente, Didier se lava los dientes y se acuesta en su cama, su madre ingresa sentándose a su lado, en cierto momento, Missy salta adentro de la cama, comienza a maullar ante Didier, se monta en su pecho, da un par de vueltas acomodándose y se acuesta en esa zona, dejando que el ronronear de su respiración arrulle a Didier, su madre le acaricia la frente y sale de la habitación.

Tiempo después, Didier llega a casa, pero ve la puerta entreabierta, ingresa rápidamente, pero al recorrer todo no encuentra a Missy, comienza a llorar, busca el dibujo de que hizo de su mascota, al hallarlo lo abraza fuertemente mientras sigue llorando y se acuesta en el sofá de la sala. Cuando Nelly llega, corre a sus brazos asustado llorando en ellos, Didier toma el dibujo de su mascota y se lo entrega a su madre, Nelly lo acaricia por un rato, luego procede a buscar a Missy, al no encontrarla busca la foto que tiene de ella y ambos salen hacia las casas vecinas en busca de la gata.

Cuando están camino a una de las casas, Jhon, pasa a su lado montado en la moto sin placa en la misma dirección que ellos, pero a baja velocidad sonriendo al tiempo que mira a su madre fijamente, Nelly toma fuertemente la mano de Didier mientras aceleran el paso. Didier siente como su madre cambia de dirección intempestivamente dirigiéndose nuevamente a la casa mientras el joven en la moto hace lo mismo para luego desaparecer cuando llegan a la puerta de la casa. Didier intenta salir de nuevo pero su madre lo detiene y le mete seguro a la puerta, escondiendo la llave de ella y la de él luego de sacarla de su morral.

Nelly le sirve la comida a su hijo que se encuentra sentado en el comedor, pero Didier, con el semblante decaído rechaza la comida y la hace a un lado recostándose en la mesa donde estaba ubicado el plato. Nelly se sienta a su lado, intenta darle la comida cucharada a cucharada, pero finalmente se rinde al no obtener respuesta de su hijo. Didier ve cómo su madre se levanta y va al televisor, saca la consola que se encontraba guardada, la conecta, la enciende y lo invita a jugar, Didier se dirige al sofá le dice que no a su mamá con la cabeza y se acuesta allí abrazando la pelota y el dibujo de Missy que se encontraban sobre este, su madre se sienta también haciendo que Didier recueste su cabeza sobre sus piernas.

La tarde siguiente, Didier está en la puerta esperando a Nelly, cuando ella llega le entrega unas fotocopias con el título se busca, que contienen la foto con la que estaban buscando a Missy e información de contacto de ellos. Didier espera que su madre descargue las demás cosas que trae en las manos, saque una cinta y ambos salen a pegar las fotocopias. Cuando llegan a la esquina Didier le pasa las fotocopias a su madre pero nota que el muchacho de la moto viene detrás de ellos, cuando los alcanza se baja de ella, su madre lo hace a un lado mientras habla con el joven, este toma las fotocopias, las mira por un momento y se las devuelve a Nelly, de inmediato se agacha, levanta su mano derecha extendiendo su palma hacia arriba para que Didier “le de cinco”, cuando él lo va a hacer su madre se lo impide halándolo, emprendiendo nuevamente el camino de vuelta a la casa, Didier se queda observando al muchacho y se despide de él moviendo su mano derecha.

Didier regresa a casa de la escuela, se sorprende al ver a su madre arrodillada en la sala llorando, corre hacia ella, al acercarse a Nelly esta esconde tras de sí algo que tiene en sus manos, él la rodea y finalmente observa que tiene el collar de Missy manchado de sangre en una mano,

mientras en la otra tiene un pedazo de papel con una frase corta escrita “pagas o pagas”. Inmediatamente la abraza mientras toma en su mano derecha el collar de su mascota, ambos lloran y continúan en un largo abrazo. Luego de esto los dos van al patio trasero de la casa, donde Didier observa como su madre cava un hoyo al lado de sus plantas, después trae el collar de Missy, un rosario y unas flores. Didier toma el collar, lo pone en el hueco llorando, agarra la mano de su madre, ambos cierran los ojos por un rato, al abrirlos nuevamente su madre lo llena con tierra, finalmente pone las flores encima, el rosario y ambos se abrazan frente a la tumba simbólica quedándose allí por un rato.

Didier se encuentra en la sala con los ojos rojos de tanto llorar, observa a su madre moverse rápidamente de un lado a otro, mientras recoge diferentes cosas a lo largo de la casa, entre ellas la pelota con la que jugaba Missy y los dibujos que él hizo, los cuales le entrega en las manos. Nelly saca dos maletas, una sábana y una bolsa negra de una de las habitaciones, le pasa la bolsa negra a Didier luego de cubrirlo con la sábana, ella toma ambas maletas, apaga todas las luces y ambos salen de la casa. Didier cubierto por la sábana mira la fachada de su hogar mientras sostiene la bolsa negra, mete la pelota de Missy en ella, los dibujos, da media vuelta, agarra la mano de su madre y ambos desaparecen en la oscuridad de la noche.

Anexo 6. Guion

1. INT. CASA DE DIDIER Y NELLY. SALA - DÍA DESCRIPCIÓN DE ACCIONES

Pantalla negra

Sonido: Disparos, gritos, ambulancias en un videojuego de batalla.

Los botones de un control de videojuegos son oprimidos velozmente y con fuerza por las manos de un niño. DIDIER (10) afrodescendiente, cabello afro muy corto casi rapado, con ojos grandes, sentado en un sofá doble juega intensamente con su mirada fija en el televisor de 14 pulgadas frente a él, a su lado un balero y una pelota.

Sonido: Golpes, gritos y tráfico vehicular en un videojuego de batalla.

Didier levanta el cojín que tiene a su lado derecho, saca una sábana y la extiende en el piso, entre el sofá y la pequeña mesa de centro donde se encuentra la consola, se sienta sobre ella.

Sonido: Golpes, gritos y tráfico vehicular en un videojuego de batalla.

Sonido: Puerta cerrándose, pasos acercándose.

Mientras DIDIER mira fijamente el videojuego, una mujer, NELLY (30) afrodescendiente, cabello afro, castaño, se acerca a él y le da un beso en la frente, lo observa por un momento, toma el control de las manos de DIDIER, lo sienta en el sofá, se mueve hasta el televisor, apaga este y también la consola. Los ojos de DIDIER se llenan de enojo, cruza sus brazos, baja la cabeza y se acuesta en el sofá cubriendo su cabeza con la sábana. NELLY pasa por detrás del sofá y sale de la casa.

Sonido: Puerta cerrándose

DIDIER abre los ojos mirando el techo, ve la figura de NELLY con una caja de cartón. Él se sienta y ella hace lo mismo a su lado, poniendo la caja sobre sus piernas, las manos de NELLY abren la caja dejando ver el rostro de una bella gata blanca con dorado, NELLY la saca y se la pone entre los brazos a DIDIER, este esboza una sonrisa gigantesca mientras abraza a la gata y su madre lo abraza a él. NELLY saca una cámara instantánea de su bolso y le toma una foto a su hijo con la gata, la foto sale de la cámara, ella la sacude, cuando está lista toma un lapicero, se lo entrega a DIDIER junto a la foto y este escribe en la parte trasera el nombre MISSY.

2. INT. CASA DE DIDIER Y NELLY. SALA - DÍA

Días Después

Sonido: Puerta abriéndose, ruido ambiente del barrio.

La puerta de la casa se abre, DIDIER entra, se quita el morral, saca una hoja de papel blanca y unos lápices de colores de su bolso, se sienta al frente de Missy, que duerme en el mueble de la sala, la dibuja en la hoja.

Sonido: Trazos de lápiz sobre papel

La mano de DIDIER toma la pelota que está en el sofá y se la lanza a Missy, ella la persigue, DIDIER corre tras su mascota y juegan con la pelota en la sala. NELLY entra a la sala con una bolsa de tela en su mano, se la entrega a su hijo. DIDIER la destapa, mete la mano y saca un collar con el nombre MISSY, mientras sonrío se agacha y se lo pone a su mascota en el cuello, toma el dibujo y se lo entrega a su madre, se abrazan por unos segundos, ella se levanta y lo pega en un tablero que en la pared marcado con la palabra familia y varias fotos de ellos.

NELLY está sentada en el comedor de tres puestos con una chica (16), DIDIER entra a la sala, ve a la muchacha sacar algunos billetes de su bolsillo, se los entrega a NELLY, ella toma varios productos para el cabello de la mesa los mete en una bolsa negra y se la entrega a la otra mujer. Ambas se dirigen a la puerta, NELLY la abre, se despiden con un abrazo y la chica sale. DIDIER alcanza a ver un muchacho alto (16) parado afuera, que recibe a la muchacha y se van juntos, él corre hacia la puerta, pero su madre la cierra antes de que llegue a ella.

3. EXT. CALLE PRINCIPAL. ANTEJARDÍN CASA DE DIDIER Y NELLY - DÍA

DIDIER va llegando a casa, desde la distancia ve a su madre en la puerta hablando con el mismo muchacho de la vez anterior, terminan de hablar y a través de la silueta de la espalda de DIDIER se ve a su madre salir inmediatamente de la casa, quitar el letrero de “se vende aliser y otros productos para el cabello” de la pared, DIDIER ve que el muchacho está parado a su lado, nota el tatuaje en su brazo derecho que dice JHON, este se agacha, mete la mano derecha a su bolsillo derecho del pantalón y saca un dulce que le entrega. DIDIER lo toma, sonrío y lo observa montarse en una moto sin placa. Un brazo de mujer toma a DIDIER de su antebrazo, él se extraña, es su madre que lo lleva camino a casa, él saca el dulce y se lo come con la mano que tiene libre.

4. INT. CASA DE DIDIER Y NELLY. COMEDOR - NOCHE

DIDIER y su madre están en el comedor. MISSY juega con una pelota en el piso.

Sonido: Pelota rodando en el piso, MISSY maullando.

Sonido: Toc, toc, toc, toc, toc, toc, toc.

NELLY se levanta de la mesa, camina a la puerta, la abre, pero no hay nadie. DIDIER le señala un papel en el piso, ve como su madre lo levanta, lo lee e inmediatamente cierra la puerta y la ventana, ella lo abraza y él le da un beso en la mejilla. DIDIER se levanta de la mesa, se sienta en el piso, juega con MISSY.

Sonido: MISSY maullando.

Sonido: Grillos a lo lejos, tráfico.

5. INT. CASA DE DIDIER Y NELLY. HABITACIÓN DIDIER - NOCHE

La cortina de la habitación se abre, DIDIER entra a través de ella, con su cepillo de dientes en la mano, toma un estuche de la mesa de noche ubicada al lado de la cortina, guarda el cepillo allí y lo deja sobre la mesa. Se mete en la cama. Nelly entra a la habitación, se sienta a su lado. MISSY salta a la cama, da unas vueltas donde están ambos, se acuesta en el pecho de DIDIER.

Sonido: Ronroneo de MISSY.

NELLY le da un beso a DIDIER en la frente, sale con cuidado de la cama, apaga la luz y sale de la habitación.

6. INT. CASA DE DIDIER Y NELLY. SALA - DÍA

La puerta principal de la casa está entreabierta, DIDIER la abre lentamente y entra poco a poco, busca a MISSY en la sala, en los muebles, en el comedor, se detiene, se sienta en el sofá llorando, toma dibujo del sofá, se acuesta en él. NELLY abre la puerta, DIDIER se levanta del sofá

y corre hacia ella con el dibujo en la mano. NELLY lo abraza, seca sus lágrimas, toma el dibujo, busca a MISSY en el sofá, debajo del comedor, se detiene, agarra la foto de su hijo, ambos salen de la casa.

7. EXT. CALLE PRINCIPAL BARRIO MIS ESFUERZOS. ANTEJARDÍN CASA VECINA - DÍA

DIDIER y su madre caminan por la calle sin pavimentar con la foto y el dibujo de MISSY en las manos

Sonido: Moto acercándose.

DIDIER observa a JHON en la moto a través de la silueta de su madre, anda en la moto a la misma velocidad que ellos. NELLY aprieta con fuerza la mano de su hijo, lo acerca más a ella, cambia de dirección girando 180° junto a su hijo, JHON también cambia de dirección quedando nuevamente junto a ellos, llegan a la puerta de la casa, DIDIER mira hacia atrás pero ya no ve al muchacho. Nelly abre la puerta, agarra a su hijo del brazo, lo lleva hasta adentro y cierra la puerta. La puerta se abre DIDIER sale rápidamente, su madre sale tras él, lo toma del brazo y lo mete a la casa nuevamente, azota la puerta.

Sonido: Puerta cerrándose fuertemente.

8. INT. CASA DE DIDIER Y NELLY. COMEDOR - NOCHE

DIDIER está sentado en el comedor con la mirada hacia abajo, ve un plato aparecer al frente suyo, no levanta la mirada, lo mueve a la derecha con el antebrazo y se recuesta en la mesa. NELLY se sienta a su lado, toma el plato, intenta darle varias cucharadas de comida a su hijo, pero este no se mueve. Ella suelta la cuchara, DIDIER la mira, NELLY se levanta de la mesa, va al sofá, saca la consola de videojuegos de la parte baja de la mesa, la conecta al televisor, enciende ambos y se las señala a su hijo.

Sonido: Interferencia de televisor.

DIDIER se dirige al sofá, hace un gesto de no, moviendo su cabeza de lado a lado, se acuesta en él, su madre se sienta a su lado, le levanta la cabeza, la pone sobre sus piernas, le acaricia la frente.

9. EXT. ANTEJARDÍN CASA DE DIDIER Y NELLY. PUERTA - DÍA

DIDIER está sentado en la puerta, su madre llega, le entrega unas fotocopias con la foto de MISSY y él, además de la frase “se busca” en letras grandes, e información de ellos. DIDIER se hace a un lado, Nelly entra con las bolsas que trae, él espera sentado, ella sale y caminan juntos hacia la esquina con las fotocopias.

Sonido: Tráfico de la calle, pasos de personas, perros.

10. EXT. CALLE PRINCIPAL BARRIO. ESQUINA - DÍA

Ambos están parados en la esquina, DIDIER le pasa las fotocopias a su madre, ve llegar a JHON en la moto, se detiene frente a ellos. NELLY resguarda a su hijo detrás de ella. El muchacho se baja de la moto, le arrebató las fotocopias a ella de las manos, las mira por un momento. DIDIER lo mira de arriba abajo con mirada curiosa. JHON le devuelve las hojas a NELLY, se agacha a la altura del niño, levanta la mano para que este “le de cinco”, DIDIER levanta su mano, su madre la toma y lo hala de ella, alejándose del joven, DIDIER voltea, se despide de él con la mano.

Sonido: Moto encendiéndose.

11. INT. CASA DE DIDIER Y NELLY. SALA - DÍA

La puerta de la casa está totalmente abierta, DIDIER entra, ve a su madre en la mitad de la sala, arrodillada llorando, corre hacia NELLY, la abraza, ella esconde algo en su espalda, él la rodea, ve que en una mano tiene el collar de MISSY lleno de sangre y en la otra una nota que dice “pagas o pagas”. Toma con su mano derecha el collar de su mascota, abraza a su madre. Ambos lloran, se abrazan más fuerte.

12. EXT. CASA DE DIDIER Y NELLY. PATIO TRASERO - NOCHE

DIDIER está sentado en el piso de tierra del patio trasero con la cabeza baja, los ojos rojos, observa a su cavar un hoyo con una pala a unos pasos de él. NELLY, entra a la casa, él sigue con la cabeza baja, las lágrimas caen por sus mejillas, al levantarla, ve a su madre con el collar ensangrentado de MISSY, un rosario y flores en las manos. DIDIER toma el collar, lo pone en el hueco mientras llora, agarra la mano de su madre parada a su lado, ambos cierran los ojos por un momento, abren los ojos. NELLY toma la pala, le echa tierra al hueco. DIDIER pone las flores encima del hueco sellado, su madre las flores, se toman de la mano y observan la tumba simbólica por un momento.

13. INT. CASA DE DIDIER Y NELLY. SALA - NOCHE

Los ojos de DIDIER están rojos, llenos de lágrimas. Él está parado en la mitad de la sala. Observa a su madre pasar de un lado a otro al frente suyo, entrar y salir. NELLY toma la pelota de MISSY, también los dibujos de su hijo y se los entrega en las manos. DIDIER ve a su madre poner dos maletas grandes junto a él, también una sábana. NELLY le entrega una bolsa negra en las manos, lo cobija con la sábana, apaga las luces, abre la puerta, ambos salen de la casa.

14. EXT. ANTEJARDÍN CASA DE DIDIER Y NELLY - NOCHE

DIDIER observa la fachada de la casa, parado frente a ella, con las dos maletas junto a él. Mira a su madre cerrar la puerta, mira en sus manos la bolsa negra, los dibujos y la pelota de su mascota, los observa por unos segundos. Mete todo en la bolsa negra, da media vuelta, agarra el brazo derecho de su madre que carga una maleta, ambos caminan hacia la oscuridad.

Anexo 7. Caracterización de personajes

El núcleo familiar Ortiz vive en una casa propia de una planta ubicada en el barrio Mis Esfuerzos, sector la subestación, construida en cemento con acabados y pintura, estrato socioeconómico 1 de acuerdo a la estratificación de Quibdó, ubicada en la zona norte considerada

un poco violenta. La casa cuenta con patio delantero y patio trasero, sala, comedor, tres habitaciones y un baño, está ubicada en una zona con vecinos en los alrededores, pero lo suficientemente lejos como para tener algunos árboles frutales, palmas de coco, de plátano, entre otros a su alrededor, es decir que la casa no se encuentra rodeada por otros hogares.

El núcleo está conformado por dos personas y un gato:

Didier, niño de 10 años de edad, hijo de Nelly.

Nelly, madre de Didier, mujer de 30 años de edad.

Missy, gata color blanco y dorado, 2 años de edad.

El otro personaje involucrado en la historia es Jhon, un joven del barrio, que actualmente es líder de una de las bandas delincuenciales que tienen atemorizados a los pobladores de la zona norte.

Figura 5

Diseños Finales de los Personajes Principales



- Didier Hinestroza Ortiz

Tiene 10 años de edad, es un niño afrodescendiente, cabello negro crespo, pero generalmente está rapado, contextura delgada, estatura de 1.12 metros. Le gusta vestirse con ropa fresca como pantalonetas y camisetas sin mangas para estar en la casa, pero cuando sale usa jean o sudaderas, camisetas, tenis o sandalias, las camisas de botones generalmente están reservadas para ocasiones especiales como cumpleaños, citas médicas entre otras. Le gustan los colores vivos principalmente el verde y el azul. Le gusta salir a comprar su ropa en compañía de su madre, lo hacen cada 15 días y entre ambos escogen cada prenda o zapato, siendo este uno de sus momentos favoritos con su madre.

Es un niño muy observador, le encanta ver lo que pasa a su alrededor y analizar las cosas desde su visión del mundo, es muy curioso, siente mucho amor por los animales, principalmente por los perros y los gatos, pero estos últimos son sus favoritos.

No es muy apasionado a los deportes, en su tiempo libre le gusta mucho leer los libros de cuentos y texto que le compra su madre, su favorita es uno que le regaló su prima cuando regresó de un viaje a Medellín, que contiene figuras en relieve y cuenta la historia de un koala que emprende una aventura. Es así como posee una pequeña colección de libros infantiles, siendo el anterior su favorito y máspreciado junto a una pequeña recopilación de 12 textos con los cuentos infantiles más reconocidos entre ellos Pulgarcito y Blanca Nieves. Además, los videojuegos también hacen parte importante de sus pasatiempos, luego de hacer las tareas tiene permitido jugar un par de horas, lo que a veces hace sólo o con sus amigos o primos cuando lo visitan.

Es extrovertido, se puede decir que es un niño conocido en su escuela, con un grupo de amigos grande, pero con un puñado de amigos cercanos. Aunque no es muy apasionado por los deportes, el fútbol es su manera favorita de pasar los tiempos de descanso en la escuela, donde disfruta de participar en los partidos de fútbol entre su grado y los otros. Le encanta bailar, aunque no pertenece a ningún grupo de baile, le gusta mucho ver las presentaciones que hacen en su escuela en los actos cívicos.

Su mayor miedo es que muera alguno de sus familiares o personas cercanas, principalmente su madre, ya que, aunque ha escuchado y visto la muerte desde lejos, nunca le ha tocado experimentar ese dolor directamente. Otro de sus miedos es tener alguna fractura, ya que para él que es tan extrovertido es imposible imaginarse con alguna parte de su cuerpo inmovilizada.

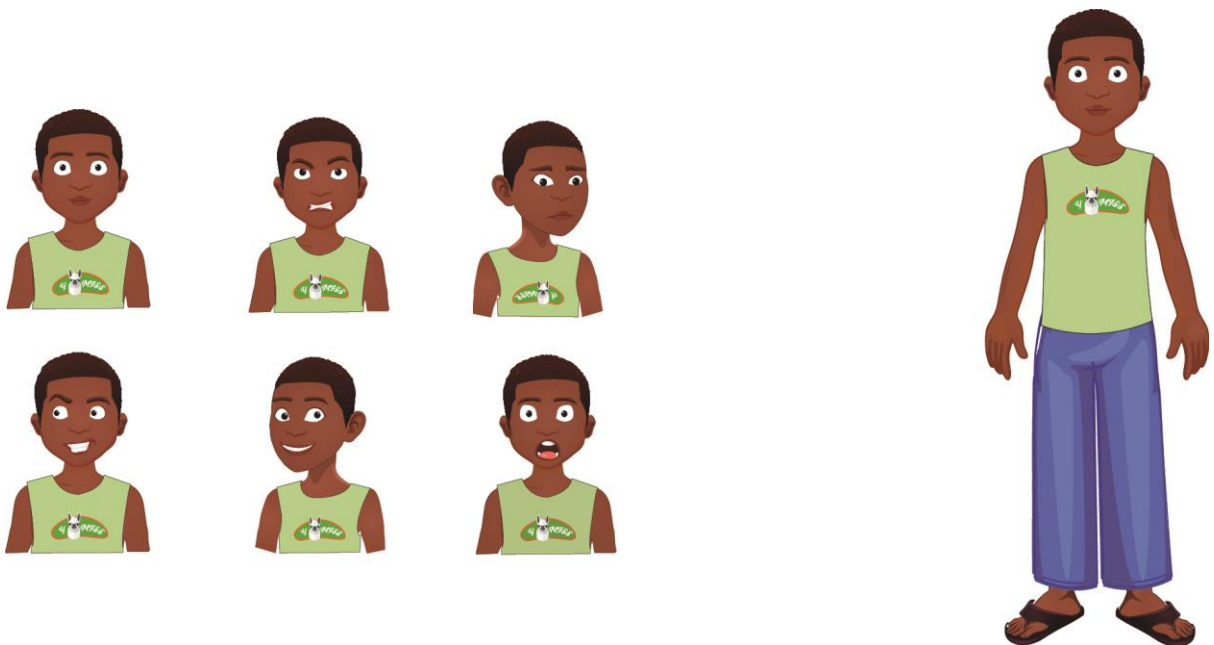
Cree mucho en la palabra de los adultos, confía fácilmente en las personas, debido a que ha sido criado en un ambiente seguro con personas confiables, tiene voz de líder dentro de su grupo en la escuela. Es buen estudiante y está muy interesado en las ciencias naturales, las ciencias sociales y español.

Entre sus metas de vida se encuentran tener muchos amigos, vivir toda la vida en Quibdó al lado de su familia y estudiar algo relacionado con los animales, donde pueda cuidarlos y velar por ellos. Le gustaría conocer muchas personas nuevas y viajar bastante, principalmente por todo su país.

Sus preocupaciones giran en torno a las obligaciones de la escuela, la ropa que usará, si saldrá con su familia el fin de semana, si su equipo de fútbol favorito ganará los partidos, además de anotar goles en los partidos que juegan en la escuela contra los otros grados y ocupar uno de los tres mejores lugares al finalizar un período académico.

Es un niño muy saludable, casi no se enferma y cuando le pasa disfruta quedarse en casa bajo los cuidados de su madre quien falta a su trabajo esos días. Disfruta mucho las actividades típicas de la ciudad como ir a leer cuentos a la biblioteca de la ciudad, reunirse con sus amigos en su casa, ir de pesca, entre otras.

Figura 6
Diseños Finales del Personaje Didier



- Nelly Ortiz Córdoba

Tiene 30 años de edad, es una mujer afrodescendiente, cabello afro castaño, contextura delgada, pero con un cuerpo curvilíneo, mide 1.65 metros de estatura. Le gusta vestirse con ropa que viaja entre lo casual y lo formal, ya que en su trabajo no usa uniforme, trabaja medio tiempo

(durante las mañanas) en un almacén de ropa de la ciudad, mientras en las tardes dedica su tiempo principalmente a estar con su hijo, labores domésticas y a vender productos para el cabello desde su hogar. Vive muy pendiente de la manera en la que luce, cuida su cabello con productos especializados para el tipo de cabello afro que posee, además de su piel, generalmente asiste al salón de belleza para pintar sus uñas, pero tratamientos para el cabello y todo lo referente al mismo se lo aplica ella misma en casa.

Es una mujer trabajadora, pendiente de su hijo y las cosas que debe hacer, ya que al regresar a casa revisa que este haya hecho las tareas y posteriormente verifica que estén bien hechas. En estos momentos está totalmente interesada en su crecimiento personal, el desarrollo y crecimiento de Didier, entre otras cosas, pero el amor no es una de sus preocupaciones, por lo tanto, es una mujer soltera, con varios años sin una pareja estable. Se prometió a sí misma no volver a tener pareja hasta que su hijo ingresara al bachillerato, esto para poder estar totalmente presente en la etapa de desarrollo que Didier se encuentra viviendo en ese momento.

Le gusta pasar su tiempo libre acompañada de su familia, pasando tiempo de calidad con ellos, aunque algunos fines de semana sale a compartir con sus amigos del trabajo o personas de los lugares en los cuales estudió con los que aún tiene contacto. Varios de sus familiares también viven en la ciudad, una de sus hermanas y varios tíos, pero sus padres viven en un pueblo ubicado a tres horas de navegación a través del río Atrato.

Es una mujer muy tranquila, paciente, tierna y amigable. Interesada por las telenovelas, la cultura afro, el mundo de la salud (tiene estudios como promotora de salud), sus miedos giran en torno a no poder contar con los recursos suficientes para vivir bien y ayudar a su familia, especialmente con no poder satisfacer las necesidades de su hijo. No poder alimentarlo bien es uno de sus principales miedos. También le preocupa demasiado el desempleo en la ciudad, aunque en estos momentos se encuentra cómoda con su situación ya que tiene buenos ingresos (mezclando los generados por el empleo a medio tiempo con las ganancias de las ventas de los productos para el cabello) para sostener a su familia, además su forma de empleo actual le permite pasar tiempo con su hijo y estar presente en su vida. Su principal miedo es fallecer, ya que, aunque tiene familiares sabe que la vida de su hijo no será la misma ya que tendría que enfrentarse a muchas situaciones desagradables.

Entre sus pasiones se encuentran el baile, en sus años escolares, principalmente durante la escuela y el colegio, pertenecía a los grupos de danza de los mismos, en los cuales practicaba los ritmos de baile tradicionales del Chocó como la Jota, el aguabajo y la chirimía. Otra de sus pasiones es la cocina, aprendió a cocinar ayudando a su madre a hacerlo cuando era una niña. Su comida favorita es el “tapao de bocachico” que hace su madre y odia comer el pescado popularmente conocido como dentón por una experiencia desagradable con uno de ellos durante su niñez.

Ha vivido gran parte de su vida en Quibdó, desde los 12 años, cuando sus padres la mandaron a la ciudad a vivir con unos tíos para que estudiara el bachillerato, ya que en el pueblo del que son originarios sólo hay básica primaria. Durante sus años de secundaria se dedicó totalmente a sus estudios, ya que sus padres mandaban el dinero necesario para que esta pudiera vivir bien en compañía de sus tíos, dinero producto de los cultivos a pequeña escala de caña de azúcar, plátano y limones que poseían sus padres. Al graduarse del colegio estudió una técnica en promoción de salud para luego dedicarse a empleos en el comercio debido a la falta de ofertas laborales. No está muy interesada en la política, pero cuando hay elecciones participa activamente de ellas y se empapa de información para tomar la decisión más acertada posible.

A los 19 años de edad quedó embarazada de su hijo Didier, luego de una relación corta con un policía, con el que tiene poco contacto debido a que constantemente cambia de ciudad y nunca se ha hecho responsable de sus obligaciones como padre. Por lo tanto, desde ese momento enfocó toda su energía en criar adecuadamente a su hijo.

Figura 7

Diseños Finales del Personaje Nelly



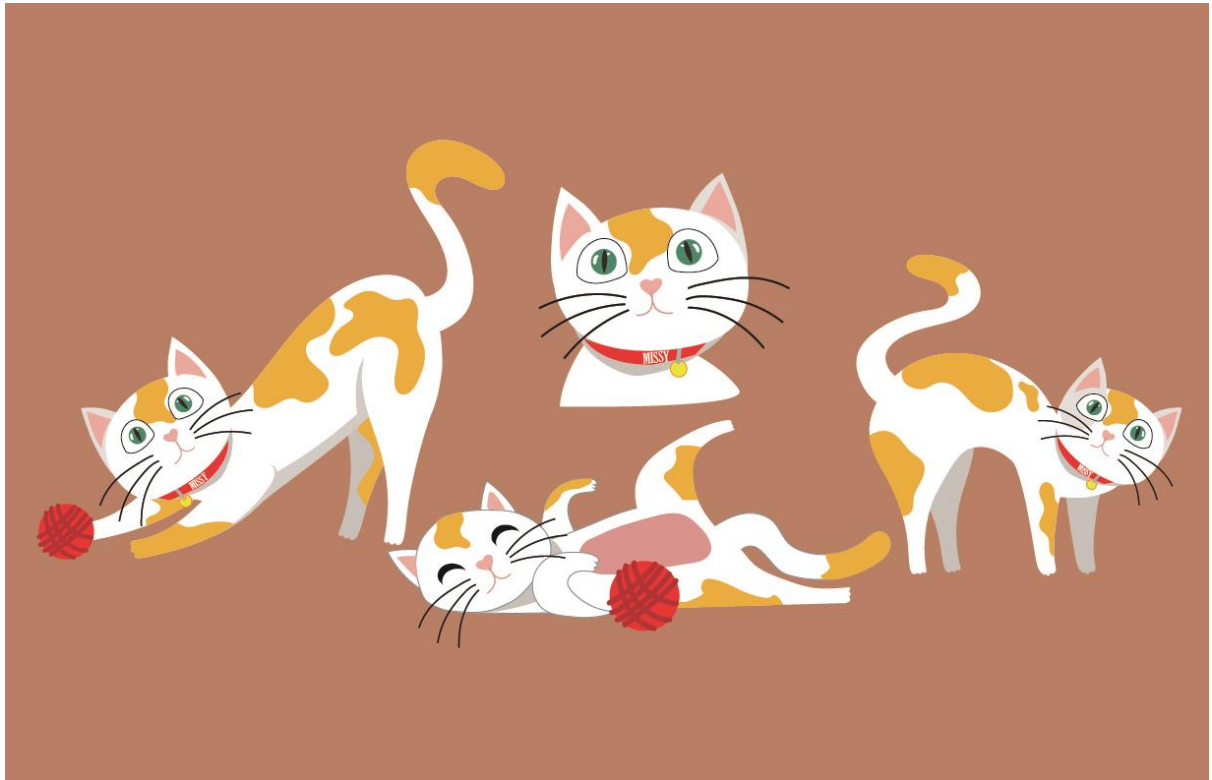
- Missy Ortiz

Es una gata color blanco y dorado, con cabello sedoso y abundante, ya tiene 2 años de edad, cuenta con todas sus vacunas y aparentemente no tiene ninguna enfermedad. Todo el tiempo tiene su collar con información importante como es su nombre, el de Nelly y el número de teléfono fijo de la casa. Es independiente, pero le gusta que la consientan. Es bastante juguetona, le encanta que Didier juegue con ella y le acaricie la barriga.

Aunque le gusta salir de casa, generalmente no puede hacerlo ya que pusieron elementos de protección en ella para que no pueda salir constantemente. Pero cuando logra hacerlo generalmente no se aleja mucho y regresa después de un par de horas.

Figura 8

Diseños Finales del Personaje Missy



- Jhon - El Jhon

Es un adolescente de 17 años de edad, 1.78 metros de estatura, afrodescendiente, cabello crespo, aunque generalmente se motila con “la cero y media” es decir, rapado haciendo figuras como líneas a los lados de su cabeza. Residente del barrio en el que viven Didier y su madre, miembro líder de la banda delincriminal que tiene azotada la zona con violencia y exigencias monetarias de tipo extorsivo a cambio de lo que él llama seguridad integral para todos. Su principal motivación es obtener dinero y mantener total control territorial, siendo sus vecinos una de las principales fuentes de ingresos mediante el cobro de cuotas monetarias a cualquiera que realice la venta u ofrezca al público algún producto o servicio en su territorio.

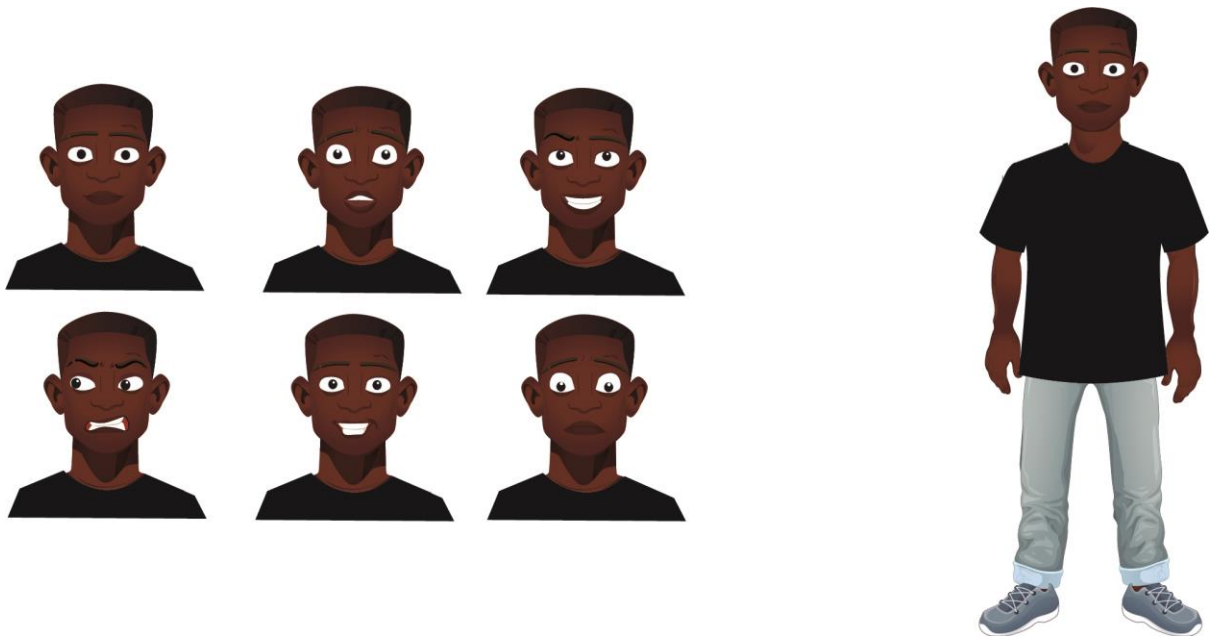
Es un joven ambicioso, con ganas de comerse el mundo sin importar el medio por el cual lo haga, no tiene códigos éticos y morales más allá de los que estableció en su banda criminal. Es capaz de hacer cualquier cosa para conseguir lo que quiere. Es despiadado, no tiene empatía más allá de las personas que conforman su familia.

Es hijo de una de las miembros fundadoras del barrio, doña Juana, como la conoce todo el barrio. Aunque tenía acceso a la educación secundaria, a los 12 años de edad, después de perder el año decidió retirarse del colegio a pesar de las quejas y reclamos de su madre. Al retirarse del colegio comenzó a pasar el tiempo libre con varios muchachos del barrio con dudosa reputación, poco a poco fue ganando terreno y confianza entre ellos hasta conformar un grupo organizado, ser el líder del mismo y comenzar a extender su accionar delictivo a lo largo del barrio Mis Esfuerzos.

A pesar de no haber terminado sus estudios por decisión propia, es un joven inteligente, ingenioso y bastante creativo. Tiene grandes habilidades que le han ayudado a ser el líder de su grupo, además ha establecido relaciones con las autoridades de la zona, que gracias al poder que este posee y que crece cada vez más se inclinan con mayor fuerza a su favor.

Figura 9

Diseños Finales del Personaje Jhon



Anexo 8. Caracterización de espacio - Quibdó

Este cortometraje animado se desarrolla en la ciudad de Quibdó, a principios del nuevo milenio, específicamente en el año 2003. Época en la cual la ciudad se encontraba dentro de un contexto violento debido a la proliferación de las guerrillas además de grupos paramilitares en algunas zonas del departamento y bandas delincuenciales organizadas que tenían una influencia directa en la ciudad. Que entre otras cosas se disputaban el control de la ciudad, el narcotráfico y la minería ilegal en las zonas y municipios aledaños a la capital chocoana. Situación que generó problemas de seguridad y violencia en esta, una de las zonas más desprotegidas del país en todo sentido.

Todo se lleva a cabo específicamente en el barrio Mis Esfuerzos, un lugar con una superficie bastante plana, cuya calle principal en forma de U, es la única que se encuentra totalmente pavimentada, alrededor de esta se desprenden otras calles de menor tamaño que se extienden como ramificaciones, las cuales son una mezcla entre arena, barro y rocas que constituyen vías apenas transitables en algunos casos.

A nivel arquitectónico hay una mezcla entre diferentes materiales, siendo los principales maderas además de ladrillos con cemento. El barrio es estrato uno, sin embargo, no hay una diferenciación clara al respecto, ya que se pueden encontrar casas con una gran inversión estética, así como extensiones muy grandes, tanto en metros cuadrados como en cantidad de pisos, junto a casas pequeñas de madera. El principal material utilizado para los techos son las láminas de zinc, que con el tiempo constituyen un paisaje de tonos variados, ya que a medida que este avanza las láminas van dejando su tono plateado clásico para transitar hacia un marrón óxido.

Todas las casas cuentan con un espacio destinado para el jardín delantero que puede estar delimitado por una edificación estilo cerca hecha de diversos materiales, con plantas o incluso sólo ser parte de la calle. Las casas que cuentan con varios pisos tienen balcones en ellos, además es muy común ver a las personas en sus antejardines sentados departiendo, mirando las personas pasar o jugando bingo, entre otros juegos, siendo una de las razones el clima cálido y húmedo de la zona.

Hay una cantidad considerable de árboles y plantas en las calles, algunas autóctonas de la zona como las palmas de chontaduro, la mayoría de las casas tienen un árbol o plantas

ornamentales. Ya que muchas de las casas no comparten paredes o no se encuentran pegadas una a la otra, estos espacios son buenos lugares para el crecimiento de vegetación.

Debido a la falta de acceso a servicios públicos básicos como el acueducto, que no llega a cubrir todas las zonas de la ciudad, siendo el barrio Mis Esfuerzos una de las que no cuentan con el servicio, cada hogar debe tener un sistema de almacenamiento de aguas lluvias que le garantice el acceso al líquido. Siendo métodos muy usados las tinas en la parte trasera de las casas, algunas subterráneas, también el uso de tanques elevados o en algunos casos, estos se encuentran dispuestos en la parte delantera de las casas, en el antejardín. También es común el uso de algunos terrenos vacíos para colgar la ropa mojada de las casas vecinas al sol, formando tendedores con cuerdas y palos de madera.

Las imágenes que ofrece el barrio suelen ser muy coloridas y alegres, debido a la mezcla de colores entre las fachadas de las casas, los tendedores de ropa, la vegetación y la fauna tales como pájaros que se posan sobre los árboles.