



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3

Cuando las Flores Cantaban

Juan Pablo Herrera González

Proyecto de Investigación-Creación presentado para optar al título de Comunicador

Audiovisual y Multimedial

Asesores metodológicos:

Ana Victoria Ochoa

Nicolás Mejía Jaramillo

Asesores temáticos:

Boris Julián Morales

Cruz Mauricio Alberto Correa

Catalina Olarte Marín

Universidad de Antioquia

Facultad de Comunicaciones

Programa de Comunicación Audiovisual y Multimedial

Medellín, 2024

Este proyecto recibió dineros del Fondo para Apoyar los Trabajos de Grado de Pregrado, financiado por la Facultad de Comunicaciones y Filología y por el Comité para el Desarrollo de la Investigación de la Universidad de Antioquia.

TABLA DE CONTENIDOS

1. OBJETIVOS	4
1.1. Objetivo general:.....	4
1.2. Objetivos específicos:	4
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
2.1. Introducción	5
2.2. Dialogar, desde el relato audiovisual, entre cosmogonías de tradiciones orales caribeñas y andinas colombianas y los impactos de la crisis climática en su territorio	6
2.3. Usar la composición musical, inspirada en estilos tradicionales caribeños colombianos, como base para construir una narrativa surrealista	7
2.4. Reinterpretar sueños a través de la escritura surrealista, para construir escenarios animados alegóricos a efectos de la crisis climática	7
2.5. Construir una propuesta plástica de hibridación de animación 3D y animación 2D cuadro por cuadro, que se adecuen a los escenarios surrealistas propuestos	8
3. METODOLOGÍA	10
4. ESTADO DEL ARTE.....	15
4.1. Referentes temáticos	16
4.2. Referentes creativos	20
5. MARCO TEÓRICO.....	24
5.1. Cosmogonía - Mito creacional.....	24
5.2. Tradición Oral.....	29
5.3. Surrealismo	34
5.4. Animación.....	39
6. ETAPA ACTUAL DE LA CREACIÓN	44
6.1. Narrativa:	44
6.2. Propuesta Audiovisual:	49
7. RESULTADOS Y HALLAZGOS.....	55
7.1. Surrealismo, Cosmogonía y Fantasía.....	55
7.2. Crisis Climática, Tradiciones Orales y Escritura	58
7.3. Sueños y Animación sobre la Crisis Climática	60
7.4. Composición Musical	64
7.5. Propuesta de Animación	69
Referencias.....	75

1. OBJETIVOS

1.1. Objetivo general:

Realizar el libro de producción del cortometraje de animación surrealista *Cuando las flores cantaban*, sobre una cosmogonía ficcional propia inspirada en los efectos de la crisis climática en el territorio colombiano.

1.2. Objetivos específicos:

1. Dialogar, desde el relato audiovisual, entre cosmogonías de tradiciones orales caribeñas y andinas colombianas y los impactos de la crisis climática en su territorio.
2. Usar la composición musical, inspirada en estilos tradicionales caribeños colombianos, como base para construir una narrativa surrealista.
3. Reinterpretar sueños a través de la escritura surrealista, para construir escenarios animados alegóricos a efectos de la crisis climática.
4. Construir una propuesta plástica de hibridación de animación 3D y animación 2D cuadro por cuadro, que se adecuen a los escenarios surrealistas propuestos.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1. Introducción

“Cuando las flores cantaban” es un proyecto de investigación-creación que busca producir un cortometraje de animación surrealista, el cual plasma un relato de origen desarrollado en un universo narrativo propio, inspirado en parte por elementos cosmogónicos de tradiciones orales de las regiones Caribe y de la Cordillera de los Andes colombiana, y donde se representa un futuro ficcional en estos territorios, tras el colapso climático que ha comenzado a desenvolverse en la actualidad.

El universo narrativo se establece alrededor de una comunidad costera ficcional, cuyo entorno y estilo de vida se encuentra definido por tres fenómenos naturales: una capa de humo y polvo que cubre la mayor parte del cielo, un gran aumento del nivel mar (respecto a la actualidad) y un cometa de cola amarilla que atraviesa el firmamento cada siglo. La comunidad explica estos fenómenos a través de dicho relato de origen, el cual se deriva del remoto conocimiento, transmitido oralmente por generaciones, de una serie de cambios drásticos en el clima acontecidos milenios atrás.

Desarrollándose dentro de este universo narrativo, el relato (que se visualizará en el cortometraje) narra la travesía de dos viajeros a través de un paisaje agonizante, quienes cargan en un par de farolas un fuego capaz de revivir la tierra circundante. Hasta arribar a un caserío junto al mar, donde accidentalmente uno de ellos causa un cataclismo que transforma su mundo de forma permanente.

2.2. Dialogar, desde el relato audiovisual, entre cosmogonías de tradiciones orales caribeñas y andinas colombianas y los impactos de la crisis climática en su territorio

Este relato dialoga con elementos de tradiciones orales y musicales de comunidades colombianas. Sin embargo, la búsqueda de localización cultural de este proyecto no apunta a reinterpretar de forma directa los mitos ancestrales que sean estudiados en su desarrollo creativo. Más bien, se enfoca en aprender, en un panorama general, el rol, funcionamiento y representaciones culturales que constituyen la cosmovisión y los mitos de tradición oral, el cómo y en qué circunstancias se narran estas historias, quiénes y por qué las narran, quiénes las reciben, adoptan y qué impacto tienen en su imaginación y percepción del mundo, qué elementos y fenómenos, materiales, naturales, mitológicos y simbólicos participan en la creación de estas historias. Todo esto con la intención de crear una narración mucho más localizada a la región en que se origina, mucho más idiosincrática de las culturas que constituyen su territorio, mucho más nuestra.

Muchas de las comunidades originarias de estas tradiciones, y las cosmogonías que transmiten, han sido históricamente vulnerables y están siendo afectadas especialmente por los efectos del cambio climático. Lo que no sólo tiene consecuencias en su calidad de vida y el desarraigo del territorio por las migraciones masivas, sino también por los efectos en su construcción identitaria y colectiva, en parte, por interrumpirse la transmisión de estas tradiciones orales.

Por mi interés académico en la ecología y el cambio climático, considero necesario que en la construcción de mi proyecto, se genere un diálogo transversal tanto con las tradiciones orales, que pueden inspirar la narración, como con su territorio y la crisis global climática que está atravesando, cada vez más notoriamente. Para este propósito, tomo como referente el

proyecto de investigación-creación Akababuru (2022), que establece un diálogo entre la tradición Emberá chami, del mito de Kiraparamia, con el lenguaje audiovisual. Y el cortometraje de animación el Basilisco Andino (2010) que, desde una perspectiva externa, también dialoga con la tradición Inca del mito de Viracocha, a través del medio animado.

2.3. Usar la composición musical, inspirada en estilos tradicionales caribeños colombianos, como base para construir una narrativa surrealista

Otra aproximación creativa del proyecto parte de mi proceso como compositor musical. Busco no relegar la composición musical cinematográfica a la etapa de postproducción de las piezas audiovisuales o multimediales posteriores, ni limitarla a suplir las necesidades o complementar una narrativa o propuesta estética ya consolidadas. Por tanto, realizaré la composición musical de una o múltiples piezas en una etapa primaria del proceso creativo, dónde la música no esté al servicio de la escritura del guion y la producción de la animación, entre otros procesos, sino que las inspire y direcciona hacia una construcción común. Usando un método que he estado desarrollando en proyectos previos, similar al método de escritura realizado en la serie de animación *Cowboy Bebop* (1998).

2.4. Reinterpretar sueños a través de la escritura surrealista, para construir escenarios animados alegóricos a efectos de la crisis climática

Acorde con la visión mágica que suele tener una cosmogonía en su nivel más metafísico, busco construir una narración inspirada en el surrealismo, especialmente el latinoamericano, partiendo de la representación de estados oníricos y su interacción con la realidad consciente. Al mismo tiempo usar elementos presentes en los sueños, como espacios liminales, sujetos con

identidades volátiles y fluidas, y atmósferas ambiguas, con la intención de interpretar emociones y sensaciones, en lugar de ofrecer relatos claros o ideas concretas. Todos estos elementos, constituyen guías para orientar la creación de las líneas narrativas y la escritura del guion, al mismo tiempo que permiten dar direcciones de exploración para los dispositivos estéticos y técnicos, visuales y sonoros, durante las etapas de preproducción, producción y postproducción. Entonces, se pretende lograr una narrativa no lineal y no necesariamente verosímil que, simultáneamente, mantenga una cohesión emocional, temática y simbólica que guíe la experiencia; produciendo sensaciones de **liminalidad**, dónde los espacios se hallan fuera de sus contextos y usos cotidianos, y ambigüedad, en las acciones y gestos de los personajes que podrían o no corresponder a su caracterización inicial, tomando como referencia *Tenshi no Tamago* (1985).

2.5. Construir una propuesta plástica de hibridación de animación 3D y animación 2D cuadro por cuadro, que se adecuen a los escenarios surrealistas propuestos

La creación de una animación surrealista presenta el reto de encontrar los elementos estéticos y técnicos que traduzcan más aproximadamente al medio visual las sensaciones oníricas propuestas. Para ello quiero hilar una cantidad limitada de **planos clave** constituidos por múltiples elementos pictóricos que produzcan un “impacto estético”. Por su claridad compositiva, varias líneas de lectura posibles y potencia para transmitir una emoción intensa, aunque variable; tomando como referentes Puparia (2020). Otro reto está en encontrar una propuesta plástica que dialogue con las realidades colombianas, debido a que, los discursos alrededor del medio de la animación están en gran parte dominado por las industrias estadounidense, europea y japonesa. Mediadas intensivamente por elementos culturales y

sociales idiosincráticos de estas regiones. Por tanto, en la búsqueda de localizar o regionalizar mi aproximación al medio, deseo permitir que las características artísticas y socioculturales de Colombia me ayuden en la construcción de unos lentes propios.

Adicionalmente, debido a criterios como la viabilidad y la apuesta estética, es necesario explorar diferentes formas de hibridar la animación 3D por rigging y modeling y la animación digital cuadro a cuadro 2D ya estudiadas en otras producciones. Entre ellas *Love, Death & Robots*, *Arcane* e *Into the Spiderverse*, debido a sus diferentes ventajas técnicas y logísticas, tienen por individualmente, y **sinergias** que presentan en conjunto.

En los criterios de viabilidad, la animación 3D tiene mayores ventajas logísticas en el tiempo, pues no es necesario redibujar personajes, objetos ni escenarios en cada cuadro, siguiendo movimientos o cambios de ángulo. En ella se aceleran los procesos de colorización, texturizado e iluminación, sin embargo, su plasticidad visual está mucho más limitada y el gesto en los movimientos no suele a los niveles de expresividad de la animación 2D cuadro por cuadro. Por lo que podría no ser la mejor aproximación para una obra direccionada al surrealismo y las atmósferas oníricas. Por ello pretendo enfocarme en técnicas de animación 2D y la manipulación de esta en postproducción, por su plasticidad pictórica, y su capacidad gestual, incluso en fotogramas estáticos. Al mismo tiempo que puede presentar mayor volatibilidad en formas, colores, siluetas, texturas y composiciones; un recurso que puede aprovecharse en la representación de elementos y atmósferas oníricas, en su naturaleza efímera y transformativa.

3. METODOLOGÍA

Herramientas metodológicas: Árbol de creación, Semillas musicales, Diario de sueños, Capturas de Whatsapp, Plan de Preproducción, Cronograma, Presupuesto, Salidas de campo.

Para la conceptualización del cortometraje Cuando las Flores Cantaban utilicé como herramienta central un **Árbol de creación:** una analogía a la combinación de moodboard, mapa conceptual y cadáver exquisito, que se expandió en tres capas de ramificaciones, según las búsquedas y hallazgos teóricos, plásticos y técnicos que tuvieron lugar en la etapa temprana del desarrollo.

Antes de iniciar la conceptualización, ya tenía una narración inicial que se originó de un sueño propio y, dos años más tarde, se expandió repentinamente a un cuento corto. Al rededor de esta semilla se comenzaron a integrar las capas del Árbol.

La primera capa partió de la intención de reinterpretar a través del surrealismo y las narraciones experimentales, elementos características de cosmogonías colombianas. Para ello, primero rastree obras que realizan algún tipo de reinterpretación de elementos mitológicos colombianos ancestrales, en medios literarios, pictóricos y audiovisuales. También, en un proceso separado, delimité dos contextos socioculturales regionales, la zona de los Andes Colombianos, en Nariño, y el Caribe, especialmente la depresión Momposina. Luego, realicé un estudio bibliográfico de seis meses, en torno a estas regiones, investigando cosmogonías y mitos origen de fenómenos naturales en algunas de sus tradiciones orales. Posteriormente, la investigación se amplió a elementos históricos, culturales, clima, ecología y estilos de vida y de

sustento. Estos elementos sirvieron como inspiración para múltiples jornadas de creación, a lo largo de tres meses, de carácter literario, centrado en la escritura de poemas y escenas, y visual, enfocado en dibujos análogos y pintura digital. Las piezas resultantes constituyeron la primera capa del Árbol.

La segunda búsqueda, se enfocó en un periodo de seis meses de escucha activa de tradiciones musicales locales de la Depresión Momposina, especialmente el bullerengue, la música de gaita y el chandé. Durante este periodo estudié elementos y formas de instrumentación, composición, escritura y ejecución que nutrieron procesos creativos posteriores. Además, adquirí un par de gaitas, macho y hembra, para practicar personalmente algunas de las técnicas presentes en la tradición. Ese estudio decantó en una etapa de composición, que inició por la creación y registro de semillas musicales inspiradas en los elementos aprendidos y luego en la estructuración y composición de dos piezas finales. Posteriormente, identifiqué elementos poéticos, sensoriales, emocionales y atmosféricos que me transmitían las piezas y los traduje a un primer esbozo de la **estructura narrativa** y una apuesta visual inicial. Todos estos elementos resultantes integraron la segunda capa del árbol.

La tercera intención se encontraba en explorar la reinterpretación de sueños propios en la escritura como guía de la narrativa y la estética, usando como inspiración obras que pueden considerarse dentro del estilo *dreampunk*. Para ello recopilé en un Diario sueños que había registrado anteriormente, resaltando elementos oníricos que aportaron semillas temáticas, personajes y escenas. Por ejemplo, la primera aparición de los protagonistas en la Cordillera de los Andes y gran parte del diseño de su vestimenta provino de aquel sueño inicial de 2020. También, realicé varios visionados de obras inspiradas en sueños y estados oníricos, tanto extranjeras como locales: Álbumes musicales, obras pictóricas y películas de animación y *live-*

action. Finalmente, construí la tercera capa del Árbol con elementos tomados: sonidos, piezas musicales, diálogos, escenas, imágenes. Esta nueva capa me permitió darle un repaso más profundo al esbozo de la estructura narrativa, la propuesta musical/sonora y la apuesta artística visual. Dicho proceso fue un reto personal al llevar a reestructuraciones de gran escala en la narración y los personajes originales. Sin embargo, decidí permitir que el proceso modificara y moldeara cuanto fuera necesario, según los nuevos aprendizajes y mi intuición personal.

Durante este momento, realicé una salida de campo de dos semanas al municipio de Pasto, Nariño, y zonas aledañas, para visitar museos locales, estudiar sobre culturas andinas precolombinas, especialmente las civilizaciones Pasto e Inca, y tomar referencias visuales de obras artísticas y la Cordillera de los Andes. En este proceso, nacieron algunos de los elementos más importantes del universo narrativo: El fuego de los Andes, el principal elemento fantástico, y las farolas de cerámica con forma de cóndor andino.

Para la escritura del guion final, articulé elementos de todas las capas del árbol y la salida de campo. construyendo beats narrativos e **imágenes o escenas clave**, que contuvieran un cierto significado poético: bajo los criterios de tener *claridad compositiva*, varias *líneas de lectura* posibles y la potencialidad de transmitir emociones intensas y/o ambiguas. Esas imágenes y escenas clave las tejí dentro de la narración, formando así el recorrido de los Viajeros. Este método permitió que, aunque la obra pueda ser percibida por momentos e imágenes que busquen un impacto emocional propio, estos no se fragmenten y el cortometraje tenga un discurso y atmósfera general coherentes.

Para seleccionar los métodos más apropiados para la producción del cortometraje, estudié paralelamente con dos intenciones distintas en mente, una mayormente logística y otra mayormente estética.

Por un lado, estudié métodos de hibridación de animación 3D y 2D cuadro por cuadro. Analicé los métodos y herramientas de producción usadas por creadores de diversas obras de animación híbrida (películas, cortometrajes y series), por ejemplo, la obra de Alberto Mielgo. En el otro lado, estudié métodos de producción y postproducción de animación experimentales, identificando las técnicas usadas en obras de animación que se acercan a la atmósfera deseada y temas del cortometraje. Con ambas exploraciones construí un apartado del Estado del Arte exclusivo para animación y construí una propuesta técnica y visual, acompañado por los laboratorios de Animación y Arte del pregrado.

Además, con la intención de darle a la animación latinoamericana un espacio integral en la investigación, rastree múltiples producciones cinematográficas del continente y las uní en una lista de Letterbox, para verlas a medida que se desarrollaba el proyecto.

Construí un **plan de preproducción**, dividido por las etapas de diseño, storyboard y animatic. Y contemplé herramientas y recursos técnicos faltantes que podrían ser necesarios. A partir de las dinámicas encontradas en los diferentes métodos de animación 2D y 3D explorados y las necesidades específicas del proyecto encontradas durante esta preproducción, seleccioné varios métodos para la futura producción de la pieza final.

En el proceso de diseño, inicié por bocetos análogos rápidos, en una libreta de dibujo y con un lápiz de carboncillo. Luego, hice la transición al medio digital, dónde visualicé algunos de los elementos, escenarios y personajes iniciales del cortometraje. Y finalmente consolidé el diseño de los protagonistas y sus farolas.

En la etapa de storyboard, creé un formato digital tamaño carta, con dos viñetas de 1920x1080 pixeles por página a blanco y negro, con número de escena, plano y descripción

textual de la acción. Sin embargo, posteriormente, guiado por el profesor laboratorista de Animación, hice la transición a un formato de storyboards de Thumbnails de 190x100 pixeles, agregando dos colores de énfasis, amarillo (movimientos) y rojo (correcciones). En este realicé un proceso de ilustraciones rápidas que comunicaban efectivamente la organización de los elementos visuales y los movimientos realizados. De esta forma, logré ilustrar 150 planos en total, alcanzando un poco más del 50% de la longitud del guión. Finalmente, importé las viñetas en el formato original, generando así 71 páginas de storyboard que cumple con los estándares formales de la industria internacional.

Para la etapa de animatic, cuatro miembros del equipo de animación del proyecto, tomamos los planos ilustrados de 5 escenas y los pusimos en líneas de tiempo, modificando la duración de cada plano de acuerdo al ritmo de la acción y la sensación de la escena descrita.

Paralelo a este proceso, realicé una segunda salida de campo de cinco días a Santa Cruz de Mompo, Talaigua Viejo, la ciénaga Pijiño y zonas aledañas. Asistiendo también al festival multicultural del Río y al Festival de Chandé. Dicha salida de campo fue financiada parcialmente por fondos personales y por el ‘Fondo para apoyar los trabajos de grado de pregrado’ del Comité para el Desarrollo de la Investigación –CODI- y la Facultad de Comunicaciones y Filología de la Universidad de Antioquia. Esta salida, tuvo dos objetivos principales. Primero, tomar referencias visuales propias, en video, fotografía y dibujo análogo, de algunos ecosistemas, flora, fauna, escenarios, performance musical y objetos representados en la narración; especialmente el humedal, caseríos, embarcaciones, agrupaciones e instrumentos musicales. El segundo objetivo, fue tomar referencias auditivas y musicales y paisajes sonoros, registrados con grabadora digital y celular. Durante el proceso, tomé anotaciones en whatsapp y tomé fotos con el celular de datos y experiencias significativas, que luego adjunté a la Bitácora.

En esta salida se reunieron alrededor de mil seiscientas fotografías, doscientos dieciséis archivos de video y ochenta y seis archivos de audio, como material digital crudo. Incluyendo performances musicales y de danza y entrevistas. Dando lugar a la posibilidad de redestinar mucho de este material digital a una ampliación transmedia del proyecto.

Al momento de la presentación de este documento, el cortometraje se encuentra cerrando el proceso de preproducción, con la mayor parte de la investigación previa desarrollada, el guion literario ya consolidando y finalizando el Storyboard, Animatic, Artes Conceptuales y Hojas de Diseño de personajes, objetos y fondos principales. Estos procesos están siendo desarrollados paralelamente y han sido revisados continuamente en los Laboratorios de Animación y Arte de proyectos de grado de Comunicación Audiovisual y Multimedial.

En el área de producción sonora-musical, me encuentro realizando la composición y arreglos musicales de la pieza final, a partir de la versión estructurada anteriormente y nuevos elementos aprendidos durante la segunda salida de campo

Todas las etapas desarrolladas durante el proyecto de investigación-creación, junto con las piezas realizadas, han sido registradas y sistematizadas en un video de Memorias Audiovisuales, narrando el proceso creativo y reflexionando sobre los obstáculos, soluciones y sucesos encontrados durante su desarrollo [Anexo B y C: Memoria Audiovisual]; y una Bitácora de Investigación-Creación, constituida por textos producidos, ilustraciones, fotografías y capturas de WhatsApp de mensajes enviados a miembros del equipo de animación. [Anexo A: Bitácora]

4. ESTADO DEL ARTE

4.1. Referentes temáticos

Akababuru (2022) Irati Dojura Landa Yagarí

Akababuru es un proyecto de investigación-creación de cortometraje de ficción que “pretende resignificar la figura mítica de Kiraparamia. Una mujer indígena que según la historia fue transformada en un animal maligno como castigo de la naturaleza por reírse de su marido” (Landa, I.; 2022), modificando los elementos patriarcales que constituyen los argumentos tradicionales del mito, centrándose en el protagonismo de la mujer indígena y el punto de vista de la narración desde la infancia en la comunidad indígena Emberá Chamí de Karmata Rúa.

Akababuru funciona como referente para este proyecto, en la medida que es extremadamente localizado y fundamentado en la tradición oral, e indaga los efectos de la colonización europea en las relaciones y roles de género en las comunidades indígenas y sus culturas, afectando directamente sus cosmovisiones, y estructurando paradigmas que controlan la identidad femenina. Su planteamiento devela una nueva ruta para Cuando las Flores Cantaban, al enseñar el papel central de la figura femenina en las cosmovisiones tradicionales y su rol como transmisoras principales de la tradición oral, las costumbres y prácticas. Este replanteamiento resulta necesario al plasmar este relato de fantasía, el cual también tiene una protagonista femenina y es narrado de generación en generación a través de una tradición oral ficcional.

En términos éticos, Akababuru también aporta los planteamientos que Irati Dojura se cuestiona viniendo del interior de esta comunidad, entre ellos “¿Quién soy yo para reinterpretar un mito milenario?”

El Basilisco Andino (2010) Carlos Felipe Insuasty Delgado

El Basilisco Andino es un cortometraje de animación colombiano, producido en Nariño, basado en el cuento del mismo nombre, que narra y reinterpreta el mito del dios inca Viracocha, en el territorio de Pasto y el Volcán Galeras. Este cortometraje es un referente tanto temático como creativo. Por un lado, referente temático al partir de un diálogo entre la herencia de la tradición oral inca, por las comunidades actuales en el territorio Nariñense, con la literatura de fantasía contemporánea que se da en el mismo territorio. Por otro lado, es referente creativo, por sus aproximaciones metodológicas y de creación colectiva en la producción de la pieza, al ser una obra multicultural y crear una propuesta plástica partiendo de técnicas ancestrales indígenas en un medio moderno como la animación.

Visualmente, el cortometraje también propone una localización geográfica detallada, representando en la mayoría de su visualización los relieves montañosos nariñenses, el casco urbano de Pasto y tomar, incluso, la perspectiva de los cóndores andinos. Esto aporta a la búsqueda de una propuesta de localización geográfica similar en este proyecto, por un lado, por la presencia de los Andes al inicio del relato, como también por la geología, fauna y flora inspirada en el Caribe colombiano, especialmente la depresión Momposina.

También, el cortometraje presenta una distinción estética y narrativa clara entre dos capas: el pasado, dónde se revive el mito, y el presente, dónde este entra a interactuar con la ‘realidad’ contemporánea, por la perspectiva de un protagonista que intenta en vano, advertir del peligro a su comunidad que está en medio de su celebración más importante, el Carnaval de Blancos y Negros. Estos dos niveles de ficción también están presentes en el cortometraje de *Cuando las Flores Cantaban*. El nivel de la realidad presente en forma de la comunidad, que, en

medio de su principal celebración, recuenta el relato de su pasado remoto. Y el nivel del pasado mítico, en que este relato toma vida de una forma más expresiva y volátil.

Solo un mito (2021) Cristian Navarro

Solo un mito es una serie de animación colombiana, en etapa de preproducción, que usa narrativas del folklore colombiano, mitos y leyendas, como dispositivo para representar culturalmente a Colombia, denunciar problemáticas políticas y sociales y construir personajes diversos con una relación verosímil a ese contexto. Esta biblia de producción y capítulo piloto pueden servir como puntos de referencias creativos y temáticos para este proyecto debido a su intención de **localización** y **regionalización** de la animación, llevando a cabo una investigación y planteamiento en torno a la identidad cultural colombiana, siendo recorrido paralelamente por conflictos políticos y socioeconómicos (especialmente conflictos de clase), y enfocándose en elementos de cosmogonías regionales, de una forma extremadamente cercana a la que planteo en este proyecto.

Para el desarrollo conceptual y creativo de Cuando las Flores Cantaban, estudiaré de este proyecto su enfoque en la regionalización de la animación colombiana, desde la escritura de su narrativa y el diseño de personajes. Además, su acercamiento a la realidad local desde una perspectiva verosímil de personajes adolescentes se acerca al diálogo intergeneracional oral que deseo plantear en la narrativa de este proyecto.

Ficciones (2021) Manuela Velásquez

Ficciones es un proyecto transmedia, compuesto por un cortometraje animado y una novela gráfica, que investiga las narrativas liminales, especialmente en los arcos de transformación de personajes, y las traduce en hibridación de lenguajes de varios medios gráficos. Funciona como punto de referencia para este proyecto desde su indagación de la liminalidad, como un proceso que atraviesan los personajes en su desarrollo interno y subjetivo, en un paso constante entre la “realidad real” y la “realidad personal”, y que puede ser expresado a través de varios métodos y etapas en el uso y combinación de varios lenguajes. Esto contribuye a confrontar una carencia durante el inicio del desarrollo creativo, para el cuál he estructurado una narración clara, pero que hasta el momento no tiene una exploración interna de sus personajes, siendo que estos han funcionado mayormente como artefactos para la narración. Esta aproximación a la manifestación de los cambios narrativos desde la construcción de atmósferas oníricas y elementos simbólicos intradieгéticos es conveniente para una primera exploración sobre los cambios internos de mis propios personajes. Además, la diferenciación entre “realidad real” y “realidad personal” encaja en la presentación de las dos realidades que interactúan en la narración de Cuando las Flores Cantaban, una, la realidad material de los habitantes de la tribu humana, sobrevivientes y exploradores de una tierra desolada, y la realidad cosmogónica que han construido y transmitido por generaciones para explicar el origen de los dos principales fenómenos celestiales que se presentan en la narración: el cometa solitario que cruza el cielo, regularmente cada tantos cientos de años y la capa espesa de polvo que cubre gran parte del cielo evitando que los habitantes de la región puedan observar grandes porciones del cielo y los astros más allá. Este relato tiene lugar en una temporalidad distinta, con significaciones y leyes diferentes, conformando en sí mismo un *universo liminal* o un plano onírico. Adicionalmente, la “realidad personal” o subjetiva planteada en Ficciones aporta la capa de los elementos narrativos

internos, tanto de los miembros de la comunidad que se presentan en el cortometraje, como de los personajes de los cometas antropomorfizados dentro de su tradición oral, que también experimentan procesos de transformación internos al atravesar los sucesos narrados. Dando así dos capas diferentes, pero interdependientes, a este plano onírico. También, desde su perspectiva técnica, en su análisis de usos narrativos de la hibridación de varias técnicas de animación, funciona como referente, para llevar mi indagación de los métodos híbridos más allá de las funciones logísticas.

El Continente (2022) Laura Castañeda

El Continente es un proyecto de un cortometraje animado que busca usar los sueños como base para la narrativa. Funcionará como un punto de referencia teórico, creativo y metodológico en su aproximación a los sueños como materia prima de la narrativa, desde el concepto de imaginería, constituida por las representaciones mentales producidas en la interacción entre la percepción sensorial y las imágenes mentales de la cognición. Como lo plantea en su marco teórico, la animación, o en su defecto, la ilustración digital, empleando sus posibilidades técnicas y artísticas puede, a partir de esta imaginería, crear significados fantásticos y poéticos.

4.2. Referentes creativos

Tenshi no Tamago (1985) Mamoru Oshii

Las secuencias se estructurarán con el objetivo de generar atmósferas que transmitan sensaciones oníricas, acordes a los niveles trascendentales de las narraciones cosmogónicas

estudiadas, usando elementos presentes en sueños como espacios y personajes liminales: ambientes y sujetos fuera de sus contextos, comportamientos y usos cotidianos, con caracterizaciones volátiles y fluidas. Tomando como referente la película de animación “El Huevo del Ángel” (Tenshi no Tamago, Oshii, 1985) para construir un ritmo de secuencias similar: lento, contemplativo, con espacio para la observación de los ambientes. Esto es reforzado por la escasa presencia de movimientos de cámara durante la mayoría de la pieza. Además, la cantidad de diálogos está muy reducida y la mayoría de la expresión de los personajes se da a través del lenguaje corporal, permitiendo a la audiencia enfocarse en los aspectos visuales, sonoros y musicales. En coherencia, el diseño sonoro de la película no es tanto de carácter verbo centrista, sino principalmente de una composición ambiental, con un rango moderado y estable en la intensidad en sus componentes, a lo largo de gran parte de su duración, lo cual causa mayor impacto y énfasis en el instante en que irrumpe un nuevo elemento de mayor volumen o disonancia.

Puparia (2020) Shingo Tamagawa

Por otro lado, la apuesta plástica es cercana al cortometraje de animación Puparia (Tamagawa, 2020), tomando como referencia la textura en la etapa de color que otorga una sensación pictórica de varias capas, los movimientos y gestos fluidos de los personajes principales, cuyas pieles están afectadas por luces y sombras para aportar mayor textura y volumen. También, en esta pieza animada, los ojos de los sujetos reflejan notoriamente las fuentes de luz del ambiente, algo que se traducirá a las escenas en que el cometa, las estrellas, el fuego y las algas bioluminiscentes, entre otros elementos emisores de luz, están siendo

observados por los personajes principales. Similarmente, la presencia de formas geométricas dinámicas y coloridas en los escenarios, se adaptará en su lugar a las vestimentas de los personajes, inspiradas en la fabricación textil de comunidades ancestrales del Caribe. Además, presenta escenarios constituidos de ambientes vegetales saturadas de texturas, formas y colores exóticos, que potencian la atmósfera onírica a la vez que establece un punto de referencia para la representación de los elementos vegetales en este cortometraje.

Mu-Mu (1987) Valentin Karavaev

En la misma dirección, se toma al cortometraje de animación Mu-mu (Karavaev, 1987) como punto de referencia para la textura otorgada por el medio pictórico en que está producido, a la vez que se busca aproximarse a su interpretación de la iluminación que varía en diferentes grados de naturalismo y expresividad y múltiples temperaturas y la transformación de las paletas de color de cada secuencia en relación con las emociones de sus protagonistas. También, se quiere recrear digitalmente la simulación del efecto de paralaje en los fondos, lograda a través del método de ‘cámara multi-plano’, cuando se presenta un movimiento de cámara.

The Witness (2019), Jibaro (2022) & The Windshiled Whiper (2021) Alberto Mielgo:

En lo que respecta a los elementos de animación 3D, se les dará un tratamiento similar al estilo y los métodos desarrollados por el director y animador Alberto Mielgo, presente en los episodios “La Testigo” y “Jibaro” de la serie de animación Love, Death & Robots (2019-2022) y su cortometraje “El Limpiaparabrisas” (2021); en los que se realiza el modelado, rigging y

animación en 3D de algunos elementos a modo de base y posteriormente se aplica una segunda capa de renderizado manual, color y efectos, calcando esa base y agregando elementos y texturas adicionales, que simulan una sensación visual de animación cuadro a cuadro en dos dimensiones y mejora y facilita en gran medida una composición final en que se combinen homogéneamente elementos creados con el uso de ambas técnicas.

Kaguya-hime no Monogatari (2013) Isao Takahata & El Basilisco Andino (2010) Carlos Felipe Insuasty Delgado

Para el plano secuencia de la penúltima escena, en que la viajera y su farola se tornan gradualmente en el cometa de cola amarilla, a medida que los fondos se funden uno sobre otro, se toman como principales referentes la película de animación “El Cuento de la Princesa Kaguya” (Takahata, 2013) y el cortometraje “El Basilisco Andino” (Insuasty, 2010) mencionado anteriormente. Del primero, se observa específicamente la secuencia en que la princesa escapa del palacio, buscando conseguir un grado similar de expresividad en los trazos, cuya direccionalidad e intensidad priman por encima de la estructuración y silueta clara de los elementos y el fondo, de la misma forma que el diseño sonoro se limita a enfatizar los movimientos y gestos del personaje. Sin embargo, la secuencia proyecta de forma efectiva la magnitud de las emociones de la protagonista. Del cortometraje “El Basilisco Andino” se tiene la intención de aproximarse a las transformaciones de colores vívidos y volatilidad de las formas y texturas presentes en su secuencia inicial, en que la cámara recorre los Andes y los cóndores se elevan por sobre sus cimas y aguas.

5. MARCO TEÓRICO

5.1. Cosmogonía - Mito creacional

La cosmogonía cobija globalmente el relato de *Cuando las flores cantaban*, a pesar de ser una narración ficcional construida por un solo individuo, en la medida que plasma audiovisualmente la perspectiva que una comunidad ficcional tiene respecto a la creación de su entorno, las causas a las que responde su estilo de vida y el origen de una de sus celebraciones más importantes, todo esto contemplado con una visión espiritual. Tomando inspiración de elementos de cosmogonías locales del territorio colombiano, con la intención de localizar culturalmente dicha visión. Por lo tanto, es necesario primero definir qué se entiende por cosmogonía y mitos creacionales en esta investigación, qué principios y/o patrones se pueden encontrar entre estos, y argumentar brevemente por qué un autor individual no puede crear cabalmente una cosmogonía, aun siguiendo estos patrones, si no, más bien, imitar su construcción y funcionamiento desde la ficción.

La cosmogonía es un discurso, no necesariamente mitológico, que describe el proceso y elementos a través de los que el Cosmos observado por un grupo humano, llegó a ser tal y cómo es, al momento de ser contemplado, e indica cómo puede desenvolverse en el futuro. Este discurso se construye a partir de un consenso cultural, científico o mitológico, y, en el tercer caso, da lugar a los mitos creacionales.

Como lo describe Jeans en *Astronomy and Cosmogony* (1961), con relación a la Astronomía

La Cosmogonía estudia los cambios que el influjo de las fuerzas naturales debe inevitablemente producir en los objetos descubiertos por el astrónomo, trata de contemplar dentro de su pasado y pronosticar su futuro. Siempre guiado por el principio de que las leyes de la naturaleza han moldeado el presente a partir del pasado y moldearán en la misma forma el futuro a partir del presente. (pp. 2)

Sin embargo, para Toharia (2015), esta concepción es más cercana a la noción moderna de cosmología, siendo que el método científico, seguido por la astronomía, se cimienta sobre teorías que “son hipótesis basadas en descubrimientos y evidencias que afectan a una parte importante del conocimiento; o sea que no son gratuitas ni arbitrarias, sino que parten de realidades demostrables” (p. 10). Siendo estas realidades de carácter material, observable, definible o, al menos, cuantificable, dentro de un modelo científico previo o vigente. Aun así, la mención de la ausencia de gratuidad o arbitrariedad en las hipótesis científicas, en la distinción ofrecida por Toharia, abre la posibilidad a interpretar que estos factores podrían ser elementos determinantes dentro de una cosmogonía no-científica o mitológica. Sin embargo, la construcción de un modelo cosmogónico en el trascurso generacional de una cultura humana tampoco es, en ningún momento, gratuita o arbitraria, pues como se verá más adelante, responden siempre a realidades humanas y su entorno.

Las cosmogonías en términos mitológicos, se caracteriza por la presencia de un nivel supra natural o trascendental, comúnmente divino. “Muchos relatos cosmogónicos presentan desde los inicios de todo lo conocido una especie de ordenación progresiva, o incluso repentina, de esos elementos inicialmente dispersos, casi siempre mediante la intervención de elementos divinos” (Toharia, 2015, p. 10) que suelen tomar una representación antropomórfica. Al igual que la forma en que se organizan los elementos que componen al mundo, en su inicio, siguen una

progresión, o transformación súbita, que responde a un sentido común humano (sentido común otorgado por la sociedad en que tienen lugar). Estas personificaciones del mundo y sus fenómenos dan lugar a una teogonía compuesta por los elementos narrativos, de una cosmogonía, que dan cuenta del surgimiento de deidades.

En *Cosmogonía y Mitología Indígena Americana* (1980) Ibarra define cosmogonía

Encontramos que se refiere a la creación del ‘Mundo’, en el sentido antiguo de la palabra, o sea mejor diremos el Universo, en lo cual hay que ver si existió desde siempre, se formó de por sí en un proceso natural o bien fue creado mediante hechos milagrosos por uno o más Demiurgos (p. 29)

En todo caso, las preguntas últimas de una cosmogonía son “¿de qué origen?” proviene y “¿hacia cuál punto?” se dirige el mundo observado, y construye una “secuencia de imágenes” que contribuyen a responderlas. (Jeans, 1961, p. 2) Esas secuencias de imágenes, originadas dentro de una cultura, pueden transformarse en una narración colectiva de eventos que tuvieron lugar en un tiempo pasado, pero que aún no han concluido: los mitos creacionales.

Según Womack, en el libro *Symbols and Meaning* (2005), “los mitos creacionales son historias simbólicas que describen cómo el universo y sus habitantes surgieron” (p. 81). Historias que pueden variar en su contenido, crecer y desarrollarse, al tener lugar en la tradición oral. Estos mitos permiten dilucidar, en parte, como se construye la propia sociedad humana que los produce, al dar legitimidad o justificación al orden social contemporáneo, enlazándolo a elementos trascendentales o sagrados. Y dan una compilación concisa de imágenes o escenas que proveen información sobre los roles, actividades y valores que son importantes para dicha

sociedad, estableciendo un ideal social, modelos de vida e identidad comunes y las relaciones adecuadas entre esos roles (p. 83).

Los mitos creacionales, tienen la capacidad de actuar como agentes cohesionantes de una sociedad, sobre la cual se construye una identidad común. “Esos mitos ofrecieron a las distintas culturas una visión integradora del mundo – esencial para la seguridad psicológica de la identidad común –, que además explicaba los fenómenos naturales más formidables e incomprensibles, como las tormentas y los eclipses” (Toharia, 2015, p. 11). Abriendo la posibilidad de enmarcar el sistema de valores del ideal de sociedad en una moral divina, con la capacidad de detonar esos fenómenos.

La construcción narrativa y simbólica de los mitos creacionales, sin embargo, no es infundada, o como se tiende a pretender desde un marco científico posmoderno, proveniente del desconocimiento de la realidad material del entorno y los fenómenos que le dan lugar, sino que emergen de un conocimiento diferente, que se manifiesta en la necesidad de

construir narraciones metafóricas y simbólicas vestidas con los elementos de la experiencia vital real – los padres, las madres, la sexualidad, el nacimiento, la muerte, los fallos de los seres humanos – Naturalmente, los mitos creacionales, como todos los mitos, son matizados profundamente por los entendimientos particulares formados por entornos y actividades dominantes particulares. (Leeming, 2010, p. 19).

De esta forma, los mitos creacionales se constituyen principalmente de la interacción entre dos tipos de características heredadas, unas particulares de su cultura originaria y otras de patrones transversales a todas las culturas humanas. “La primera y más importante de estas es el hecho de que el mito creacional siempre expresa la cultura dada, y, por extensión, el lugar y rol

humano conjunto en el tiempo y el espacio; en el mundo y el cosmos” (Leeming, 2010, p. 20). Por tanto, los mitos creacionales son siempre una construcción colectiva, no atribuibles a un autor, o grupo de autores, con identidades definidas y con un objetivo artístico o literario concreto, originado en intereses o intenciones individuales.

Una segunda característica es la localización espacial. “La Creación toma lugar en el centro del mundo dónde sea que la cultura designada crea que este se encuentra, lo que, en un universo infinito, es, de hecho, dónde sea que estemos.” (Leeming, 2010, p. 20). Esta propiedad del centro de la creación también es descrita por Eliade (1951) “la cima de la montaña cósmica no sólo es el punto más alto de la tierra; es también el ombligo de la tierra, el punto donde la creación comenzó” (p. 16). Este centro, dota de un eje sólido alrededor del que el cosmos se sostiene, y al que sus sujetos retornarán.

Aunque los eventos cosmogónicos sean narrados en un pasado, las fuerzas que le dan forma continúan actuando en el presente de la sociedad, dotando a los mitos creacionales una tercera característica común: la repetición de la cosmogonía. “Toda creación repite el acto cosmogónico por excelencia: la creación del mundo.” (Eliade, 1951, p. 18). La repetición toma forma de ciclos con diferentes funcionalidades y que responden a diferentes fenómenos, por ejemplo, la compleción del ciclo solar da lugar al año nuevo. “La creación del mundo se reproduce, pues, cada año. Esta eterna repetición del acto cosmogónico, que transforma cada Año nuevo en inauguración de una era, permite el retorno de los muertos a la vida y mantiene la esperanza de los creyentes en la resurrección de la carne”. (Eliade, 1951, p. 45)

Esta tercera característica, es de esencial inspiración la narrativa de *Cuando las Flores Cantaban*, cuyo relato busca también proponer un ciclo cósmico, representado en la órbita longeva de un cometa que atraviesa el cielo, para hablar de la fugacidad de las civilizaciones

humanas y como esta noción comienza a regresar al imaginario colectivo con el incremento paulatino de la crisis climática, un concepto que abordaré más adelante en el marco teórico.

5.2. Tradición Oral

Gran parte de los relatos cosmogónicos ancestrales en el territorio colombiano, nacen y aún se desenvuelven dentro de las tradiciones orales de sus comunidades, por tanto, son integrales dentro de la construcción cultural de estos grupos. También inspirado en esta característica, el relato de los *Cuando las Flores Cantaban*, intenta representar audiovisualmente una forma de tradición oral, y especialmente cómo esta podría verse afectada por un futuro colapso climático.

Por ambas razones, es necesario incluir el estudio de tradiciones orales en esta investigación.

Para ello, empezaré por establecer el concepto de tradición oral:

Según Galindo “Por tradición oral entendemos el conjunto de representaciones colectivas elaboradas por una cultura a través del tiempo y transmitidas, de generación en generación, por medio del lenguaje oral.” (2005, p. 19) Es por tanto un conjunto de narraciones colectivas que le permite a una sociedad representar “sus prácticas cotidianas y sus relaciones con el mundo” (p.19) que se construyen en la oralidad y están ligados al entorno en que surgen y su geografía. Pero la misma propiedad de fugacidad de su soporte oral es la mayor causa de su fragilidad (p. 21)

Desde un punto de vista histórico, Vansina (1961) propone que las “tradiciones orales consisten de todos los testimonios orales que son declaraciones reportadas con respecto al pasado” (p. 19), por tanto, no todas las fuentes orales son tradiciones orales, sólo las “fuentes que

han sido transmitidas de una persona a otra a través del medio del lenguaje” (verbal en este caso). Es decir, una fuente oral que incluye información recibida a través de otros medios o sentidos, como el visual o escrito, no entran en esta definición.

Recuentos de testigos presenciales, incluso cuando se presentan oralmente, no entran dentro de la esfera de tradición [...] Las tradiciones orales consisten exclusivamente de recuentos de ‘oídas’, es decir, testimonios que narran un evento que no ha sido atestiguado y recordado por el propio informante, pero que ha aprendido por oídas. (p. 20)

Sin embargo, es importante no confundir esta información de ‘oídas’ con rumores, los cuales tienen un origen coyuntural y se enfocan en transmitir información respecto al presente, no el pasado. Pero al mismo tiempo, estos testimonios no necesariamente tienen el objetivo de registrar la historia de forma consciente (Vansina, p. 20), sino más bien, de reportar eventos dentro de un grupo, generando finalmente una cadena de transmisión que retiene la información. (p. 22)

Aun así, las tradiciones orales, también pueden ser tomadas como fuente de eventos históricos, a modo de testimonios, y tienen una estrecha relación con la documentación escrita de estos:

En aquellas partes del mundo habitadas por grupos sin escritura, las formas de tradición oral son la principal fuente disponible para una reconstrucción del pasado, e incluso entre los grupos que tienen escritura, varias fuentes históricas, incluyendo las más antiguas, están basada en tradiciones orales. (Vansina p. 15)

Si bien, esta delimitación, permite establecer unas primeras características del funcionamiento humano de la tradición oral, se enfoca principalmente la función individual en que se recuentan eventos pasados, incluso al observar la cadena de transmisión, se trata principalmente de sujetos particulares reportando información entre sí. Pero aún no permite vislumbrar su funcionamiento colectivo dentro de una cultura y como el medio oral da lugar a su estructuración.

Para la Unesco desde una perspectiva más cultural:

El ámbito “tradiciones y expresiones orales” abarca una inmensa variedad de formas habladas, como proverbios, adivinanzas, cuentos, canciones infantiles, leyendas, mitos, cantos y poemas épicos, sortilegios, plegarias, salmodias, canciones, representaciones dramáticas, etc. Las tradiciones y expresiones orales sirven para transmitir conocimientos, valores culturales y sociales, y una memoria colectiva. Son fundamentales para mantener vivas las culturas. (Unesco, 2022).

La expresión de la tradición oral no necesariamente debe ser acarreada por todos los miembros de una misma comunidad, sino que, además, tiene la capacidad de subdividirse en categorías sociales y roles, cada uno con una carga informativa diferente en su oralidad, habiendo comúnmente un intérprete o encargado principal de recopilarla y transmitirla. Esto hace que sea susceptible a ver su continuidad amenazada por múltiples factores, principalmente la interrupción generacional de la cadena de intérpretes, la pérdida gradual de su idioma originario, la emigración masiva de comunidades y las amenazas ambientales, como la crisis climática (Unesco, 2022).

Vansina (1985), en un texto posterior, amplia su observación del funcionamiento de las tradiciones orales, dando cuenta de sus procesos dinámicos. Por un lado, su mutabilidad en el tiempo al ser un discurso memorizado. “Una vez creada, se supone que la composición a memorizar debe permanecer inalterada, aunque en realidad su verdadero fraseo va a variar con el tiempo” (p. 14) También, las dinámicas de su trasmisión a través de las generaciones, que modifica y fusiona los recuentos gradualmente, hasta hacerlos irreconocibles e inútil cualquier intento de reconstruir el evento o recuento original. “De cualquier forma, será imposible descubrir cuales han sido las contribuciones dentro de dichas tradiciones, incluso poco después de los eventos” (p. 17). Este ‘recuento’ sigue un proceso de varias etapas: el rumor histórico, dónde las noticias o los eventos a oídas sobrevive a su generación (p. 17 y 18), y luego sus reminiscencias se transforman en tradiciones personales o familiares, que, en caso de tener la suficiente significación histórica para su comunidad, se tornan en tradiciones grupales (p. 19). Estos recuentos grupales ayudan a la construcción de una identidad común y “están en cierta medida institucionalizados”, pasando a ser rememorados por representantes especializados o intérpretes, en una posición oficial de autoridad. En este punto, ya el recuento está alterado fuera de reconocimiento y ha sido moldeado por varios arquetipos o “clichés” (p. 20 y 21). Y finalmente se integran a “tradiciones de origen y génesis” o mitos creacionales:

Toda comunidad en el mundo tiene una representación del origen del mundo, la creación de la humanidad, y la aparición de su propia sociedad y comunidad particular. Dichas tradiciones de origen y génesis son los que los antropólogos denominan mito. (p. 21).

Estas narraciones, para el autor, pueden originarse de especulaciones de los “sabios” o intérpretes, material anterior a la formación de la comunidad o aprendido de la interacción con

otros grupos y recuentos intensamente arquetípicos de eventos remotos (p. 22). En muchos de estos recuentos, es evidente el uso de una lógica contemporánea el momento en que se narra, que les permite dar cuenta de la estructura social actualizada y presentar un orden cronológico. Sin embargo, con el tiempo esta lógica puede también producir una brecha en la tradición, según a la capacidad que dicha estructura tenga para calcular el paso del tiempo. “Más allá de una cierta profundidad de tiempo, que difiere por cada tipo de estructura social porque el tiempo es calculado con referencia a las generaciones u otras estructuras sociales, la cronología ya no puede sostenerse” (p. 24).

Llevando la definición conceptual ahora al marco artístico y literario, en su tesis *Tradiciones Orales Colombianas* (2010), Toro Henao encuentra otros conceptos análogos o enlazados a la tradición oral, usados por diversos autores: Literatura Oral y Oralitura.

El término oralitura es un neologismo africano, y expresa la necesidad de reconocer la esteticidad de los relatos de la tradición oral, en su esencia oral y de la forma en que son narrados, ya sea cuentos, leyendas, cantos, entre otros. (p. 8).

Esta oralidad, entonces, puede ser *Intracultural e Intercultural*.

La oralidad de tipo intracultural es aquella que se desarrolla en el interior mismo de la comunidad que la produce, y que conserva su aspecto oral y bajo las características de su propia cultura, ya sea de tipo indígena o afrodescendientes (Toro Henao, 2010, p. 8)

Por otro lado

La oralidad intercultural, por su parte, se aprecia a través del cruce con el sistema escrito y, por tanto, comporta una influencia de las formas literarias de éste, y de las

mezclas entre lenguas, géneros y temáticas. Este tipo de oralidad se reconoce como “etnoliteratura”.

El etnotexto es, pues, “una creación literaria a partir de la transformación de una tradición oral étnica” (Citando a Friedemann, 1999, p. 25).

De este modo, por ejemplo, el *Basilisco Andino* (2010) de Insuasty Delgado, mencionado anteriormente, podría considerarse una obra que atraviesa dos capas de creación etnoliteraria desde la ficción, al surgir del cruce de un relato de la tradición oral inca al medio literario del cuento y posteriormente al medio audiovisual en la animación.

El concepto de *etnoliteratura*, es provechoso para este proyecto, en la medida que podría ser un paralelo a la aproximación metodológica - Si bien, no se busca hacer una transcripción de ninguna tradición oral en particular, o una fusión directa de elementos de diversas tradiciones en general, y por tanto no puede ser *etnotextual* - Esta noción permite ver la construcción artística del presente relato de ficción como un diálogo intercultural, entre las tradiciones orales y el medio de la literatura y la animación.

5.3.Surrealismo

Según lo expone la institución de exhibición artística Tate británico (2024), el término surrealismo fue acuñado por el artista Guillaume Apollinaire al inicio de una obra de teatro para referirse a un nuevo movimiento artístico. Este concepto se expande en “el Manifiesto Surrealista” de André Breton (1924), donde el escritor abre un caso en contra de la “actitud realista inspirada por el positivismo” que “claramente se muestra hostil a todo avance intelectual o moral” (p. 6) reafirmando un catálogo de clichés: personajes, escenarios y descripciones

prefabricados que “el autor utiliza más o menos según decida” (p. 7), para estructurar una narración informativa que parece esquivar todo significado poético y dejando un espacio vacío, baldío de sensaciones o experiencia memorables.

Como contramedida, este movimiento del siglo XX propone la edificación de un nuevo estado que trascienda la realidad positivista o lúcida y permita crear puentes con los mundos oníricos. “Creo en la resolución futura de estos dos estados, sueño y realidad, que son aparentemente tan contradictorios, en un tipo de realidad absoluta, una **surrealidad.**” (p. 14). Rompiendo, de esta manera, con la dicotomía histórica entre ambas formas de percepción y el valor de sus experiencias, como un método de llegar a creaciones novedosas.

De tal forma, Breton define:

Surrealismo es automatismo psíquico en su estado puro, por el que uno se propone expresar – verbalmente, por medio de la escritura, o cualquier otro medio – el verdadero funcionamiento del pensamiento. Dictado por el pensamiento en la ausencia de todo control ejercitado por la razón, exento de toda preocupación estética o moral (p. 26)

Como una primera diferencia a la propuesta de Breton, la narración animada de este proyecto, si bien sigue el pensamiento onírico, no evita las preocupaciones por la ética o la estética. Por el contrario, dichas preocupaciones son centrales en su concepción, tanto por mi objetivo de reflexionar al rededor del paradigma civilizatorio moderno que está produciendo la actual crisis climática, como por mi deseo de explorar plásticamente el medio de la animación.

De tal manera, el punto de encuentro entre este proyecto y el surrealismo se da en la medida en que toma los sueños y el pensamiento onírico, por encima del racional y realista, como materia prima para el proceso creativo. En la medida que “desde el nacimiento de un

hombre hasta su muerte[...] la suma de momentos del sueño [...] no es inferior a los momentos de realidad” (p. 11) o lucidez. Sin embargo, debido a que la memoria no registra con igual efectividad las experiencias en ambos estados, el sueño es “reducido a un mero paréntesis, como lo es la noche” (p. 11). Aun así, es posible notar ciertas propiedades de los sueños que permiten establecer un diálogo con el medio de la imagen en movimiento y construir una narración cinematográfica.

Primero “los sueños dan toda evidencia de ser continuos y muestran signos de organización” (p. 11), de esta forma es posible construir un diálogo verosímil, con continuidad y dentro de sus propias dinámicas, coherente, que permita reflexionar alrededor de premisas poéticas, filosóficas, éticas e incluso, en este caso, ecológicas. Tal como pregunta Breton: “¿No puede el sueño ser también usado para resolver las preguntas fundamentales de la vida?” (p. 12).

Por otro lado, el espacio onírico rompe los límites racionales de la narración y permite que los elementos poéticos y emocionales tomen control total de la experiencia representada, sin necesidad de justificar lógicamente los elementos de la reflexión. “La pregunta agonizante por la posibilidad ya no es pertinente [...] ¿Cuál otra razón hace que los sueños parezcan más naturales y me permite dar bienvenida sin reservas a un revoltijo de episodios tan extraños que podrían desconcertarme ahora, mientras escribo? Y, aun así, puedo confiar en mis ojos, en mis oídos.” (p. 13)

Sin embargo, Michael Richardson (2006) explica que esta capacidad no es manifiesta de un “estilo”, estética o método establecidos, no proviene de un imaginario definido en consenso. “Los Surrealistas no están preocupados por conjurar algún mundo mágico que pueda ser definido como ‘surreal’. Su interés está casi exclusivamente en explorar las conjunciones, los puntos de contacto, entre diferentes dominios de la existencia” (p. 3). El surrealismo es por tanto una

acción continua de exploración de nuevos horizontes del pensamiento, no un conjunto de obras; estas pueden ser tomadas como un producto secundario del proceso. “La relevancia de un filme o director en particular para el surrealismo depende de cómo es filme o individuo está situado dentro de un conjunto de relaciones constituidas por la actividad surrealista” (p. 3).

Entonces, es posible establecer un enlace directo entre la misión del surrealismo y las capacidades del medio cinematográfico. Según lo expone Richardson (2006), lo que atrajo a los surrealistas al cine “se encuentra en su poder para desplegar lo que yace oculto dentro de la consciencia colectiva, haciendo manifiesto lo que es latente sin destruir el misterio de su latencia” (p. 1). Así, se comenzó a teorizar una relación estrecha entre el cine y la actividad surrealista. Refiriéndose a la obra de Ado Kyrou, Richardson establece que:

La afirmación de que el cine es fundamentalmente una experiencia surrealista está fundada en varios elementos. El primero es la analogía obvia entre la visualización del filme y el estado de ensoñación. Pero es más que esto. Es significativo que Kyrou tituló su libro *Surrealismo en el cine*; la significancia es que el surrealismo no es necesariamente constituido por filmes particulares, sino que es un fenómeno establecido por el ambiente del cine, creado por la relación que la audiencia forma con la pantalla. (p. 6)

Desde aquí Richardson argumenta que un filme no puede ser surrealista por sí mismo, solo puede relacionarse con el surrealismo al ser parte o afectado por la actividad surrealista o mostrar simpatía por su pensamiento. De tal forma, afirma que la relación entre el surrealismo y el cine se da mayoritariamente en el espacio de la sala de cine, no realmente en el cuerpo de la obra.

Partiendo de este criterio, se puede argumentar que el proceso de creación de Cuando las Flores Cantaban hace parte de la actividad surrealista, en la medida que reflexiona, a partir del pensamiento onírico, alrededor de la noción del colapso climático, escapando de la mirada realista. La búsqueda del relato no se constituye por una representación fiel los efectos de la crisis climática en comunidades puntuales, sino la exploración de una sensación colectiva, una preocupación ecológica e ideológica. Dicha sensación, representada en el término de “colapso”, concebido por la percepción de que la civilización moderna se rige por un paradigma que pone al ser humano centro de la existencia y no como un sujeto, entre muchos otros, dentro de una ecología global, con relaciones y roles en esta.

Con una posición diferente, la organización The Art Story (2024) afirma que, efectivamente, han existido filmes surrealistas e, incluso, se pueden encontrar patrones o puntos de encuentro entre ellos. Por ejemplo, “los filmes surrealistas crearon una revolución en el cine al prescindir de narrativas lineales y tramas, por lo tanto, liberando al cine de su dependencia en la narración tradicional que tomó prestada de la literatura”. Además,

“Los filmes surrealistas no simplemente recuentan sueños, sino que replican sus propios procesos a través de rupturas ilógicas e irracionales e imaginarios perturbadores [...] Los creadores surrealistas encontraron nuevas técnicas para inscribir la atmosfera y los estados incongruentes de los sueños”.

Tomando esta descripción como criterio de análisis, el relato de Cuando las Flores Cantaban divergiría del cine surrealista al tener una narrativa que, a pesar de ser no convencional, es mayoritariamente lineal. Aun así, se reúne con la actividad onírica del surrealismo al replicar dichos atributos y estados de los sueños como procedimientos irracionales e imágenes inquietantes.

5.4. Animación

El relato de Cuando las Flores Cantaban busca ser narrado a través un cortometraje animado, principalmente en la técnica de animación digital, en dos dimensiones, cuadro por cuadro, en intervenida en algunos momentos por la animación de modelos en tres dimensiones. Por ello es necesario primero definir el concepto de animación, como técnica, método, formato o medio. Luego definir las variables que serán clave en este proyecto y profundizar en su relación con el surrealismo.

En un sentido técnico básico, Mealing (1999) afirma que el objetivo de la animación es “presentar una secuencia de imágenes, llamadas fotogramas, a una frecuencia que el observador aceptará la sucesión de imágenes discretas como de movimiento continuo”

Luego, en una profundización más ontológica, ambos, Paul Wells y Charles Solomon definen animación a partir de su etimología con el latín *animare*, “dar vida”. “Esto mayormente significa la creación artificial de la ilusión de movimiento en líneas y formas inanimadas”. (Wells, 1998, p. 10). Según Solomon, lo que conecta a los medios y variaciones que componen la animación son dos propiedades en común: “(1) las imágenes están grabadas cuadro por cuadro y (2) La ilusión de movimiento es creada en lugar de capturada” (Solomon, 1987, p. 10). Citando a Norman McClaren: “La Animación no es el arte de dibujos-en-movimiento, pero, en su lugar, el arte de los movimientos-que-son-dibujados. Lo que ocurre entre cada cuadro es más importante que lo que pasa en cada cuadro” (Solomon, 1987, p. 11). De esta forma, se pone el foco, a diferencia de otros medios, en la relación entre puntos, el flujo y el ritmo de los eventos. Sin embargo, profundizando en el aspecto filosófico del medio, los animadores de la Escuela

yugoslava de Zagreb sugieren que “animar es ‘dar vida y alma a un diseño, no a través de la copia sino a través de la transformación de la realidad’” (Holloway, 1972, p. 9, como se citó en Wells, 1998, p. 10). Es así que la escuela Zagreb “percibe la animación como un medio no-realista y una forma potencialmente subversiva” (Wells, 1998, p. 11). Dicha subversión de la realidad se puede producir de varias formas, una de ellas modificando su campo de estudio: “Si el trabajo del cine de imagen real es presentar la realidad física, el cine animado se preocupa por la realidad metafísica - no como las cosas se ven, sino lo que significan” (Hoffer, 1981, p.3, como se citó en Wells 1998, p. 11). Otra subervisión se puede ver en modificar los objetos cotidianos y propiedades universales: “la animación puede desafiar la gravedad, retar nuestra percepción del espacio y el tiempo e infundir objetos inanimados con propiedades dinámicas y vibrantes.” (p. 11).

Estas modificaciones o fugas de la realidad van más allá de la exploración inicial de ilusiones ópticas o la necesidad de hacer posible la visualización de escenas de la narración que de otra manera no podrían ser plasmadas. Cómo lo muestra Wells (1998):

Tales imaginarios no operaban como un conjunto de trucos o bromas visuales, ni constituían una narrativa literaria convencional, sino que era una construcción cinética totalmente determinada por las decisiones hechas por el animador, relacionando imágenes en sus propios términos personales. A veces por asociación obvia, a veces por algo enteramente dentro del dominio de su participación psicológica y emocional con el sistema visual”. (p. 15)

Así es como se comienza a observar una inclinación de los primeros animadores hacia la fantasía. Tal es el caso de McCay, cuyos sujetos de estudio eran siempre personajes que no podrían ser fotografiados, “míticos, extintos o criaturas microscópicas [...] Aun así, son

caracterizadas por un principio auténtico de movimiento, por lo tanto, realizando la credibilidad de ambos, la existencia de las criaturas mismas y las capacidades del medio” (p. 16). Sin embargo, esta búsqueda por llenar de verosimilitud las imágenes de los elementos fantásticos infundiéndolos de propiedades creíbles, sigue siendo una concesión hacia el realismo que, según Wells, se encarna mayoritariamente en Disney y su escuela estadounidense. (Wells, 1998, p. 21-28).

Como contramedida, Wells expone la posición de William Moritz al proponer que la animación está mejor representada en

la creación de filmes que se concentran puramente en usar y desarrollar un vocabulario único disponible sólo en la animación, el cual, por lo tanto, se distingue de cualquier otro estilo o aproximación de la creación cinematográfica.

[...]

La animación de este tipo puede ser reconocida por estar más específicamente atada al deseo de expresar aspectos del pensamiento, sentimiento y experiencia humanos profundamente personales, a veces conscientes, otras inconscientes. (p. 28-29)

De tal forma, la animación se aproxima a la actividad surrealista en la medida que puede buscar asociaciones y estímulos más allá de las significaciones ya establecidas culturalmente y sin necesidad de proveer un significado lógico. Hablando de la obra de Oskar Fischinger, él “sentía que esto también podría ser logrado en términos puramente visuales. Las siluetas y formas no necesitan representar nada en absoluto, y aun así provocarían una variedad de respuestas en los espectadores que las observaran”. (Wells, 1998, p. 29).

Últimamente, para los objetivos del presente proyecto, continuaré con la descripción de la animación como ‘el medio de composición que crea la ilusión movimiento ya sea a través de abstracción, manipulación o captura de imágenes.’ Dando espacio a una amplia multiplicidad de técnicas posibles.

Con esto se establece una distinción entre dos polos del medio: la “animación ortodoxa” y “la animación experimental”, siendo el amplio espectro entre ambas la “animación progresiva” (p. 36). La animación ortodoxa entonces se construye sobre los principios de **configuración** u organización de los elementos visuales en una **continuidad específica**, dentro de una **forma narrativa** y un **contexto en evolución**, unificados por la unidad en estilo y la ausencia de la individualidad del artista, todo en compasado por las dinámicas del diálogo. En contraste, la animación experimental busca la abstracción de los elementos en una no-continuidad dentro de una forma puramente interpretativa y en una materialidad en evolución, en lugar del contexto; además, al no buscar unificación, se presentan estilos múltiples y la individualidad de cada artista es central. Y, finalmente, sus dinámicas son guiadas de una forma musical y no están centradas en el diálogo. (p. 36)

En un punto medio, siguiendo la descripción de Wells, la animación de Cuando las Flores Cantaban, se situaría en el espectro de animación progresiva. Esta “por definición, evoca los aspectos tradicionales del filme animado, pero también busca ornamentar o reformar estas tradiciones con aproximaciones contemporáneas” (p. 51). Este horizonte funciona como una forma de resistencia o redefinición del vocabulario inherente dentro de la animación ortodoxa y se ha logrado primariamente a través del cambio de la técnica tradicional de celdas en dos dimensiones, por técnicas tridimensionales como la animación de marionetas o arcilla en stop-motion. (p. 51). La animación tridimensional CGI o generada en computadores se ha dirigido

también en esta dirección, principalmente en sus inicios. Sin embargo, al ser pronto adoptada hegemonicamente por Disney, luego de ser perfeccionada por Pixar, fue anclada nuevamente al ethos hiperrealista de ambos estudios, causando que esta técnica sea mayoritariamente asociada a los mismos principios de la animación ortodoxa, a pesar de haber incontables obras que tienden hacia el polo experimental.

6. ETAPA ACTUAL DE LA CREACIÓN

6.1. Narrativa:

- **Tema**

El amor tras la muerte.

- **Premisa**

Todo muere, todo decae, todo se descompone; la resiliencia es abrazar ese hecho.

- **Sinopsis**

Dos viajeros, Él y Ella, atraviesan una tierra agonizante. Pertenecen a un grupo devoto al sol y, de poblado en poblado, cargan en dos farolas el Fuego de los Andes, encendido por la luz del amanecer en sus cimas. El fuego es capaz de revivir la tierra circundante, a cambio de una muestra de la música del lugar. La viajera tiene una conexión especial con la tierra y sus formas de vida, causando que esté más ‘plantada’ en la realidad y el presente, y que enfrente inmediatamente los problemas que surgen. El viajero, por otro lado, tiene una conexión mayor con las estrellas. Es capaz, incluso, de tomarlas con sus propias manos y observar sus mensajes, generando que gran parte del tiempo se encuentre absorto en visiones del futuro. Su enajenación constante es causa de que, tras arribar ambos a un caserío costero y subir la marea, pierda su farola en el mar y se ahogue tratando de rescatarla. El humo de esta, al extinguirse, cubre todo el cielo, produciendo la muerte masiva de seres vivos por la ausencia del sol. De luto, la viajera comienza un ciclo de travesías entre las cimas más altas de los Andes, buscando subir sobre la nube de humo para recuperar el fuego, y la costa, donde se ahogó su compañero, para velar su

recuerdo y traer de vuelta la vida cada siglo. Con este relato mágico, la Madre de una comunidad del presente (perteneciente al universo narrativo) explica a una niña los tres fenómenos naturales que definen su entorno y estilo de vida: el primero es una capa de humo y polvo que cubre la mayor parte del cielo, evitando el paso de la luz del sol. El segundo, que el mar tenga un nivel mucho más elevado que en el pasado. Y tercero, un cometa de cola amarilla que atraviesa el cielo cada cien de años. La historia surge a partir del remoto conocimiento, transmitido oralmente por generaciones, de una serie de cambios drásticos en el clima acontecidos milenios atrás. En la misma época, un cometa entró al sistema planetario y comenzó a orbitar el sol, pasando constantemente junto a la Tierra, como un reloj astronómico que, con cada visita, recuerda a la humanidad de su fugacidad. La viajera, con su farola, es la representación antropomórfica del cometa y el caserío costero la representación del territorio habitado por la comunidad.

• **Universo**

La vida en la Tierra lleva varias décadas decayendo por la crisis climática, luego del año 2050, el aumento de la temperatura global supera los 3°C causando lentamente la descomposición de la civilización humana global. En el territorio colombiano, el Amazonas ha comenzado su proceso de desertificación, tornándose lentamente en una sabana, los páramos se están tornando en terrenos baldíos y los humedales del centro y Caribe colombianos se han secado. Alrededor de esta época, al sistema solar entran dos cometas gemelos (que se orbitan entre sí) y se cruzan con la órbita de la Tierra. Al pasar extremadamente cerca del planeta, uno de los cometas es atraído por este. Debido a que la mayoría de las instituciones gubernamentales, alrededor de todo el globo, han colapsado a raíz de la crisis, no hay disponibles medidas para desviar el cometa, y este impacta el planeta en el océano. Una capa de polvo cubre gran parte de

la atmósfera y aumenta el nivel del mar, causando una extinción masiva que elimina todo rastro de civilización restante. El otro gemelo continúa su camino y comienza a orbitar el sol, pasando cerca de la Tierra, en un periodo de cientos de años, acercándose cada vez más. Luego de varios milenios, los humanos sobrevivientes forman comunidades neo-primitivas y comienzan a poblar los terrenos baldíos. En las regiones cercanas al ecuador debido a las fuertes corrientes de aire tropicales, se forma una zona en la que es posible ver a través de la capa de polvo, dependiendo de la época, que coincide con el paso del cometa. En el Caribe, las comunidades anfibias que surgen comienzan a congregarse en una sierra costera para contemplar el paso del cometa. Tornándose en una ceremonia que convoca en peregrinaje a todas las comunidades de la región a lo largo de varios siglos. Con las generaciones construyen un relato fantástico para explicar el ciclo del cometa, al mismo tiempo que explican la capa de polvo que cubre el cielo y el alto nivel del mar. El final del relato pronostica el futuro impacto del segundo cometa, con el que vendrá el fin de su nueva civilización. Sin embargo, al finalizar la ceremonia y volver a su territorio, continúan sus rutinas diarias con normalidad.

El relato está al servicio de uno de los principios morales de la comunidad, “vivir un día a la vez” y no preocuparse, más allá de las capacidades propias, por los eventos, ideales o catastróficos que sobrevendrán en el futuro. Por ello, el viajero, que se obnubila permanentemente con sus sueños del futuro ideal, termina causando un cataclismo. Mientras la viajera, que permanece en el presente, se torna en un recordatorio astronómico del paso del tiempo y la decadencia de todo.

• **Guion:**

Anexo D: Guion.

- **Storyboard**

Anexo E: Storyboard.

- **Personajes, objetos y espacios:**

Viajeros: ambos viajeros están inspirados en el Cóndor Andino. Pertenecen a una religión devota a los astros, que usan como guía para sus viajes. Su misión es tomar el Fuego de los Andes, un fuego dorado que surge en las cimas de la cordillera, al amanecer; y llevarlo a los poblados de la tierra moribunda alrededor, pues este fuego es capaz de revivirla, su vegetación y sus animales. Para guardarlo, los poblados tienen un pilar en su centro, alrededor del cual construyen sus hogares en espiral. En la cima del pilar, suele arder una antorcha que se apaga tras varios años. El fuego es convocado a entrar a las farolas de los viajeros, al tocar melodías específicas en diversos instrumentos, de la misma forma que puede ser convocado a salir y subir a los pilares. Los instrumentos de estos dos Viajeros son kuísi, uno hembra y otro macho. La tragedia de ambos está en su “paraíso perdido”, ambos pierden lo que aman. Ella, siempre al servicio de la tierra y su vida, termina alejándose de esta casi permanentemente. Él, obsesionado con los astros y buscando estar cada vez más cerca, permanece ahogado en el mar.

Ella: es más cercana a la tierra, por lo que está especialmente conectada a la vegetación. Su temperamento es más limitado, rítmico y cíclico. Está más enfocada en el presente, así que ve los problemas que enfrenta como obstáculos que debe resolver en el momento. Interactúa con los habitantes de los poblados que encuentran. Su deseo es detener la muerte de la tierra. Su necesidad es ser más libre de su atadura a la tierra. Ella logra sobreponerse a su necesidad, tomando distancia de la tierra, irónicamente, para tratar de mantener la vida en esta. Pero retorna cíclicamente porque la extraña.

Él: es más cercano a los astros, por lo que la mayor parte del tiempo está mirando al cielo y consultándoles por guía. Su temperamento es más dinámico, melódico. Suele estar en un estado constante de disociación, imaginando el futuro ideal, por lo que no está tan atado a los problemas frente a él. Su deseo es que haya más viajeros, para hacer su labor más fácil. Su necesidad es contemplar la vida frente a él. No logra sobreponerse a su necesidad, por lo que al obnubilarse imaginando el futuro lejano no advierte el peligro de la marea y se ahoga, causando una catástrofe.

Farolas: están diseñadas de forma que expresan una mezcla de funcionalidad y ritualismo sagrado. Por un lado, para contener un fuego poderoso, su centro está compuesto de barro, con formas y pinturas similares a las cerámicas precolombinas del pueblo Pasto. Por otro lado, también son una representación simbólica del Cóndor de los Andes reinterpretado de una forma inspirada en El Basilisco Andino, con cola de serpiente y en relación con el fuego volcánico de los Andes colombianos. Sin embargo, el diseño de sus adornos de oro es reminiscente de las piezas de orfebrería de aves doradas del pueblo Tairona.

Caserío costero: está parcialmente inspirado en los estilos arquitectónicos y la cosmogonía del pueblo Kogui. La estructura de sus viviendas, construidas sobre una elevación natural, se basa en una espiral de cuatro aros concéntricos como esqueleto y una cubierta cónica que apunta al firmamento. Dicha estructura es trazada en el suelo durante su construcción clavando un mástil de madera en el centro y dibujando una espiral a su alrededor, valiéndose de una estaca atada al mástil por un hilo (Duque Cañas, 2019). Adicionalmente, todas las construcciones del caserío están dispuestas en cuatro brazos espirales que convergen en el centro del poblado, allí se levanta un pilar hecho a partir de una pieza de madera de alrededor de diez

metros de altura con un caldero dorado en su punta y arde el fuego que traen los viajeros durante varios años hasta apagarse.

6.2. Propuesta Audiovisual:

• Animación, Sonido y Ritmo:

El cortometraje será producido mayoritariamente en técnicas de animación digital cuadro por cuadro en dos dimensiones, usando un software de animación e ilustración digital con simulación de pinceles e instrumentos análogos, con el objetivo de imitar las texturas pictóricas de los referentes mencionados más adelante en este apartado, a la vez que se mantienen las ventajas técnicas y ritmos de producción más rápidos de un flujo de trabajo digital. Sin embargo, por motivos de presupuesto y cronograma, para el primer corte del cortometraje, que se desarrollará en el marco de esta convocatoria, la animación solo llegará hasta la etapa de color base antes de pasar al proceso de compositing y montaje, sin agregar capas de renderizado de luces y sombras ni aplicación de texturas complejas, las cuales serán adicionadas posteriormente en un segundo corte

La animación se dividirá en cuatro aspectos principales: animación de personajes, animación de efectos, pintura y animación de fondos, y animación 3D. Este último aspecto se incluirá en momentos puntuales para elementos ambientales, como el mar, y objetos de importancia cuyas formas son especialmente geométricas y no variables, como las farolas e instrumentos musicales, con el objetivo de evitar que se modifiquen sus proporciones, facilitar su recreación en diferentes perspectivas, ángulos, ambientes de luz y movimientos de cámara y

representar sus movimientos de forma verosímil a las sensaciones de peso y materiales que se desean transmitir. En este proceso, se usarán dos tabletas gráficas con pantalla y tres tabletas gráficas sin pantalla.

Las secuencias se estructurarán con el objetivo de generar atmósferas que transmitan sensaciones oníricas, acordes a los niveles trascendentales de las narraciones cosmogónicas estudiadas, usando elementos presentes en sueños como espacios y personajes liminales: ambientes y sujetos fuera de sus contextos, comportamientos y usos cotidianos, con caracterizaciones volátiles y fluidas. Tomé como referente la película de animación *El Huevo del Ángel* (Tenshi no Tamago, Oshii, 1985) para construir un ritmo de secuencias similar: lento, contemplativo, con espacio para la observación de los ambientes. Esto es reforzado por la escasa presencia de movimientos de cámara durante la mayoría de la pieza. Además, la cantidad de diálogos es reducida y la mayoría de la expresión de los personajes se da a través del lenguaje corporal, permitiendo a la audiencia enfocarse en los aspectos visuales, sonoros y musicales. En coherencia, el diseño sonoro de la película no es tanto de carácter verbo centrista, sino principalmente de una composición ambiental, con un rango moderado y estable en la intensidad en sus componentes, a lo largo de gran parte de su duración, lo cual causa mayor impacto y énfasis en el instante en que irrumpe un nuevo elemento de mayor volumen o disonancia.

De la misma forma, durante el grueso del cortometraje, se toma como referente la película de *Stalker* (Tarkovsky, 1979) a partir de su segundo acto, con la intención de aproximarse a sus panoramas en decadencia física y huellas de actividad y presencia humanas dejadas al arbitrio de la naturaleza y la descomposición, bajo atmósferas lúgubres establecidas por tonos tierra, verdes, cianes y marrones con baja saturación y exposición. Estas atmósferas

son presentadas con ritmos y movimientos de cámara igualmente pausados y alargados, junto sonidos que surgen y se desvanecen progresivamente.

Por otro lado, la apuesta plástica es cercana al cortometraje de animación *Puparia* (Tamagawa, 2020), tomando como referencia la textura en la etapa de color que otorga una sensación pictórica de varias capas, los movimientos y gestos fluidos de los personajes principales, cuyas pieles están afectadas por luces y sombras para aportar mayor textura y volumen. También, en esta pieza animada, los ojos de los sujetos reflejan notoriamente las fuentes de luz del ambiente, algo que se traducirá a las escenas en que el cometa, las estrellas, el fuego y las algas bioluminiscentes, entre otros elementos emisores de luz, están siendo observados por los personajes principales. Similarmente, la presencia de formas geométricas dinámicas y coloridas en los escenarios, se adaptará en su lugar a las vestimentas de los personajes, inspiradas en la fabricación textil de comunidades ancestrales del Caribe. Además, presenta escenarios constituidos de ambientes vegetales saturados de texturas, formas y colores exóticos, que potencian el paisaje onírico a la vez que establece un punto de referencia para la representación de los elementos vegetales en nuestro cortometraje.

En la misma dirección, se toma al cortometraje de animación *Mu-mu* (Karavaev, 1987) como punto de referencia para la textura otorgada por el medio pictórico en que está producido, a la vez que se busca aproximarse a su interpretación de la iluminación que varía en diferentes grados de naturalismo y expresividad y múltiples temperaturas y la transformación de las paletas de color de cada secuencia en relación con las emociones de sus protagonistas. También, se quiere recrear digitalmente la simulación del efecto de paralaje en los fondos, lograda a través del método de ‘cámara multi-plano’, cuando se presenta un movimiento de cámara.

En lo que respecta a los elementos de animación 3D, se les dará un tratamiento similar al estilo y los métodos desarrollados por el director y animador Alberto Mielgo, presente en los episodios “La Testigo” y “Jibaro” de la serie de animación Love, Death & Robots (2019-2022) y su cortometraje El Limpiaparabrisas (2021); en los que se realiza el modelado, rigging y animación en 3D de algunos elementos a modo de base y posteriormente se aplica una segunda capa de renderizado manual, color y efectos, calcando esa base y agregando elementos y texturas adicionales que simulan una sensación visual de animación cuadro a cuadro en dos dimensiones y mejora y facilita en gran medida una composición final en que se combinen homogéneamente elementos creados con el uso de ambas técnicas. Sin embargo, como se mencionó anteriormente, para el primer corte desarrollado en el marco de esta convocatoria, los elementos de animación 3D aun no presentarán dicho acabado en una segunda capa de renderizado manual, la cual se adicionará para el segundo corte.

Para el plano secuencia de la penúltima escena, en que la viajera y su farola se tornan gradualmente en el cometa de cola amarilla, a medida que los fondos se funden uno sobre otro, se toman como principales referentes la película de animación El Cuento de la Princesa Kaguya (Takahata, 2013) y el cortometraje El Basilisco Andino (Insuasty, 2010) mencionado anteriormente. Del primero, se observa específicamente la secuencia en que la princesa escapa del palacio, buscando conseguir un grado similar de expresividad en los trazos, cuya direccionalidad e intensidad priman por encima de la estructuración y silueta clara de los elementos y el fondo, de la misma forma que el diseño sonoro se limita a enfatizar los movimientos y gestos del personaje. Sin embargo, la secuencia proyecta de forma efectiva la magnitud de las emociones de la protagonista. Del cortometraje El Basilisco Andino se tiene la intención de aproximarse a las transformaciones de colores vívidos y volatilidad de las formas y

texturas presentes en su secuencia inicial, en que la cámara recorre los Andes y los cóndores se elevan por sobre sus cimas y aguas.

• **Música:**

El proyecto busca no relegar la composición musical cinematográfica a la etapa de postproducción, ni limitarla a complementar o suplir las necesidades de una narrativa o propuesta estética ya consolidadas. En consecuencia, se ha venido realizando la composición de una pieza musical desde una etapa inicial del proceso creativo. Así, la creación musical no ha estado al servicio de la escritura del guion y la producción de la animación, entre otros procesos, sino que las ha inspirado y direccionado hacia una construcción común. Dialogando también con tradiciones musicales originarias del Caribe, especialmente el bullerengue y la música de gaita. Para ello, se tienen como referentes musicales a las cantoras Petrona Martínez, Totó la Momposina, Etelvina Maldonado, Niña Emilia, los compositores María Mulata y Pablo Flórez, los percusionistas Juan Batata y Paulino Salgado Batata y la agrupación Sexteto Tabalá.

La versión actual de la pieza musical principal, llamada “Canción del Guayacán”, se divide en dos secciones: la primera llamada “Velorio” presenta un ritmo lento y tonalidad melancólica, sólo se compone una línea de voz femenina principal y un instrumento acompañante, rol en el que se planea usar una guitarra española. La segunda parte tiene el nombre de “Altamar”, en un ritmo más acelerado, con melodía sincopada y tonalidad alegre; posee la línea de voz femenina principal, tres o cuatro voces femeninas acompañantes, tambores, gaitas kuísi y maracas.

Se realizará el proceso de composición y arreglos musicales de la pieza final en retroalimentación con el laboratorio de Composición Musical de proyectos de grado y los

intérpretes de la pieza. Para el prototipo se grabarán de forma casera algunas de las líneas instrumentales (usando un micrófono a nuestra disposición y una habitación acondicionada), principalmente las líneas melódicas y rítmicas de las gaitas y de percusión. La grabación de las otras líneas instrumentales dependerá de la disposición de los instrumentos, según se pueda gestionar su préstamo o se deba realizar su alquiler.

Las líneas instrumentales del máster final serán interpretadas por ‘El Trinar de la Montaña’, una agrupación de Cumbia, Puya y música de Gaitas de la ciudad de Medellín, con la que ya estamos en contacto. Por otro lado, las interpretaciones de la voz principal y las voces acompañantes serán realizadas preferiblemente por cantaoras de etnia afrocolombianas, formadas en las tradiciones de los alabaos, bullerengue y/o cumbia. La producción y mezcla del prototipo y el máster final se realizarán en una estación de audio digital.

7. RESULTADOS Y HALLAZGOS

7.1. Surrealismo, Cosmogonía y Fantasía

El primer gran hallazgo lo encontré en el diálogo entre todos los campos que exploré. Al concebir el concepto del cortometraje, no sabía cómo describir sus búsquedas temáticas ni creativas, por lo que traté de relacionarlo y verlos desde los lentes de múltiples áreas culturales, científicas y artísticas, sin embargo, no se acoplaba satisfactoriamente a ninguna de ellas.

Inicialmente, intenté observarlo desde la cosmogonía, acercándolo a los Mitos Creacionales. En la investigación bibliográfica para el marco teórico, encontré que el funcionamiento de las cosmogonías no pertenece a la ficción, sino que es más cercano a la no-ficción. Funcionando como registros de eventos pasados reales y originándose del conocimiento colectivo, no en la creatividad individual. Como lo dice Leeming, esto se expresa en la construcción de

narraciones metafóricas y simbólicas vestidas con los elementos de la experiencia vital real – los padres, las madres, la sexualidad, el nacimiento, la muerte, los fallos de los seres humanos – Naturalmente, los mitos creacionales, como todos los mitos, son matizados profundamente por los entendimientos particulares formados por entornos y actividades dominantes particulares. (Leeming, 2010, p. 19).

De este modo, el relato del cortometraje no podría ser considerado una cosmogonía, al no ajustarse a las características, intenciones y dinámicas que estas presentan.

gaita, esta tiene 5 orificios. Observa hacia el cielo, a las estrellas, estira su mano y toma una. Cierra uno de los ojos y, con el otro, observa a través de la estrella. Ve un poblado rodeado por humedales, junto al mar, del que surge una columna de humo blanco, comienza a caminar bajando de la cordillera. Ambos continúan su marcha y ya no hay monolitos a su alrededor.

Este fragmento del guion es un ejemplo de los momentos de la narración para los que usé el pensamiento onírico del surrealismo para expresar un significado poético.

Como otro camino, mientras estaba escribiendo el guion del cortometraje, intenté revisar la narración desde el lente del movimiento surrealista. Sin embargo, encontré que una parte considerable del concepto del cortometraje estaba en contradicción con la ideología surrealista. Según la propia definición ofrecida por Breton (1924), dicha actividad se realiza dictada “por el pensamiento en la ausencia de todo control ejercitado por la razón, exento de toda preocupación estética o moral” (p. 26). En contraste, el proceso de conceptualización del proyecto se ha dado claramente desde una preocupación la estética de su animación y la reflexión moral alrededor de la crisis climática.

Además, desde el pensamiento y la ideología surrealista, una obra no suele ser considerada surrealista, sino más bien afectada por la actividad surrealista. Como lo expone Richardson (2006) “Los Surrealistas no están preocupados por conjurar algún mundo mágico que

pueda ser definido como ‘surreal’. Su interés está casi exclusivamente en explorar las conjunciones, los puntos de contacto, entre diferentes dominios de la existencia” (p. 3)

Incluso, desde una perspectiva que considera posible que una obra cinematográfica sea surrealista, la narración propuesta contradice algunas de las propiedades observadas de dicho cine. Por ejemplo, “prescindir de narrativas lineales y tramas, por lo tanto, liberando al cine de su dependencia en la narración tradicional”. (THE ART STORY, s. f.). Al contrario, gran parte del cortometraje sigue una narración lineal y una trama temática.

Debido a esto, intenté observar el relato desde la visión del género de la fantasía. Sin embargo, siendo ya familiar con este género, identifiqué rápidamente que sus universos se constituyen a partir de “sistemas de magia”, cuya definición puede ser más suave o fuerte, dependiendo de las delimitaciones que el autor deba imponer en sus mecanismos, por motivos temáticos, poéticos o de verosimilitud. Pero en todo caso, dichos sistemas se establecen sobre unas reglas narrativas claras. A diferencia de esto, el universo del cortometraje, si bien tiene un mecanismo claro (el funcionamiento del Fuego de los Andes) no se construye sobre ningún sistema mágico, ni presenta una continuidad relevante que pueda constituir una regla.

Finalmente, en retrospectiva, si bien el cortometraje tiene grandes diferencias con las áreas a las que busqué acercarlo, tiene también grandes elementos en común desde su origen y otros nuevos que tomé prestados al mostrarse útiles en su estructuración: Las características narrativas de los mitos de origen, el protagonismo de los sueños y sus dinámicas en el surrealismo, las narrativas metafóricas y verosímiles de la fantasía. Todo ello ha surgido de establecer un diálogo entre dichas áreas diversas y establecer este nuevo relato como punto de encuentro en medio de ellas.

7.2. Crisis Climática, Tradiciones Orales y Escritura

Uno de los objetivos que tengo desde antes de iniciar el proyecto es confrontar creativa y artísticamente la crisis climática, viéndola desde una postura ecológica. Lo cual lleva necesariamente a tomar una posición ideológica, estudiar las causas materiales de la crisis y, fundamentalmente, llevar un rol activo en los esfuerzos colectivos para remediar sus impactos. Inicialmente, me preocupaba que construir una obra de ficción no fuera realmente una forma efectiva de abordar la crisis climática ni contribuir activamente a dichos esfuerzos. Además, no tenía certeza de que las tradiciones orales colombianas y sus cosmogonías guardaran una relación significativa con esta crisis.

En el proceso de investigación bibliográfica sobre tradiciones orales y sus mitos de creación, encontré que “esos mitos ofrecieron a las distintas culturas una visión integradora del mundo – esencial para la seguridad psicológica de la identidad común –, que además explicaba los fenómenos naturales más formidables e incomprensibles, como las tormentas y los eclipses” (Toharia, 2015, p. 11). De forma que actúan como agentes de cohesión, no sólo para sus comunidades originarias consigo mismas, sino también con sus territorios y ecosistemas. De este modo, todo fenómeno natural ocurrido en su entorno tiene cabida dentro de sus tradiciones orales, al formar parte de dicha historia compartida. Adicionalmente, como lo expone la UNESCO. Dichas tradiciones orales pueden verse amenazadas por varios factores: “principalmente la interrupción generacional de la cadena de intérpretes, la pérdida gradual de su idioma originario, la emigración masiva de comunidades y las amenazas ambientales, como la crisis climática.” (Unesco, 2022). De esta forma, hallé que las tradiciones orales tienen, efectivamente, una relación tanto interna como externa con la crisis climática, incluso más estrecha de lo que esperaba inicialmente.

7. EXT. DÍA. HUMEDAL.

Los Viajeros caminan con esfuerzo por el humedal seco, el rostro de Ella tiene una expresión de pesadez. Sus pies se hunden en el fango verde oscuro, a su lado corre una cuenca de agua negra. La vegetación a su alrededor está diezmada, la mayoría de los árboles cercanos están muertos y algunos talados en la tierra. Cerca de ellos, en una depresión lodosa, hay varias chalupas y balsas en fila, podridas y agujereadas. Más lejos hay varias más, en similar estado, surcando la tierra alrededor por sí solas.

SE ESCUCHA una corteza de madera crujir al lado, los viajeros voltean la cabeza. Un mangle, con sus raíces como patas de araña, camina agonizante en la misma dirección que van los Viajeros. Ambos se detienen a observarlo, el mangle avanza hacia la columna de humo. Más lejos, a ambos lados, hay otros mangles, caminando hacia el mismo punto. Él mira hacia la columna, ve debajo de ella la silueta de un poblado y un fugaz destello azul. Levanta las cejas y camina hacia allá. Ella permanece observando al mangle, Él la mira y se detiene de nuevo. Baja la mirada, los mangles continúan avanzando.

Esta escena del guion es una de las que más palpablemente expresa la crisis climática como concepto temático central.

Mientras escribía el guion del cortometraje, al tiempo que me preguntaba cómo podría participar activamente en los esfuerzos contra la crisis climática, encontré un discurso de Ursula K. Le Guin en el que expresa:

Creo que se acercan tiempos difíciles cuando buscamos las voces de escritores que pueden ver alternativas a como vivimos ahora y pueden ver, a través de nuestra sociedad golpeada por el miedo y sus obsesivas tecnologías, otras formas de ser. E incluso imaginar bases reales para la esperanza. Necesitaremos escritores que recuerden la libertad, poetas, visionarios; los realistas de una Realidad más amplia.

[...]

Vivimos en el Capitalismo, su poder parece inescapable; también lo parecía el derecho divino de los reyes. Todo poder humano puede ser resistido y transformado por

seres humanos. Resistencia y transformación que usualmente comienzan en el arte y, muy frecuentemente, en nuestro arte: el arte de las palabras. (Kroeber, 2014)

Durante este momento, aprendiendo sobre la posición de varios autores tanto de literatura ecológica como de ciencia ficción y fantasía como Le Guin, comprendí que, para instar a acciones directas contra la crisis climática, primero es necesario creer que dichas acciones son posibles y que su impacto puede ser significativo. Así, acepté que los medios artísticos de la escritura y la animación pueden ser formas valiosas de aportar a estos esfuerzos colectivos, y no tienen que ceñirse al realismo hegemónico desde el siglo pasado, en el que sólo se permite representar lo que se considera la “realidad humana”. Como lo demanda Le Guin: la realidad (siempre relativa) puede ser ampliada a nuevos horizontes.

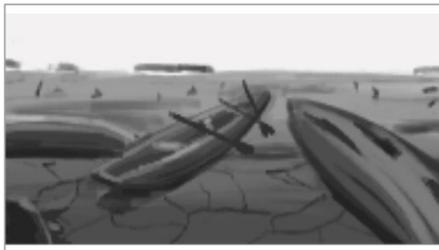
7.3. Sueños y Animación sobre la Crisis Climática



Viñetas del Storyboard de Thumbnails que muestran la sequía en la narración.



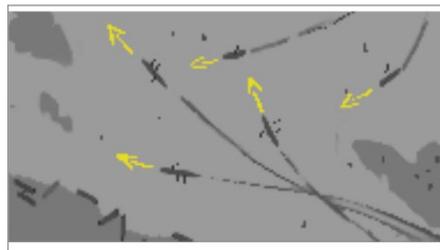
ESCENA # 7 PLANO # 13
 PLANO RECURSO
 Una chalupa vieja rota, se apoya volteada sobre una rama, junto a un tronco talado.



ESCENA # 7 PLANO # 14
 Cerca de los viajeros, en una depresión lodosa, hay varias chalupas y balsas en fila, podridas y agujereadas.



ESCENA # 7 PLANO # 15
 Más lejos hay varias más, en similar estado, surcando la tierra alrededor por sí solas



ESCENA # 7 PLANO # 16
 Más lejos hay varias más, en similar estado, surcando la tierra alrededor por sí solas

Fragmentos del Storyboard de Thumbnails que muestran la sequía en la narración.





Fotografías tomadas en la segunda salida de campo a Santa Cruz de Mompox.

En una posición muy afín a Le Guin, André Bretón se pregunta en el *Manifiesto Surrealista* “¿No puede el sueño ser también usado para resolver las preguntas fundamentales de la vida?” (Breton, 1994, p. 12) Así, defiende que el pensamiento onírico y los mundos de los sueños también pueden aportar a reflexiones humanidad profundas. En contraposición a la “actitud realista inspirada por el positivismo” que “claramente se muestra hostil a todo avance intelectual o moral” (p. 6)

Como lo expuse en el punto anterior, durante la concepción de mi proyecto, tenía claro mi deseo de reflexionar y hablar acerca del colapso climático, no sólo como una amenaza existencial directa para la civilización humana, sino también como evidencia de la necesidad transformar el paradigma civilizatorio modernista. Pero, al mismo tiempo, deseaba construir una narración animada fantástica, que todavía parecía huir de la realidad humana que estaba estudiando. Aún no estaba seguro de si el proceso de creación lograría conciliar ambas intenciones.

Al regresar de la segunda salida de campo a Mompox, comencé a revisar el metraje y referencias visuales que había registrado y reanudé el proceso de storyboard del cortometraje. Al ver las escenas que ya había ilustrado anteriormente, junto a las nuevas experiencias, fotos y videos que traía, vi que encajaban orgánicamente. Como se puede observar en los fragmentos del storyboard, estaba representando las chalupas abandonadas en la orilla de un humedal seco y baldío de vegetación, en referencia a las sequías producidas en el Caribe por la crisis climática y su impacto en los estilos de vida locales. Sin embargo, algunas de las chalupas, como símbolo poético de estos estilos de vida, persisten en surcar el humedal muerto por sí mismas y sirven a los viajeros en su viaje para reafirmar la vida por la vida misma. De alguna forma, esta narración onírica está hablando de la realidad social y ecológica, a la vez que da lugar a una esperanza fantástica que la contradice; una reflexión como la propuesta por Breton.

7.4. Composición Musical

(Parte 2. Altamar)

Ay cantame Guayacán,
que se te cayó una flor
porque en el valle ya no hay fuego.
En este valle no hay calor.
Ay Guayacán, Guayacán.
Ay Guayacán de mi amor.
Que'l azul cayó del cielo
y la luz huyó del sol.

Que en el valle ya no hay río
(Ay Guayacán, Guayacán)
Que en tus ramas no hay más nidos
(Ay Guayacán, Guayacán)
Que tus flores ya no cantan
(Ay Guayacán, Guayacán)
Ay, su luz se marchitó
(Ay altamar de mi amor)

Ay te cuento Guayacán
que me voy pal alta mar,
porque en las olas vi un lucero
que me habló de otro lugar.
Ay Guayacán, Guayacán.
Ay altamar de mi amor.
Que no me entierren bajo el suelo,
que a mí me velen bajo el mar.

Fragmento de una de las canciones originales escritas para el cortometraje, tomando inspiración en tradiciones musicales de la Depresión Momposina.



Fotografía tomada por Maria Fernanda Márquez Miranda, de mí realizando registro audiovisual en el Festival de Chandé de Talaigua Viejo.

Al inicio del proceso de escritura y composición de las piezas musicales, luego de haber estado realizando un periodo de escucha activa de tradiciones musicales del Caribe colombiano, como el bullerenge, la cumbia, el chandé y la música de gaita. Comencé a tener dudas de si mis métodos de escritura y composición musical iban acordes a dichas tradiciones. En el caso de la letra de la canción presentada anteriormente, su creación fue muy espontánea y repentina: una mañana se me ocurrió una melodía, y, tratando de encajar palabras que se acomodaran a su estructura, surgió la mayor parte de la lírica final, en ese mismo instante. Posteriormente, comencé a realizar correcciones y retoques, según aprendía sobre los estilos que estaba estudiando y sus letras. Sin embargo, me preguntaba si existía algún tipo de criterio organizador que desconocía.

Por ello decidí ampliar mi investigación alrededor de las convenciones musicales en torno a estas tradiciones y posteriormente, en la salida de campo, reservar un espacio significativo para consultar con maestros y músicos de la región. En dicho espacio, conversé y entrevisté al Maestro Gilberto Márquez, el Maestro Samuel Mármol Villa “Don Abundio”, la Maestra Martha Lucía Rocha y el músico Marlon de la Peña.

Al preguntarle al Maestro Gilberto sobre los criterios para interpretar apropiadamente algunos de estos estilos musicales, me explicó:

Cada región le aporta la idiosincrasia de su pueblo. No se puede decirle al ‘tambolero’ que el tambor no se toca así, ni la tambora se toca así. Cada pueblo le aporta sus raíces. El chandé por lo menos, en los pueblos donde se toca, en Talaigua, Cicuco, San Zenón, Pijiño, Santa Ana, Pinto, cada uno de aporta su poquito de lo de ellos, de su raíz. Entonces uno no puede decir “ese chandé no se toca así”. Esa es la variedad, es lo que nos hace ricos. Incluso, los de Peñoncito le ponen ‘pito’, algo que no se debe hacer [...] Lo que pasó ayer, lo hacían con clarinete [...] Pero eso es una costumbre de ellos, de tocarla con pito. (Márquez, 2023)

También, sobre su proceso creativo, expandió:

La inspiración mía es el medio ambiente, las circunstancias que vivimos, el río... las vivencias. Yo le compongo a los elementos. Ahorita compuse una nueva, mi última canción que se llama *Brazo de Mompox*, cantándole a nuestra región del Brazo de Mompox. Le canto a los animales en vía de extinción, al ‘chavarrí’, tengo una canción que se llama *El Chavarrí*, a los árboles por su belleza: el ‘cañaguata’, el piñón [...] Le canto al agua. Yo me inspiro a cualquier cosa para hacer una canción.

Uno le coge mucho cariño al cañaguante, que es un árbol que en verano ‘decora’. Entonces yo le hice una canción que se llama *Flores amarillas*. Porque son tres árboles que florecen por aquí: el cañaguante, el ‘polvillo’ y el guayacán. (Márquez, 2023)

Al preguntar si podíamos escuchar dicha canción, inmediatamente comenzó a cantar:

Juventud flor amarilla,
hermoso cañaguante
porque'l verano es largo
fue que tú te adornate
porque'l verano es largo
fue que tú te adornate.

Hermosa es tu flor,
cañaguante amarillo.
Hermoso es tu paisaje,
cañaguante amarillo,
Al la' o del guayacán
Y el árbol del polvillo.

Los pajaritos cantan
cuando estás florecido.

Los pajaritos cantan
cuando estás florecido.

Al buscar su alimento
y al fabricar su nido.

(Márquez, 2023).

Con esta y otras explicaciones adicionales, logré identificar algunos patrones comunes en la estructura lírica y musical de varias de las tradiciones: estrofas de seis versos normalmente octosílabos (o eventualmente heptasílabos o eneasílabos), con rima cada dos versos, en forma de pregunta y respuesta y la repetición continua, en el tercer y cuarto versos o en el quinto y sexto. En el apartado temático, la región en la que nace la canción y los elementos naturales: fauna, flora y geografía, suelen ser un factor especialmente presente. Al igual que las formas de sustento, actividades cotidianas y los instrumentos que se usan en ellas, tales como la pesca, la navegación y la fogata de leña.

Aun así, estos patrones no representan, necesariamente, reglas o medidas obligatorias dentro del estilo musical, de manera que variaciones se presentan habitualmente.

Sin embargo, el punto que considero de mayor importancia para esta investigación es que, como lo expone el Maestro Gilberto y a diferencia de la tradición hegemónica europea: estas tradiciones musicales del Caribe no tienen institución alguna que unifique, supervise o homogeneice sus derivaciones dentro de categorías claras, ni registre las obras en un sistema de escritura particular y un repertorio clásico. Más bien, se construyen y se transmiten colectivamente dentro de cada comunidad a través de la tradición oral, sin necesidad de un sistema de escritura, y los estilos individuales como los “toques” de cada maestro tamborero o los “lereos” de cada maestra cantaora, que son aprendidos por sus pupilos, comunmente

familiares. No hay criterios universales que determinen si una pieza musical está bien o mal ejecutada, más allá de si la comunidad o familia en que surge la disfruta y adopta para transmitirla a futuras generaciones.

Este descubrimiento, además de tranquilizarme en el proceso creativo de mis piezas musicales y revelar que este no estaba tan alejado de dichas tradiciones como sospechaba inicialmente, me causó una apreciación mayor hacia ellas, en tanto me ofrecieron una visión musical diferente: descentralizada, personal, espontánea y localizada.

Finalmente, en la investigación también encontré que muchas de las líricas estudiadas, reinterpretaban los elementos regionales, naturales y culturales que las inspiraban, de forma poética y fantástica. Lo que abría un puente orgánico entre los escenarios oníricos del cortometraje y las letras de las canciones que escribí, permitiendo, incluso, representarlas figurativamente en el guion y el storyboard.

7.5. Propuesta de Animación

Una de las mayores preocupaciones iniciales del proyecto era la viabilidad de los procesos de preproducción y producción. Originalmente el objetivo general era la producción total, o al menos parcial, del cortometraje, lo cual pronto encontré que sería logísticamente inviable por múltiples razones, incluyendo presupuesto financiero y de tiempo. Por esta razón, me enfoqué en adelantar considerablemente la preproducción en todas sus ramificaciones, incluyendo la elaboración de una propuesta de animación integral a todas las búsquedas que atraviesan el proyecto.

Al comienzo de este proceso, tuve la animación digital 2d cuadro a cuadro y manual como

técnica central, principalmente por inercia personal ya que es la principal técnica en la que me he desenvuelto como animador y era como visualizaba mentalmente la mayoría de las escenas.

También, la gran mayoría de referentes observados pertenecen a la categoría de animación análoga 2d cuadro a cuadro, aunque en este caso decidí inclinarme a su versión digital por motivos logísticos como disponibilidad de materiales, velocidad de producción, sinergia entre procesos de preproducción, animación y postproducción, etc; además de poseer conocimientos técnicos avanzados en dicho medio.

Posteriormente, a medida que comencé a avanzar en la preproducción y bajo la asesoría del profesor Boris, laboratorista de Animación, empezamos a contemplar otras técnicas diferentes de animación, según la sensación plástica general que el cortometraje comenzaba a manifestar y su capacidad de facilitar logísticamente o mejorar el resultado de elementos puntuales. Por ejemplo, debido a la presencia constante de elementos como la tierra, el fango y la madera en la narración, contemplamos la posibilidad de usar técnica stop-motion con esos mismos materiales, sin embargo, sentí que esta técnica se alejaría mucho de la sensación buscada con el cortometraje. También contemplamos desde el inicio el uso de modelado y animación 3d digital para elementos más geométricos y espaciales, sobre los que la perspectiva y efectos de iluminación tienden a cambiar muy continua y repentinamente de forma altamente visible. Entre estos elementos, están las farolas, las gaitas, las casas y el mar; así que en estos casos decidí adoptar el modelado y la animación 3D, similar a la aproximación de Miyazaki en El Castillo Vagabundo (Hauru no Ugoku Shiro, 2004).



ESCENA # 6 PLANO # 7

Pone la farola frente a ella y la abre



ESCENA # 6 PLANO # 8

Toma la gaita de su espalda y toca una melodía.

Página del primer formato de Storyboard que desarrollé. Las ilustraciones tienen alto nivel de detalle y rango de tonos.



Viñetas del segundo formato de Storyboard (Storyboard de Thumbnails). Las ilustraciones son mucho más económicas y ligeras, pero comunican efectivamente la idea.

Paralelamente, el proceso de Storyboard tuvo dos aproximaciones diferentes, como lo mencioné en el apartado de metodología. Originalmente, creé un formato digital tamaño carta, con dos viñetas de 1920x1080 pixeles por página, con número de escena, plano y descripción textual de la acción. En el que ilustré algunos planos en blanco y negro. Sin embargo, debido a la alta resolución del lienzo, a que no era posible visualizar los planos uno junto a otro en una secuencia ininterrumpida y a que tras varios años he internalizado una memoria muscular como

ilustrador hiperrealista, comencé a enfocarme exhaustivamente en cada plano por separado y agregar gran cantidad de detalles y tonos. De esta forma, aumentando la exigencia temporal y de esfuerzo manual por cada plano, en una etapa que usualmente no lo requiere.

Gran parte de este problema se puede explicar por el hecho de no haber seguido un procedimiento con etapas definidas, iniciando por esbozos generales y luego visualizaciones más específicas, sino que salté directamente al storyboard final. Como lo explica Toniko Pantoja (2020), un proceso de storyboard estándar en la industria inicia por la planeación global de la escena, luego pasa a la etapa de thumbnailing de ilustraciones ligeras con trazos toscos, en caso de necesitar correcciones, que exprese la idea y estructura general del plano. Posteriormente, se pasa a la etapa de limpieza que aumente la claridad, por ejemplo, en la identidad de los personajes o las acciones ejecutadas, pero se mantenga suelto, simplemente resaltando el lenguaje de las siluetas y las figuras geométricas principales. En resumen, el método usado debe ser “eficiente, inteligente y económico”.

Por ello, guiado por el laboratorista de Animación, comencé a trabajar en un formato de thumbnails (es decir, viñetas de muy baja resolución) de 190x100 píxeles, donde todos los planos se encuentran dispuestos uno tras otro en una misma página, sin texto ni datos adicionales. Esto, debido a que la diminuta resolución de la imagen no permite enfocarse en detalles puntuales y, al ver todos los planos en secuencia, la relación y flujo entre ellos toma protagonismo por sobre de la factura de cada plano por separado. Esto aceleró en gran medida el proceso y puede avanzar más efectivamente con ilustraciones rápidas que comunicaban con claridad la organización de los elementos visuales y los movimientos ejecutados por ellos. También agregué un color amarillo para enfatizar movimientos y un color rojo para anotar correcciones o posibles cambios a futuro.

Aun así, en algunos momentos y de forma automática, continué ilustrando secuencias específicas con alto nivel de detalle, aunque estas han permitido visualizar con gran claridad y emotividad la sensación de la escena; además, los planos guardan un ritmo y tono común homogéneo y constante. Así que la explicación más apropiada que puedo darle a este fenómeno es que representa una necesidad particular de este cortometraje manifestándose en el proceso, a pesar de las limitaciones técnicas del soporte en que se esté realizando.



Viñetas del Storyboard de Thumbnails.

Referencias

Breton, A. (1924). *MANIFESTO OF SURREALISM*. Ann Arbor Paperbacks & The University of Michigan Press.

https://monoskop.org/images/2/2f/Breton_Andre_Manifestoes_of_Surrealism.pdf

Castañeda Trespacios, L. (2022). *EL CONTINENTE: libro de arte para cortometraje animado*. Universidad de Antioquia, Facultad de Comunicaciones y Filología.

<https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/27762>

Correa González, M. (2021) *Hoy lloverá*. Universidad de Antioquia, Facultad de Comunicaciones y Filología. <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/23243>

Duque Cañas, J. P. (marzo 2019) *Arquitectura Kogui*. Revista Credencial.

<https://www.revistacredencial.com/historia/temas/arquitectura-kogui>

Eliade, M. (1951). *El Mito del Eterno Retorno*. Éditions Gallimard.

Friedemann, N. S. de (diciembre. 1999). *De la tradición oral a la etnoliteratura* [Artículo de Revista]. *Oralidad, Anuario 10 Para el Rescate de la Tradición Oral de América Latina y el Caribe (No. 10)*, p. 19-27. Unesco.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000214853>

Galindo Caballero, M., García López, C. A. y Valencia Cuéllar, J. (2005). *Mitos y Leyendas de Colombia*. Intermedio Editores LTDA.

Hopwood Jeans, J. (1961). *Astronomy and Cosmogony*. Dover Publications, Inc.

- Ibarra Grasso, D. E. (1980). *Cosmogonía y Mitología Indígena Americana*. Editorial KIER.
- Insuasty Delgado, C. F. (Director). (2010). *El Basilisco Andino* [Cortometraje]. Pontificia Universidad Javeriana.
- Karavaev, V. (Director). (1987). *MyMy* [Cortometraje]. Soyuzmultfilm.
- Kroeber Le Guin, U. (2014, noviembre). *Vivimos en Capitalismo*. Discurso en aceptación del premio National Book Foundation Medal for Distinguished Contribution to American Letters. Recuperado de: <https://www.ursulaklequin.com/nbf-medal>
- Landa Yagarí, I. D. (2022). *Akababuru: Expresión de Asombro*. Universidad de Antioquia, Facultad de Comunicaciones y Filología.
https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/31648/1/LandaIrati_2022_AkababuruExpresionAsombro.pdf
- Leeming, D. A. (2010). *Creation Myths of the World*. ABC-CLIO, LLC.
- Márquez, G. (2023) *Entrevista al Maestro Gilberto Marquez en el corregimiento de Tierra Firme sobre la tradición musical del chandé en su familia* / Entrevistado por Juan Pablo Herrera y Santiago Pinsa.
- Márquez, G. (2023) *Flores Amarillas* [Canción]. Versión grabada personalmente por Juan Pablo Herrera y Santiago Pinsa.
- Márquez Miranda, M. F. (2023) *Fotografía de Juan Pablo Herrera en el Festival de Chandé de Talaigua Viejo, Bolívar*. [Fotografía] Recuperado a través de comunicaciones personales via Whatsapp.
- Mealing, S. (1998). *The Art and Science of Computer Animation*. Intellect, TM.

Mielgo, A. (Director). (2019). *Love, Death & Robots* [Serie]. Episodio 3 “*The Witness*”. Blur Studio; Netflix Studios.

Mielgo, A. (Director). (2022). *Love, Death & Robots* [Serie]. Episodio 35 “*Jibaro*”. Blur Studio; Netflix Studios.

Mielgo, A. (Director). (2021). *The Windshield Wiper* [Cortometraje]. Pastel Productions; Leo Sanchez Studio; Pinkman TV; Many Enterprises. <https://youtu.be/FIvoPK-1t5w>

Miyazaki, M. (Director). (2004). *Hauru no Ugoku Shiro*. [Película]. Studio Ghibli.

Navarro Araújo, C. A. (2021). *Solo un mito*. Universidad de Antioquia, Facultad de Comunicaciones y Filología. <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/23194>

Oshii, M. (Director). (1985). *Tenshi no Tamago* [Película]. Studio Deen; Tokuma Shoten.

Solomon, C. (1987). *The Art of the Animated Image, An Anthology*. The American Film Institute.

Takahata, I. (Director). (2013). *Kaguya-hime no Monogatari* [Película]. Studio Ghibli.

Tamagawa, S. (Director). (2020). *Puparia* [Cortometraje]. Shingo Tamagawa.

<https://youtu.be/CWnqX41JHuM>

Tarkovsky, A. (Director). (1979). *Stalker* [Película]. Mosfilm.

TATE. (2024). SURREALISM. A twentieth-century literary, philosophical and artistic movement that explored the workings of the mind, championing the irrational, the poetic, and the revolutionary. [Artículo en línea].

[https://www.tate.org.uk/art/art-](https://www.tate.org.uk/art/art-terms/s/surrealism#:~:text=Surrealism%20aims%20to%20revolutionise%20human,the%20disregarded%20and%20the%20unconventional.)

[terms/s/surrealism#:~:text=Surrealism%20aims%20to%20revolutionise%20human,the%20disregarded%20and%20the%20unconventional.](https://www.tate.org.uk/art/art-terms/s/surrealism#:~:text=Surrealism%20aims%20to%20revolutionise%20human,the%20disregarded%20and%20the%20unconventional.)

THE ART STORY. (s. f.). *Surrealist Film*. [Artículo en línea].

<https://www.theartstory.org/movement/surrealist-film/>

Toniko Pantoja. (Canal de youtube). (2020). *How to Storyboard Smarter*. [Video].

<https://www.youtube.com/watch?v=AyDbN1hpFzA&t=462s>

Toharia, M. (2015). *Historia Mínima del Cosmos*. Turner Publicaciones S. L.

Toro Henao, D. C. (2010). *Tradiciones Orales Colombianas: Conceptos, Géneros y Balance Bibliográfico*. Universidad de Antioquia, Facultad de Comunicaciones, Departamento de Lingüística y Literatura.

UNESCO. (2022). *Tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial* [Artículo en línea]. <https://ich.unesco.org/es/tradiciones-y-expresiones-orales-00053>

Vansina, J. (1961). *Oral Tradition, A Study In Historical Methodology*. Routledge & Kegan Paul Ltd.

Vansina, J. (1985). *Oral Tradition as History*. The University of Wisconsin Press.

Velásquez Arteaga, M. (2021). *Ficciones*. Universidad de Antioquia, Facultad de Comunicaciones y Filología. <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/22722>

Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Routledge Taylor & Francis Group.

Wells, P. (2016). *The Fundamentals of Animation, Second Edition*. Bloomsbury Publishing PLC.

Womak, M. (2005). *Symbols and Meaning*. Altamira Press.