

Solo Un Mito





Solo un mito: Elaboración de la biblia de producción para una serie animada

Cristian Andrés Navarro Araújo

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

Universidad de Antioquia

Facultad de comunicaciones y filología

Comunicación Audiovisual y Multimedial

Medellín (Antioquia)

2021

Tabla de contenido

1. Planteamiento del problema	2
2. Ficha técnica	5
2.1 Título	5
2.2 Formato	5
2.3 Sinopsis	5
2.4 Género	5
3. Objetivos	6
3.1 Objetivo general	6
3.2 Objetivos específicos	6
4. Referentes	6
5. Metodología	11
6. Mapa teórico	18
7. Hallazgos	24
8. Resultados	26
9. Reflexiones finales	26
10. Conclusiones	29
11. Anexos	29
12. Referencias	30

1. Planteamiento del problema

Una de las cosas que más me hacía feliz en mi infancia eran los programas animados que se emitían por televisión. Ver esa gran diversidad de series con diferentes estilos de ilustraciones, géneros y temáticas me hizo crecer creyendo que la vida es mejor cuando se puede acceder a la ficción, especialmente a los productos animados, porque estos son una representación alternativa de la realidad. Son universos distintos y poco familiares que nos permiten ejercitar nuestra creatividad y desafiar nuestra percepción natural del mundo.

Hoy en día sigo agradeciendo a los dibujos animados todo lo que me hicieron sentir y lo que influyeron en mi formación identitaria, y al mismo tiempo analizo la influencia de estos en la sociedad. Muchos jóvenes colombianos como yo han crecido viendo producciones extranjeras desde muy pequeños, y han podido encariñarse más con el exterior, situación que, si bien es maravillosa gracias a la diversidad de culturas y posiciones que se pueden encontrar, también es perjudicial para nuestro propio país porque nos estamos formando como personas que preferimos vivir afuera en lugar de aquí. Y, a pesar de que las personas buscan salir de Colombia por diversas razones, la falta de apego a las culturas colombianas es un factor determinante: si uno no se siente en casa, si no hay nada del país que influya en los sentimientos propios, no existirá un sentido de pertenencia que ayude como motivación para quedarse. Y lo que necesitamos es que las personas colombianas busquemos mejorar el país, no salir de él.

Por eso considero que un papel primordial en el apego a una cultura y a una sociedad son los productos audiovisuales, tanto como lo son nuestras propias experiencias en el entorno.

Teniendo más producciones audiovisuales realizadas en Colombia que retrataran a nuestro país en lugar de a otros países, y que tuvieran una calidad alta como la que tienen los productos extranjeros más populares, como las producciones de Disney o Cartoon Network, sería mayor el cariño y el apego que se tiene por nuestro país. Si los niños crecieran admirando los productos locales que hablen del folclor colombiano, este sería más relevante para las nuevas generaciones. A partir de eso surgió mi deseo por hacer una serie de televisión cuyo tema principal fuera algo de lo que siempre quise ver una serie de televisión: mitos y leyendas colombianos. Cuando niño, mientras leía libros sobre mitos y leyendas de Colombia, me imaginaba a algunos de los personajes folclóricos colombianos más populares como la patasola, el mohán, el sombrero y muchos más en acción, animados con buena calidad y siendo antagonistas de una historia emocionante, enfrentándose a héroes que lucieran como mis amigos y yo. Toda persona colombiana puede reconocer ese potencial que tienen los mitos y leyendas colombianos para la creación de nuevas historias, y yo también quiero aportar a que estas hagan parte de las nuevas generaciones. Es por eso por lo que nace la serie de televisión animada *Solo un mito*.

Solo un mito también busca retratar, muy sutilmente, además del folclor, asuntos sociopolíticos de Colombia como, por ejemplo, la desigualdad de clases. Ya sea a partir de la caracterización de los personajes o de las tramas de cada capítulo en particular. La serie buscará denunciar, en cierto modo, algunas de las problemáticas más grandes de nuestro país, aunque sin necesidad de profundizar tanto, y así llegar a un público más amplio. Y lo más importante, buscará humanizar a los personajes, hacerlos verosímiles y honestos, siendo una

muestra apropiada de diversidad, algo que no se necesita forzar en Colombia, ya que este es un país lleno de eso.

Pienso mucho en los contenidos que consumen hoy día los niños que están finalizando su infancia y pronto a iniciar su pubertad. Quienes, según Centro para el Control y Prevención de Enfermedades (s.f), ya tienen mayor capacidad para analizar situaciones, dar valores morales y verbalizar sus sentimientos. Y están en una edad en la que recibir formación cultural y tener la capacidad de desarrollar un criterio es muy importante. Si yo hubiera visto *Solo un mito* en mis últimos años de infancia y pre adolescencia ¿cómo habría sido mi formación si yo hubiera crecido viendo *Solo un mito*? ¿Qué cosas habría aprendido de Colombia que tardé tanto en aprender?

Como una serie de televisión no es algo que se pueda hacer solo, el proyecto consistirá en consolidar los elementos fundamentales de la serie para que sea efectiva la creación de sus episodios, algo que tendré que comprobar con la biblia de animación y la muestra audiovisual.

Para formar el episodio piloto, lo primero que debo hacer es establecer los elementos identitarios de la serie. ¿Cuál es la premisa que le da un cuerpo a la historia? ¿Cuáles son esos elementos que la hacen única y no una serie más? ¿Qué tipo de línea narrativa va a tener? Este tipo de preguntas deben ser resueltas para que la serie esté preparada. Al mismo tiempo es necesario establecer el contexto sociopolítico y cultural del universo, especialmente de los espacios más frecuentes. Si quiero hacer una representación de Colombia debo tener claro qué aspectos específicos quiero representar y por qué. También debo analizar hasta qué punto

debo ser fiel a la representación de la realidad o si es más adecuado inventar ciertos elementos. Para tener esas claridades también necesito entrevistar a un público que me pueda permitir visualizar mejor a los personajes, a quienes también necesito caracterizar. Teniendo dichas características preparadas estaré listo para cumplir mi objetivo principal.

En ese orden de ideas surge la pregunta ¿de qué manera puedo representar a Colombia en una serie de televisión animada a través de algunos de sus mitos y leyendas más populares y cómo puedo plasmar eso en una biblia de producción?

2. Ficha técnica

2.1 Título

Solo un mito.

2.2 Formato

Serie de televisión.

2.3 Sinopsis

Juliana, una adolescente bogotana adinerada, descubre la magia que existe en Colombia cuando se le asigna a ella y a otros seis adolescentes de diferentes regiones del país la misión de encontrar el amuleto del tiempo antes de que lo haga el diablo, quien busca borrar la historia de Colombia. Juliana se encontrará con seres míticos, quienes le develarán difíciles situaciones que se viven en el país, y la harán pensar en el enigma entre decidir si deben salvar la historia del país o cambiarla.

2.4 Género

Misterio, Comedia, Aventura.

3. Objetivos

3.1 Objetivo general

Elaborar la biblia de producción para una serie de televisión animada, que retrata la desigualdad socioeconómica en Colombia, tomando mitos y leyendas populares del país como recurso narrativo.

3.2 Objetivos específicos

- Elaborar una biblia de animación que resuma los elementos más importantes de la biblia de producción.
- Producir una muestra audiovisual que permita dejar plasmado lo planteado en la serie de manera clara y concisa.
- Representar la diversidad de Colombia a través de la caracterización de los personajes principales de la serie.

4. Referentes

Para hablar de los referentes, antes es necesario hablar de los antecedentes del proyecto, ya que partir de estos podrá evitar el riesgo de que mi proyecto no sea original, un riesgo al que está muy expuesto porque la serie busca abarcar muchos elementos que ya han sido tratados de muchas maneras.

Entre estos elementos tenemos los mitos y las leyendas. En todo el mundo, gran parte de la literatura, de los productos audiovisuales y de los multimediales tratan sobre temas folclóricos como los mitos y las leyendas. Tenemos series de televisión como *Legend Quest* (Avalos, 2017), *Mi genial y fantástico Sasquatch* (Astrohouse, 2018 - Presente), *Cuenta la leyenda* (Olguín, 2017) y *Wondrous Myths and Legends* (D'Ocon, 1999), entre muchas otras, que tienen como centro narrativo a los mitos y las leyendas de determinadas regiones del mundo. Y hablando desde una perspectiva más local se destaca la serie *Espantijos* (3DADOS media, 2019), una serie que en su primera temporada se ha centrado en retratar, principalmente, a personajes míticos colombianos, pese a que su objetivo es ampliar el espectro de representación, incluyendo personajes míticos latinoamericanos. Es una de las primeras veces en las que algunos personajes míticos más locales como El Mohán, que por cuentos como *El Jaibaná y el Mohán* (s.f) se puede evidenciar que tiene una relación con la cultura de la comunidad emberá chamí, por ejemplo.

Otro aspecto que aborda la serie es la colombianidad desde la industria animada, haciendo esto referencia a la representación de personajes colombianos, que tengan acentos colombianos, elementos culturales colombianos y fisonomías que sean más recurrentes en el territorio colombiano. En este sentido existen series como *Guillermina y Candelario* (Rincón 2010-Presente) *El Profesor Super O* (Echeverri, 2006-Presente), *El siguiente programa* (Noguera, 1997-2000) y *Vida Pública Show* (Zabala, 2011-Presente), y deberíamos tener una industria animada mucho más amplia con personajes colombianos en sus productos e historias desarrolladas en Colombia.

Santiago Trujillo, director del programa de cine y televisión de la Universidad Jorge Tadeo Lozano afirmó en el evento Claves Alharaca del 28 de mayo de 2019:

Porque la formación y la apropiación desde las primeras edades es fundamental para poder construir y afirmar las ciudadanías culturales de nuestro país, pero también para formar los públicos y las audiencias que necesitamos. Ojalá que nuestros hijos crezcan hablando colombiano y no mexicano. Ojalá crezcan totalmente afianzados en una cultura que esté enraizada en su territorio y que esa diversidad de poder ver los contenidos del mundo sea también la posibilidad de ver contenidos colombianos de alta calidad (Trujillo, 2019).

Un último aspecto relevante es el tema de la desigualdad socioeconómica. Y, como hay tantos productos que hablan de esto, también me enfocaré en los productos animados.

Internacionalmente, los productos audiovisuales de género épico y de guerra son los que más tocan este tema. Y, los que tienen temáticas contemporáneas lo hacen de maneras más sutiles.

Un ejemplo es la serie *Hey, Arnold!* (Barlett, 1996-2004), la cual narra la vida de estudiantes de colegio estadounidense. En esta, la representación de las diferencias de clases sociales se ven reflejadas en la caracterización de los personajes, las cuales van revelando que algunos temperamentos y mentalidades de los personajes son consecuencias de las circunstancias socioeconómicas en las que se encuentran. En la industria animada de Colombia este también es un aspecto poco tocado y no hay suficientes productos audiovisuales animados que traten el tema de desigualdad económica en nuestro contexto.

Partiendo del análisis a los antecedentes¹, las siguientes series son los tres principales referentes de *Solo un mito*.

El principal referente narrativo y estético; por su tratamiento del género de misterio para público infantil y juvenil, por la forma de revelar las leyendas y el folclor local y por la estructura de sus capítulos; es *Martin Mystery* (Chalvon, 2003 - 2006)², una serie que muestra las aventuras de un joven, su hermana y su amigo cavernícola al enfrentarse con criaturas de la mitología europea para salvar el mundo. El uso del color, el diseño de los monstruos y los efectos especiales son aspectos que se van a tener en cuenta a la hora de elaborar *Solo un mito*.



Buscando el mito (Cardona, 2017) es una serie documental de Telecafé que es un referente fundamental para la parte investigativa, porque sirve como apoyo a la serie al mostrar qué se cuenta, y cómo se cuenta, sobre los mitos y leyendas colombianos. Es, primariamente, un referente de documentación. En esta serie se narran, por capítulo, testimonios de colombianos de determinadas regiones sobre personajes míticos específicos. Esta serie también nos permite evidenciar las diferentes interpretaciones y aportes creativos que tiene cada persona

¹ Para ver el video con el análisis del tratamiento narrativo, estético y audiovisual de cinco series de televisión diferentes con la misma temática que la mía (mitos y leyendas), véase anexo número 1

² Para más información sobre Martin Mystery como referente visual revisar el anexo número 2. Y, para más información sobre Martin Mystery como referente narrativo dirigirse al anexo 1, en el minuto 4:40.

frente a las leyendas y personajes folclóricos, los cuales no tienen una historia exacta.

Además, nos permite ver la influencia generacional que tienen ciertos mitos a diferencia de otros, al permitirnos ver las comunidades específicas y los rangos etarios que conocen a estos personajes. Además, es un apoyo para tener en cuenta qué personajes míticos faltan por representar audiovisualmente, basándonos en los personajes que no hayan sido mencionados en la serie.

Avatar: La leyenda de Aang (DiMartino, 2005-2008), es una serie animada de televisión que relata el viaje que tiene Aang, un niño que fue destinado a salvar el mundo y evitar una guerra entre cuatro naciones. Esta serie muestra un universo que retrata híbridos de culturas orientales en una historia de aventura que también es una representación de realidades políticas.

Le aporta a *Solo un mito* en esa visión crítica a temas políticos. Las formas que utiliza para representar problemáticas que afectan a la sociedad de maneras interesantes y entretenidas es algo que necesita mi proyecto, especialmente porque hay temáticas que son muy pesadas para cualquier público y se tiene que pensar muy bien cómo llegar a la audiencia con dicho tema.

Uno de los aspectos en los que me quiero inspirar de este referente es su forma de caracterizar a sus personajes y los entornos. Porque el contexto social en el que se encuentra cada personaje aporta significativamente a la historia en general, sin necesidad de ser muy explícitos con esto. Por ejemplo, nos evidencian que hay personajes de tribus enemigas en circunstancias extremas que se ven obligados a unir fuerzas para solucionar la guerra, sin necesidad de enfatizar siempre en el hecho de que las tribus son enemigas. En lugar de hacer un énfasis explícito en este aspecto, el choque histórico se ve reflejado en las motivaciones

opuestas de los personajes principales, ya que estas motivaciones son consecuencias de la misma guerra.

Además, es un buen referente en términos de producción, ya que sus estrategias transmediales han logrado que la serie aumente su popularidad de maneras impresionantes en los últimos años. Entre estas tenemos la elaboración de cómics, una secuela, videojuegos y juegos de rol, entre otro tipo de productos, que aprovechan el potencial del universo con creatividad.



5. Metodología

El objetivo principal del proyecto es realizar la biblia de producción para una serie animada.

Una biblia de producción se define como el documento utilizado para vender un proyecto audiovisual y, a su vez, ser una guía para la producción de este (Cubero, 2017). En esta se incluyen los elementos narrativos, técnicos, estéticos y de producción más importantes a tener en cuenta de dicho producto.

La metodología estuvo limitada por las circunstancias de la pandemia del covid-19 que inició el 2020 y por el Paro Nacional de Colombia que inició el 28 de abril de 2021. La pandemia obligó al proyecto a buscar alternativas en modalidad virtual, y el Paro Nacional prolongó el proceso al verse postergadas las fechas de entregas. El proyecto se desarrolló en tres etapas, todas en modalidad virtual.

Proyecto I

En esta etapa el proyecto estaba renaciendo, yo ya tenía una idea básica de lo que quería hacer e intentos de diseños de personajes y de guiones. Pero, todo el contenido carecía de fundamentos suficientes. Faltaban bases investigativas, como conocer los antecedentes y elegir los referentes; y bases formativas en cuanto a técnicas de ilustración y animación.

Además, necesitaba pensar en qué factor haría que la serie fuera una propuesta más única y no una idea más.

Lo primero que hice fue investigar referentes temáticos. Productos audiovisuales que trataran los mismos temas de mi serie: trabajos de grado, libros, páginas web y documentos que me proporcionaran más información sobre mitos y leyendas. En esta etapa realicé mi primera investigación sobre mitos y leyendas colombianos. Inicé diferenciando un mito de una leyenda y, a su vez, me cuestioné la relevancia de esta pregunta, ya que descubrí que son dos términos que están tan mezclados que hoy en día las mismas personas los confunden al grado de considerarlos sinónimos. También me puse en la tarea de definir a qué me refería con mitos y leyendas colombianos, porque es un campo muy general. Llegando a la conclusión de que busco hablar de algunos de los personajes míticos más populares en la cultura mestiza colombiana contemporánea, abarcando por lo menos un personaje popular en cada una de las

seis regiones del país. Y realicé un primer filtro sobre qué personajes míticos colombianos iba a trabajar en la primera temporada. Seleccionando a La Madremonte, La mano peluda, María la larga, El Hombre Caimán, El Hojarasquín del Monte y El Diablo; y a leyendas como La Leyenda del Dorado y La Leyenda de la Familia Puyana.

Simultáneamente, inicié con la reescritura de la sinopsis y una breve escritura de la premisa de la serie. Para esto decidí darme la libertad de terminar de escribir el guión que había iniciado, a pesar de no tener totalmente clara la premisa de la serie como tal, para poder ver si efectivamente la serie que imaginaba era posible de realizar en episodios; teniendo en cuenta que era solamente una prueba. Posteriormente, realicé la primera versión de la premisa y la sinopsis.

Seguido de esto, realicé mi primer acercamiento a la caracterización de los personajes. El proceso inició en un único documento y se fue extendiendo lentamente hasta que cada personaje quedó con su propio documento debido a que la información era mucha y el documento quedaba saturado. Para cada personaje realicé investigaciones sobre el municipio en el que viven y los contextos socioeconómicos que les rodean. Esto con el apoyo de productos audiovisuales y escritos que reforzaron una caracterización verosímil. Una vez realizadas las primeras versiones de caracterización de personajes, me acerqué a personas del mismo contexto de cada personaje para que estas realizaran comentarios y correcciones de los personajes. Ya teniendo dichas observaciones, realicé una segunda caracterización, implementando las correcciones. A su vez, cambié los diseños físicos de los personajes que había realizado antes, corrigiendolos hasta quedar satisfecho. Además, realicé los turnarounds y hojas de expresión de cada personaje.

Obtenidos los resultados anteriores, investigué sobre los entornos en los que se desarrolla la primera temporada. Siendo estos los municipios de Yondo, Antioquia; Jardín, Antioquia; Bucaramanga, Santander; Plato, Magdalena y el colegio ‘Gimnasio El Hontanar’ en Bogotá, Cundinamarca. Analizando los posibles diseños de fondos, locaciones que serían referencias para la historia, la verosimilitud de las historias en los espacios y los mismos elementos contextuales como la cultura, los acentos, la geografía y la idiosincrasia de cada espacio.

Finalmente, me aventuré a realizar un primer acercamiento audiovisual a los personajes. Realicé las ilustraciones de los planos, el diseño de los fondos y las animaciones de los personajes, tomando audios de personas que hablaran naturalmente como mis personajes y adaptando las situaciones al contexto de mis personajes. Con esto hecho, Proyecto I finalizó con una primera versión de argumento, una sinopsis de temporada I, la caracterización física y psicológica de los personajes y una corta aproximación audiovisual.

Paro nacional

Proyecto II empezó y el proceso de investigación-creación continuó. Esta vez con los objetivos de hacer la biblia de producción de la serie, la biblia de animación y una tentativa sobre un teaser o trailer de la serie. El proceso inició con normalidad, pero tuvo una alteración cuando inició el paro nacional el 28 de abril de 2021. Esto generó crisis al principio, pero terminé aprovechando este tiempo para crear productos que aportaran al paro nacional y, al mismo tiempo, a la serie.

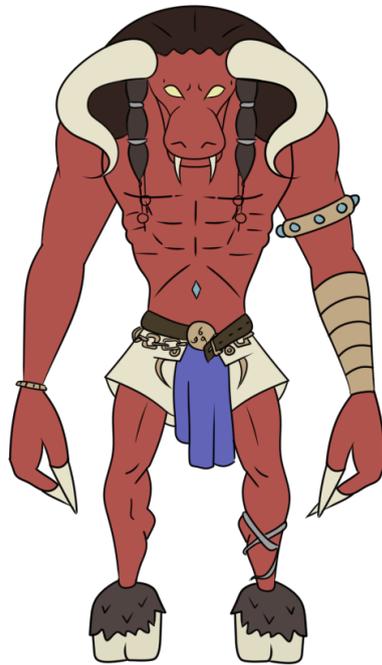
Inicié elaborando la biblia de producción, donde está toda la información clave de la serie. Me dediqué a establecer el universo de la serie y todos sus detalles. Se realizaron nuevas investigaciones sobre historia de Colombia y contextos sociales. Junto al universo elaboré todo el backstory de la serie. Con esto pude empezar a crear la historia de la serie como tal, y en el contexto del paro nacional pude inspirarme más para incorporar algunos problemas políticos, consecuentes de la desigualdad socioeconómica, en la serie.

Escribí la historia completa y definí todos los personajes míticos que participarán en la historia, en qué municipios y tratando qué temas sociales, proceso que también necesité fundamentar con más investigación. Busqué información tanto de los personajes míticos, como de los municipios y la verosimilitud de los temas que quería tratar en relación a dicho municipio. Teniendo como resultado la base de una historia de tres temporadas.

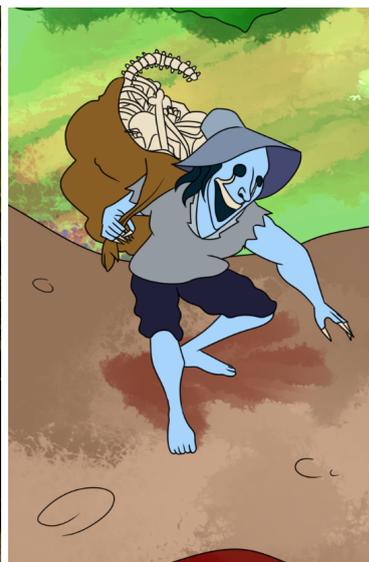
Después elaboré animaciones cortas que invitaran a las personas a participar en las marchas del paro nacional, pero que al mismo tiempo me sirvieran como pruebas de animación y montaje; y que las pudiera utilizar como promos de la serie incluso fuera del contexto del paro. De nuevo, me tomé la libertad de escribir las primeras versiones de guiones, esta vez de la primera temporada. Una vez más estando consciente de que eran simplemente pruebas y aproximaciones narrativas.

Estando próximo a finalizar el Paro Nacional, realicé una serie de ilustraciones en las que exploré los diseños de los personajes míticos y los escenarios. En esta ocasión, las investigaciones me sirvieron como apoyo para los diseños de las criaturas míticas. Por ejemplo, tomé como inspiración para diseños de personajes como El Diablo, El Silbón, Juan

Machete y La Llorona, entre otros, los diseños de las estatuas del Parque Las Malocas, de Villavicencio.



Florentino y El diablo - Escultura del parque de las malocas



El Silbón - Escultura del parque de las malocas



Juan Machete - Escultura del parque de las malocas

Proyecto II

Una vez finalizó el Paro Nacional en Colombia de abril del 2021 regresamos a clase.

Durante el proceso anterior completé la biblia de producción y para esta etapa me enfoqué en la biblia de animación y la muestra audiovisual.

Primero me enfoqué en lo más complejo: ¿qué haría como muestra audiovisual? tenía planeado hacer un capítulo, y las condiciones fueron bajando las expectativas hasta terminar teniendo como objetivo hacer solamente una escena de dicho capítulo. Por el límite de tiempo, y lo sorprendente que fue el regreso a clases, tuve que hacer las cosas de maneras más improvisadas. Ya no daba tiempo para que el orden de pre-producción, producción y post-producción de la pieza fuera perfecto. En cambio, la pre-producción y la producción fueron casi simultáneas, ya que mientras se pulía el guión se iban produciendo y animando los planos que ya estaban fijos. Lo mismo sucedió en la postproducción. Cuando aún no estaba totalmente pulida la animación se empezó a grabar con los actores y se sincronizó la

voz con la animación posteriormente, en lugar de sincronizar la animación con la voz, como se suele hacer en determinadas producciones. Simultánea al montaje estuvo la musicalización de la pieza y la implementación de los efectos sonoros. Hasta finalmente tener la pieza completa.

En el tiempo restante me dediqué a terminar la biblia de animación, la cual inicié antes de que empezara el Paro Nacional. Una biblia de animación es un documento, más gráfico y atractivo que la biblia de producción en el que se resumen los aspectos narrativos, técnicos y estéticos de la biblia de producción. Y a su vez preparé el proyecto para la convocatoria del Ministerio de Cultura para la producción de serie audiovisual dirigida a audiencias adolescentes o juveniles. Además, aprovechando los laboratorios, he tenido la oportunidad de iniciar la elaboración del guión del primer capítulo, de manera oficial, y de preparar un pitch para vender la idea. Esta ha sido la metodología que ha tenido el proyecto, la cual le permitió al trabajo de grado tener un proceso de investigación-creación con libertad.

6. Mapa teórico

En este espacio analizaré un poco los conceptos de identidad cultural, mitos y leyendas, y el manejo que tienen los medios audiovisuales con relación a los problemas socioeconómicos del país. Haciendo énfasis en cada uno en el orden respectivo.

Identidad cultural

La diversidad cultural en Colombia es tan inmensa que, actualmente, se relaciona con casi todas las partes del mundo. Empezando por las culturas indígenas, como la muisca;

continuando por la conquista española, que trajo elementos cruciales para la cultura Colombiana como lo es la religión católica y el idioma español; involucrando en la historia a comunidades afrodescendientes, las cuales también tenían sus propios elementos culturales, de los que se han podido volver a apropiarse gracias a los cambios políticos y sociales a lo largo de la historia; creando nuevas combinaciones raciales que no existían, de las cuales también nacieron nuevas culturas; y conociendo las culturas del exterior, como las norteamericanas, europeas y asiáticas gracias a sistemas como el capitalista y diferentes tipos de relaciones entre países dadas por condiciones extremas.

Con seis regiones, cada una de ellas con idiosincrasias muy distintas; diferentes generaciones cuyos pensamientos políticos van cambiando, al grado de incluso oponerse; y una infinidad de folclor; el concepto de ‘identidad cultural’ en nuestro país es más complejo de definir.

“¿Qué es la identidad? Es el sentido de pertenencia a una colectividad, a un sector social, a un grupo específico de referencia.” (Molano, 2007, 73). Partiendo de la afirmación de Molano, la identidad es dependiente del entorno que nos rodea, y para esto debemos tener en cuenta que en la actualidad hay diferentes tipos de entornos; ya que, más allá de los entornos presenciales, existen los entornos virtuales, que nos conectan con el resto del mundo sin que debamos movernos de donde estamos. Esto ha permitido que la influencia de culturas externas a las tradicionalmente colombianas sea más rápida y la hibridación de culturas sea mucho más brusca.

En este sentido, Bákula observa:

La identidad sólo es posible y puede manifestarse a partir del patrimonio cultural, que existe de antemano y su existencia es independiente de su reconocimiento o

valoración. Es la sociedad la que a manera de agente activo, configura su patrimonio cultural al establecer e identificar aquellos elementos que desea valorar y que asume como propios y los que, de manera natural, se van convirtiendo en el referente de identidad (Bákula, 2000, p.169).

Esto quiere decir que la identidad cultural se va renovando a medida que pasa el tiempo. Por esto cada generación y comunidad específica tiene una identidad cultural distinta, en nuestro propio país. Al mismo tiempo, negar que en nuestra identidad cultural contemporánea no participan culturas que antes eran desconocidas sería una mentira. Ya que vivimos en un constante proceso de aculturación con estas. Según José Vallejo, la aculturación sucede “cuando dos o más grupos humanos de diferentes culturas se hallan directamente en contacto permanente, se registra una especie de ósmosis cultural entre los grupos” (Vallejo, 2008).

La principal búsqueda de *Solo un mito* es retratar una parte de lo que se llama ‘identidad cultural’ en Colombia, demostrando que no hay una identidad cultural específica, sino que hay infinidad de posibilidades. La serie quiere ver este aspecto desde una perspectiva contemporánea y honesta. No buscando exotizar al país, ni auto-estereotipando, ni retratando lo que siempre se nos invita a retratar de Colombia cuando se dice la palabra ‘cultura’; sino, en cambio, narrando una historia de personajes con sus propias particularidades, problemas, deseos y aspiraciones, pero que viven en Colombia, por lo que han crecido con un pedazo de la historia colombiana consigo y han adaptado a su manera las costumbres culturales nacidas a partir de esta.

En resumen, *Solo un mito* tiene la intención de decir “Esto es Colombia: una combinación de historias que, al final, nos hacen ver que no se puede decir concretamente que Colombia es una cosa en específico”.

Mitos y leyendas

Al inicio de mi proceso tuve que cuestionarme si quería hablar sobre mitos o sobre leyendas. Iniciando con el mito, según la RAE, un mito es una narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico (Real Academia Española, s.f., definición 1). La importancia de los mitos es explicar fenómenos. Mircea Eliade nos dice que “El mito cuenta cómo, gracias a las hazañas de los seres sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia” (Eliade, . Esto se aleja, en aspectos generales, de la intención de *Solo un mito*.

Hablando ahora de la Leyenda, la RAE tiene tres definiciones que se acercan más al objeto de la serie: “Narración de sucesos fantásticos que se transmite por tradición” (Real Academia Española, s.f., definición 1); “Relato basado en un hecho o un personaje reales, deformado o magnificado por la fantasía o la admiración” (Real Academia Española, s.f., definición 2); y define la Leyenda Urbana de la siguiente manera: “Historia inventada, extravagante, que circula entre la gente como si fuera verdadera” (Real Academia Española, s.f., definición 1).

Con base en las definiciones, la serie se centra en leyendas, no en mitos. Porque sus hilos conductores son personajes fantásticos que algunas personas consideran verdaderos. La serie no busca explicar fenómenos como tal. Sin embargo, las palabras mito y leyenda son consideradas sinónimos y son confundidos entre sí en la sociedad contemporánea. Incluso

medios de comunicación oficiales utilizan expresiones que etimológicamente podrían ser incorrectas, como “mito urbano”, cuando podría estar haciéndose referencia realmente a “leyenda urbana”. Si buscamos sinónimos de ‘mito’ en Google, podremos encontrar la palabra ‘leyenda’ de primero y viceversa. Esto es justificable si entendemos que algunos personajes fantásticos como La Madremonte son utilizados para explicar desastres naturales o sucesos poco comunes; y siendo ella específicamente considerada como la misma Pachamama, siendo en este caso un mito y una leyenda simultáneamente. Sucediendo lo mismo con El Diablo, quien es el antagonista de la historia. Además, hay aún incertidumbres en la definición de leyendas, ya que si todas las leyendas fueran basadas en hechos reales, muchos personajes fantásticos no serían propiamente legendarios. Como por ejemplo, cuando se habla de personajes como El Mohán o El Hojarasquín del Monte, quienes suelen ser utilizados para explicar por qué desaparecen personas, pero no parten de historias concretas que fueron reales. Estas confusiones hacen que sea pertinente mezclar ambos términos y tenerlos como sinónimos.

La desigualdad socioeconómica

Para nadie es un secreto que Colombia tiene una enorme tasa de desigualdad en Colombia. Según la DANE, la pobreza monetaria fue de 42,5% en el total nacional en el año 2020. A su vez, el porcentaje de personas en situación de pobreza multidimensional es de 18,1% en el total nacional en el mismo año, siendo las zonas rurales las más afectadas. Colombia es el segundo país más desigual de latinoamérica (Ramirez, 2020) y esto no es algo que debamos evadir.

Pero, en Colombia los canales audiovisuales de mayor magnitud buscan evadir temas que nos aproximen a realidades de las que no es fácil hablar. Esto no es algo nuevo, ha existido desde hace mucho tiempo. Por ejemplo, tenemos las “comedias de teléfono blanco” en los tiempos del neorrealismo italiano, las cuales permitían a las personas olvidarse de la segunda guerra mundial, que se estaba viviendo en esa época. Este tipo de contenidos ayudan a las personas a ganar tranquilidad, especialmente cuando están pasando por momentos difíciles. No es mentira considerar que el público general prefiere entretenerse con los contenidos audiovisuales sin necesidad de aprender o analizar algo. “El espectador no se pone -salvo si tiene una actitud ‘erudita’ o ‘científica’ (es decir, si ya sabe demasiado)- en actitud crítica para detenerse en los detalles” (Idoya, 2007). Sin embargo, crecer sin acostumbrarse a ver los contenidos audiovisuales con un sentido crítico es perjudicial para la formación cultural de la población.

Las nuevas generaciones han ido creciendo más influenciadas con contenidos del exterior, y es importante crear contenido local que sea muy atractivo, visual y narrativamente, pero que nos hable de las duras realidades del país. Para que los colombianos no nos despeguemos de lo que pasa, pero al mismo tiempo no nos saturemos de esta información. Las poblaciones de clases pudientes son las que más necesitan consumir este tipo de contenidos, para que la empatía sea mayor y exista mayor conciencia social sobre este tipo de asuntos. Esto es algo que se puede lograr con contenidos interesantes que no expongan los problemas de manera directa y explícitamente educativa, pero que sí relacionen las propuestas narrativas con los problemas de los que se busca hablar.

Esta idea busca que se profundice en la industria audiovisual, en este caso es más relevante la televisiva al ser la más industrial, una cierta clase de activismo mediático que se implemente de manera sutil. Que no esté específicamente actuando como propaganda, sino que, en cambio, permita a las personas analizar las situaciones con posturas críticas. Pero, para ello lo primero que se necesita hacer es tocar dichos temas. Algunos ejemplos, para ser más específicos con qué temas, son la falta de oportunidades, el desplazamiento, el conflicto armado, la corrupción, etc. Son temas que, si bien son demasiado comunes en el cine colombiano, no son muy frecuentes en la televisión nacional, especialmente en los contenidos para jóvenes. Y necesitamos que se hable de esto en los espacios de mayor entretenimiento, y no solo en las franjas noticiosas que ven mayoritariamente los adultos. Porque es esta una de las razones por las que la formación política es muy débil en Colombia. Ya que, independientemente de la posición política, las personas no crecemos conociendo el entorno político que nos rodea, y cuando llega la adultez nos vemos forzados a decidir con prontitud cómo vamos a aportar a la política del país, y estas decisiones repentinas pueden ser perjudiciales para nosotros mismos por la falta de formación.

7. Hallazgos

El proceso de elaboración de *Solo un mito* ha sido un viaje con muchos altibajos. Elementos como la viabilidad, los referentes y antecedentes, el contexto sociopolítico y mis condiciones personales como tal han hecho que la serie alcance a tener unas precisiones que yo no era capaz de concretar al inicio del proyecto.

Por ejemplo, lentamente entendí que el tema de la serie es la desigualdad socioeconómica de Colombia ya que todos los problemas sociales que se tratan en la serie están relacionados a este asunto. Además, durante el paro llegaron más ideas a mi cabeza. El paro no cambió el rumbo de mi proyecto sino que lo ayudó a centrarse más en lo que estaba buscando. En mi serie hay una conversación entre personajes de diferentes clases sociales que no conocen otro tipo de condiciones que no han vivido. Estas fueron cosas que llegué a ver muy constantemente durante el paro: cómo diferentes tipos de personas toman diferentes posturas con relación a la situación que está viviendo el país, basándose en sus propias necesidades específicas, dependiendo de su contexto socioeconómico.

Los referentes y antecedentes me ayudaron mucho a entender que tengo el riesgo de repetir muchas cosas que ya se han hecho, y a entender qué aspectos puedo repetir y en qué aspectos es necesario innovar. Especialmente viéndolo en términos de producción: ¿Qué le asegura a mi proyecto que puede ser llamativo, especial y digno de ser producido?

Logré encontrar diferentes trabajos de grado, artículos de internet, libros y productos audiovisuales que enriquecieron la investigación y me ayudaron a formular respuestas a las preguntas e inseguridades que tenía mi proyecto. Especialmente en el ámbito de mitos y leyendas, ya que era importante para mí entender qué tanto buscaba mi serie hablar de mitos y qué tanto de leyendas.

Al mismo tiempo, entendí que lo más viable para el proyecto era enfocarse en los elementos narrativos, en el universo, y en todo el potencial que puede tener el producto antes de empezar a producirlo. Entendí que lo más importante y a lo que más le podía sacar provecho era a la formulación de todos los aspectos estéticos y narrativos.

8. Resultados

Se lograron tener los resultados buscados: la biblia de producción; la cual tiene dos versiones, la biblia de animación y la muestra audiovisual. Además, está el desarrollo de la preparación para la convocatoria del Ministerio de Cultura para la producción de serie audiovisual dirigida a audiencias adolescentes o juveniles, y la primera versión del guión del capítulo piloto. Son resultados muy satisfactorios teniendo en cuenta que no fueron productos que salieron de la noche a la mañana, sino que tuvieron un exhaustivo proceso lleno de cambios y arreglos.

9. Reflexiones finales

Pese a ser muy entretenida y muy agradable la experiencia durante el proyecto, y pese a haber tenido tanto tiempo para desarrollarlo, lo cual fue una enorme ventaja para tener el resultado final como lo tengo ahora; ha sido un proyecto un tanto exhaustivo, especialmente porque fue algo que desarrollé por mi cuenta, de una manera muy independiente.

Haber trabajado solo me permitía hacer las cosas a mis tiempos y de la manera que yo deseaba. Pero, al mismo tiempo hizo que me costara más llegar a los resultados. Sé que habrían sido muy distintas las cosas si hubiera trabajado en equipo. No obstante, me parecía muy importante trabajar individualmente esta etapa de inicio porque era una oportunidad de introspección, en la que me tomaba la libertad de crear algo con las mayores intenciones personales que pudiera tener sin tener ningún tipo de presión externa. Quería enfocarme en

qué era lo que yo realmente quería para la serie, de qué quería que se hablara, cómo quería que fueran los personajes, las situaciones, los problemas, entre otros aspectos.

En ese sentido, sí fue muy enriquecedor haber podido tener la experiencia de trabajar por mi cuenta, especialmente porque el trabajo en equipo es lo que viene ahora para el proyecto, ya que es imposible para mí hacer este proyecto sin un equipo, y lo voy a necesitar mucho para discutir lo que tengo hasta ahora, corregir mucho y crear. El proyecto ha avanzado mucho como tal, pero reconozco que va a ser cuando empiece a trabajar en equipo que empezará el proyecto de verdad.

El paro, a fin de cuentas, fue una oportunidad muy grande para mí de ilustrar algunas escenas de los capítulos de la serie, que me hicieron sentir que la serie ya existe, que ya es un hecho y que es real, y eso es lo más valioso para mí. Es el poder ver productos que den cuenta de todo este proceso de investigación-creación y que al mismo tiempo, al ser solo propuestas de concept art, nos dejan entender que aún falta mucho por realizar y que este es un proyecto que se presta para un período longevo, lo que ha hecho tan satisfactorio este proceso.

Sin embargo, a veces sí podía sentir la soledad, porque necesitaba ayuda de alguien y no sabía qué hacer, y no sentía que tenía alguien que me pudiera ayudar. Esto hablando específicamente de un asesor. Ya que, a pesar de tener muchos profesores en diferentes laboratorios, y a pesar de que había muchos que me ofrecían ayuda y eran muy oportunos; había otros que necesitaba específicamente que no me podían ayudar de manera oportuna debido a que, como tenían tantos estudiantes por atender y tantos oficios por fuera de la universidad, era muy complicado que me prestaran atención a mí específicamente, lo cual era

muy entendible, pero al mismo tiempo afectaba mucho mi proceso de elaboración del proyecto, afectando a mi calendario y afectando la viabilidad propuesta.

En ese sentido fue un tanto problemática esta metodología de los laboratorios, en la que muchos profesores, muy dispuestos a ayudar a sus estudiantes, no tenían a nadie a quién ayudar porque los estudiantes no requeríamos de la ayuda de ellos debido a que solo estábamos enfocados en un tema específico y, en cambio, otros profesores que sí eran muy requeridos o cotizados no tenían tiempo para atender a todos sus alumnos con tanta eficiencia. Siento que ha habido una mala distribución en ese sentido que se le sale de las manos a la metodología, debido a que no se sabe nunca quiénes van a ser los profesores más solicitados, ya que saber esto depende mucho de los intereses de los estudiantes. Intereses que tienen la posibilidad de cambiar constantemente, ya sea porque cambian de proyecto o porque el proyecto cambia de etapa.

A pesar de todo, sí tuve la suerte de tener un proceso muy enriquecedor con esta metodología ya que salí muy beneficiado con eso de poder buscar a los profesores en el momento en el que mi proyecto los necesitara, en etapas que estuvieran relacionadas con el campo en el que está especializado cada profesor. Pero, me pareció importante hacer la crítica a la nueva metodología, porque conozco muchos compañeros que sí se han sentido mal por esta nueva metodología. Y, creo que a pesar de que siento que a mí me fue bien, no es muy justo no reconocer que hay personas afectadas por ello. De todos modos hablo desde la ignorancia de no saber cómo es la metodología con un solo asesor y los problemas que se pueden presentar en esta y al mismo tiempo de no conocer el funcionamiento de los contratos de los profesores.

10. Conclusiones

Este es apenas un inicio y falta poner nuevas miradas en el desarrollo de este producto.

Porque, a fin de cuentas, busca hablar de la sociedad colombiana y no puedo hacer eso si no le permito a más personas participar.

La biblia de producción es el elemento más importante en la elaboración de una serie de televisión, porque es la base fundamental para facilitar el desarrollo de esta. Una vez uno tiene los elementos básicos es muchísimo más fácil construir todo lo que le sigue, porque lo que queda es moldear todo el material. Además, la parte gráfica es fundamental para las series de animación, porque es lo que más permite determinar la viabilidad del producto.

11. Anexos

Anexo 1 Análisis de antecedentes y referentes

<https://drive.google.com/file/d/11o12XCDm4KSfkKwTzr3w3qiwJ1HZ2fby/view?usp=sharing>

Anexo 2 Análisis de Martin Mystery como referente visual

https://docs.google.com/presentation/d/1836dDvPSGuA_jlJvUyioC_vgM0tmfwh_2-I0jRA-jh4/edit#slide=id.p

Anexo 3 Biblia de producción

https://docs.google.com/document/d/1KfUJH3cYUen0XfcQaImEpNG_ahePhQJS4Xn5LNiu2Lc/edit?usp=sharing

Anexo 4 Biblia de animación

https://drive.google.com/drive/u/5/folders/12KVLEbiIXDT5mfT6WE6g_RwDnMtoz9O

Anexo 5 Muestra audiovisual

https://drive.google.com/file/d/1H_bwMkdTi3cDBD3yEiaokbcCIvDmjgI/view?usp=sharing

12. Referencias

- Avalos, D. (Productor). (2017). Legend Quest [serie de televisión]. Anima studios.
- Bákula Budge, C. (2000). Tres definiciones en torno al patrimonio: reflexiones en torno al patrimonio cultural. *Turismo y Patrimonio*, (1), 167-174.
- Bartlett, C. (Productor). (1996-2004). Hey, Arnold! [serie de televisión]. Nicktoons Productions.
- Cardona, L. (Productora). (2017). Buscando el mito [serie de televisión]. La Urbe.
- Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades [CDC]. 2021. *Adolescentes jóvenes (12 a 14 años) | Desarrollo infantil | NCBDDD | CDC*.
<<https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/positiveparenting/adolescence.html>>.
- Chalvon, V. (Productor). (2003-2006). Martin Mystery [serie de televisión]. CJ E&M.

- Cohelo, F. 2021. *Diferencia entre mito y leyenda*. Diferenciador.
<https://www.diferenciador.com/diferencia-entre-mito-y-leyenda/>.
- Cubero, D., 2021. *Cómo escribir la biblia en las series televisivas de ficción*. Cursos de guion. <https://cursosdeguion.com/3-la-biblia-en-las-series-de-ficcion/>.
- Echeverri, M. (Productora). (2006). Profesor Súper O [serie de televisión]. Conexión creativa.
- Eliade, M., 1968. *Mito y realidad*. Madrid: Guadarrama.
- D'Ocon, A. (Productor). (1999). Wondrous Myths & Legends [serie de televisión]. D'Ocon Films.
- DiMartino, M. (Productor). (2005-2008). Avatar: la leyenda de Aang [serie de televisión]. Nickelodeon Animation Studio.
- Idoya, M. (2007). Ficción, experiencia y realidad ¿Qué tiene que ver el cine con la vida? *Revista de comunicación* (6), 70-80.
- Molano L, O., 2007. Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera*, núm. 7, pp. 69-84. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/675/67500705.pdf>
- Noguera, R. (Director). (1997-2000). El siguiente programa [serie de televisión]. Conexión Creativa.
- Olguín, J. (Productor). (2017). Cuenta la leyenda [serie de televisión]. CNTV.
- Ortiz, J. (Productor). (2018). Mi genial y fantástico Sasquatch [serie de televisión]. Astrohouse.
- Ramírez, A. (2020). La desigualdad en Colombia no cede. *Revista Divulgación Científica. No 04. ISSN 2590-924X*.
<https://www.urosario.edu.co/Revista-Divulgacion-Cientifica/Economia-y-politica/La-desigualdad-en-Colombia-no-cede/>

- Ramos, F., 2021. *Pobreza monetaria*. Dane
<https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/pobreza-y-condiciones-de-vida/pobreza-monetaria>.
- Ramos, F., 2021. *Pobreza multidimensional*. Dane.
<https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/pobreza-y-condiciones-de-vida/pobreza-multidimensional>.
- Real Academia Española. (s.f.). Mito. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 26 de septiembre de 2021, de <https://dle.rae.es/mito>
- Real Academia Española. (s.f.). Leyenda. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 26 de septiembre de 2021, de <https://dle.rae.es/leyenda>
- Rincón, L. (Productora). (Año). Espantijos [serie de televisión]. 3DADOS MEDIA.
- Rincón, M. (Productora). (2010-presente). Guillermina y Candelario [serie de televisión]. Fosfenos media.
- Vallejo B, J., 2008. *Recopilación de los mitos y leyendas de Pereira* [Proyecto monográfico presentado como requisito parcial para optar al título de licenciatura en Español y Comunicación Audiovisual]. Universidad Tecnológica de Pereira.
- Wesolowski, K (Ed.). (2015). *El Jaibaná y el Mohán*. Río de letras.
http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/14_el_jaibana_y_el_mohan.pdf
- Zabala, T. (Productora). (2011). Vida pública show [serie de televisión]. TrineoTV.