



BUZIRACO

JHONATHAN STEVEN VARGAS VICTORIA



UNIVERSIDAD DEL VALLE
Facultad de Artes Integradas
Departamento de Diseño
Diseño Gráfico

SANTIAGO DE CALI
2018



JHONATHAN STEVEN VARGAS VICTORIA



UNIVERSIDAD DEL VALLE
Facultad de Artes Integradas
Departamento de Diseño
Diseño Gráfico

SANTIAGO DE CALI
2018



JHONATHAN STEVEN VARGAS VICTORIA

**Proyecto de grado para optar por el título de
Diseñador Gráfico**

Dirigido por:
Carlos Andrés Ortega García
Maestro en Artes Plásticas y Visuales



UNIVERSIDAD DEL VALLE
Facultad de Artes Integradas
Departamento de Diseño
Diseño Gráfico

SANTIAGO DE CALI
2018



**UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DISEÑO GRÁFICO**

ACTA DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE GRADO

El estudiante JHONATHAN STEVEN VARGAS VICTORIA identificado con Cédula de ciudadanía número 1.143.842.053 de Cali y código 201125533, presentó y aprobó su trabajo de grado titulado “Buziraco”, el cual fue aprobado por el siguiente jurado evaluador:

Jurado Diseñador:	Pablo Andrés Jaramillo Romero
Jurado Asesor:	María Fernanda Ramírez Escobar
Jurado Experto:	Andrés Montoya

Para constancia de la anterior, se firma en la ciudad de Santiago de Cali, el 05 de Abril de 2018, según ACTA 001 del Comité del Programa.


CARLOS ANDRÉS ORTEGA GARCÍA
Directora del Proyecto


PABLO ANDRÉS JARAMILLO ROMERO
Vo. Bo. Director del Programa Académico


CARLOS ANDRÉS ORTEGA GARCÍA
Vo. Bo. Jefe Departamento de Diseño

*A mi familia por siempre estar
apoyándome en todo lo que me he propuesto.*

*A mi madre Luz Delia Victoria
por aguantarme todos estos años y brindarme
su amor y comprensión en todo momento.*

*A mi padrastro Andrés Martínez
por brindarme su ayuda y apoyo incondicional.*

*A mi novia Geraldine Oviedo
por toda su paciencia, amor y motivación.*

*A mi director de proyecto Carlos Ortega
por su guía.*

*A todos mis amigos que siempre estuvieron ahí
apoyándome en todo lo que necesité
para la culminación de este proyecto.*

Resumen

Este proyecto de grado está enfocado en la producción de un cortometraje animado realizado mediante la adaptación de la historia del Buziraco, la cual tiene relación con uno de los cerros de la ciudad, en donde el 3 mayo de 1837 se colocaron tres cruces en guadua para proteger a la población del temible ser.

El trabajo se inició con la necesidad de contar una historia que fuese capaz de resaltar características poco conocidas del entorno. Se hizo un énfasis en dos temas trascendentales: el patrimonio y la cultura, ambos conceptos se constituyeron en pilares del proyecto, sobre todo por el patrimonio cultural inmaterial, puesto que este abarca las actividades y obras que no tienen un soporte físico duradero, siendo las más propensa a deteriorarse y olvidarse en el tiempo.

A pesar de esto y debido a las necesidades que posee el patrimonio cultural inmaterial, se encontró en la adaptación una buena alternativa para dotar nuevamente de valor, aquello que se ha dejado atrás, dado el avance del tiempo y las nuevas dinámicas socio-culturales, como la globalización.

En la adaptación, se tomó entonces, una obra surgida de la tradición oral en la que se veía plasmada el origen de uno de los monumentos más icónicos de la ciudad. Posteriormente dicha adaptación se usaría como insumo en una animación. Presentando todo el proceso creativo y de producción para su realización.

Finalmente, se desarrolló un teaser, el cual tiene la intención de ser el medio por el cual se busque la promoción y financiación necesaria para la culminación del cortometraje puesto que el tiempo y el dinero necesario para su realización excede la de la realización de este proyecto.

Palabras clave

| Buziraco, patrimonio, cultura, adaptación, animación.

Tabla de Contenido

Introducción.....	1
1. Planteamiento del Problema.....	3
1.1. Pregunta de Investigación	3
1.2. Justificación.....	5
1.3. Objetivos	7
2. Metodología.....	9
2.1. Fase Investigativa	12
2.2. Fase Creativa	13
2.3. Fase de Proyecciones.....	14
2.4. Mapa Mental	17
3. Estado del Arte.....	19
3.1. Referencias Estilísticas.....	25
4. Marco Conceptual	29
4.1. Patrimonio Cultural	29
4.2. Cultura	30
4.3. Tradición Escrita	31
4.4. Adaptación	31
4.5. Animación	32
5. Marco Teórico.....	35
5.1. La importancia del patrimonio cultural.....	35
5.2. Para salvaguardar el patrimonio.....	36
5.3. La Adaptación	38
5.4. Mitos y Leyendas	41
5.5. Pensando en el público	42
5.6. La imagen en movimiento	43
6. Adaptación del Relato “Buziraco”	47
6.1. Aspectos narrativos.....	47
6.2. Aspectos Estilísticos.....	48
6.3. Adaptación	50
6.4. Preproducción	51
6.5. Producción	84
6.6. Posproducción.....	86
7. Conclusiones.....	89
8. Bibliografía.....	91

Lista de Figuras

- 9..... **Figura 1.** Fases de la metodología de Jones (*González Mothelet, 2005*).
- 10..... **Figura 2.** Fases de la metodología de Asimow (*González Mothelet, 2005*).
- 10..... **Figura 3.** Fases de la metodología de Archer (*González Mothelet, 2005*).
- 11..... **Figura 4.** Fases de la metodología de Munari (*González Mothelet, 2005*).
- 21..... **Figura 5.** Captura de “Mitos & Leyendas Colombianas”(Cabal & Poggio, 2007).
- 21..... **Figura 6.** Captura de “El último Zaque” (*Yaya, 2010*).
- 22..... **Figura 7.** Captura de “Mito Bochica” (*Gómez, 2008*).
- 22..... **Figura 8.** Captura de “Bicentenario - Palenque” (*Fonnegra, 2010*).
- 23..... **Figura 9.** Captura de “Inferno Night Sins” (*Klat Films, 2011*).
- 24..... **Figura 10.** Captura de “Martin Fierro: La Película” (*Romero & Ruiz, 2007*).
- 24..... **Figura 11.** Captura de “La Leyenda de la Llorona” (*Rodriguez, 2011*).
- 25..... **Figura 12.** Captura de “Panty And Stocking with Garterbelt” (*GAINAX, 2010*).
- 25..... **Figura 13.** Capturas de “Panty And Stocking with Garterbelt” (*GAINAX, 2010*).
- 26..... **Figura 14.** Capturas de “Panty And Stocking with Garterbelt” (*GAINAX, 2010*).
- 26..... **Figura 15.** Captura de “Cosmos, A Space Time Odyssey” (*Druyan, 2014*).
- 48..... **Figura 16.** Cerro de las Tres Cruces en 1900 con Cali al fondo (*Biblioteca Digital - Universidad ICESI, 2016*).
- 48..... **Figura 17.** Buziraco sobre las tres cruces. (*Ruiz, 2013*).
- 49..... **Figura 19.** Imagen de Buziraco apareciendo en el cerro (*Silva Holguín, 1965*).
- 49..... **Figura 18.** Buziraco en las tres cruces (*Ruiz, 2013*).
- 50..... **Figura 20.** Portada del libro el demonio Buziraco (*Sierra Ruiz, 2015*).
- 50..... **Figura 21.** Buziraco en la inauguración del alumbrado del 2011 (*Álvarez, 2011*).
- 58..... **Figura 22.** Tipos de máscaras africanas (*Díaz Cuyás, 2016*).
- 59..... **Figura 23.** Buziraco arte definitivo.
- 60..... **Figura 25.** Buziraco vistas.
- 60..... **Figura 24.** Bocetos previos del Buziraco.
- 61..... **Figura 26.** Buziraco forma corrupta versión definitiva.
- 62..... **Figura 27.** Buziraco forma corrupta vistas.
- 62..... **Figura 28.** Fraile versión definitiva.
- 63..... **Figura 29.** Boceto Fraile y bocetos de expresiones faciales.
- 64..... **Figura 30.** Fraile versión definitiva expresiones faciales.
- 64..... **Figura 31.** Fraile vistas versión definitiva.
- 65..... **Figura 32.** Soldado versión definitiva.

- 66..... **Figura 33.** Soldado bocetos.
- 66..... **Figura 34.** Soldado vistas versión definitiva.
- 67..... **Figura 35.** Esclavo versión definitiva.
- 68..... **Figura 36.** Esclavo bocetos
- 68..... **Figura 37.** Esclavos versión definitiva expresiones faciales.
- 69..... **Figura 38.** Esclavo 1 versión definitiva vistas.
- 69..... **Figura 39.** Esclavo 2 versión definitiva vistas.
- 70..... **Figura 40.** Esclava versión definitiva.
- 71..... **Figura 41.** Esclava bocetos.
- 71..... **Figura 42.** Esclava versión definitiva expresiones faciales.
- 71..... **Figura 43.** Esclava versión definitiva vistas.
- 82..... **Figura 44.** Variación 1 fondo de las Tres Cruces.
- 82..... **Figura 45.** Variación 2 fondo de las Tres Cruces.
- 82..... **Figura 46.** Variación sin efectos y con efectos especiales del palenque.
- 83..... **Figura 47.** Variación 1 de selva.
- 83..... **Figura 48.** Variación 2 de selva.
- 83..... **Figura 49.** Variación 1 y 2 interior de selva.
- 84..... **Figura 50.** Ejemplo de la creación de escenarios por capas.
- 85..... **Figura 51.** Demostración del tamaño utilizado de los elementos gráficos para la animación.
- 85..... **Figura 52.** Demostración del movimiento de la pierna derecha utilizando el plugin Duik.
- 85..... **Figura 53.** Demostración del movimiento de los brazos utilizando el plugin Duik.
- 86..... **Figura 54.** Demostración de la utilización de efectos visuales a la izquierda para el cielo nublado y a la derecha del incendio en el palenque.
- 86..... **Figura 55.** Carpeta que contiene todas las escenas exportas de After Effects.
- 87..... **Figura 56.** Demostración del montaje realizado en Premiere Pro.
- 87..... **Figura 57.** Demostración de la exportación del vídeo final en formato .mp4 desde Premiere Pro.

Introducción

El presente proyecto de grado indagó sobre el patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Cali, más específicamente de los relatos existentes alrededor de uno de sus monumentos más importantes, las Tres Cruces, las cuales se enfocan en el ente denominado Buziraco, con las que se realizó una adaptación que sirviera de base para la producción de un corto audiovisual que permitiera contar dicha historia desde la perspectiva del autor del proyecto, pero sobre todo que sirviera como insumo para la creación de más productos acerca del patrimonio cultural de la ciudad.

Este proyecto abarcó los elementos y las características de la tradición, pero sobre todo de identidad, que deben ser promovidos y fomentados para mantenerlos vivos en el alma popular, puesto que debido a las limitaciones que posee el patrimonio cultural inmaterial al no contar con un soporte físico duradero, es susceptible de olvidarse y desaparecer con el paso del tiempo.

Es por ello que se realizó una investigación que permitiese el conocer las formas para ayudar a preservar y salvaguardar dicho patrimonio, encontrándose en el desarrollo de la producción de un cortometraje animado, una forma en la que el autor pudiera dar su aporte al patrimonio desde su perspectiva y labor como diseñador.

Finalmente, el trabajo dio como resultado un teaser de la adaptación que se generó acerca de las historias del Buziraco, mostrando todo el proceso creativo y de investigación para su elaboración, pretendiendo con esto la búsqueda del patrocinio y financiamiento necesarios para la culminación del cortometraje animado, debido a que en el desarrollo se dieron a conocer elementos indispensables para la elaboración de un proyecto de estas características, en la que se destacaban la presencia de personal especializado y de unos recursos económicos con los que valerse para el pago de todo los gastos, percances que serían superados al obtener una fuente de financiamiento, como las que brindan los concursos del ministerio de cultura o como las vistas en sitios web de mecenazgo o crowdfunding.

1. Planteamiento del Problema

Los sitios representativos de Cali, aquellos sitios icónicos como, Cristo Rey, las Tres Cruces, La estatua de Sebastián de Belalcázar, el Gato del Río, el monumento al Perro y el monumento a Jovita, entre otros, se han convertido en objetos que hacen parte del paisaje de la ciudad. La mayoría de los caleños han olvidado la razón de ser de estas obras, a pesar de su importancia, ya sea como elementos históricos, turísticos o religiosos.

Desafortunadamente, debido al paso del tiempo y a los estilos de vida que se llevan en la actualidad, dominados por los avances tecnológicos, las personas han dejado de interesarse en estos temas, relegándolos al olvido. Esto se puede observar también en la falta de mantenimiento de las estructuras y de una labor social que promocióne su importancia y reconocimiento, acrecentando el hecho de que se han convertido en objetos meramente decorativos, que destacan y son populares solamente por su existencia.

También cabe destacar que dichas estructuras no disponen de elementos, ya sean visuales o de otra índole, que enseñen algo más acerca de ellas mismas, por lo que aun cuando se visiten y se llegue a tener interés en ellas, difícilmente se podrá encontrar más que información técnica o general a pesar de que cada una posee historias interesantes y llamativas para contar.

Todo lo anterior, muestra la falta de interiorización y apropiación de la identidad cultural de los caleños, destacando, además, la falta de un medio que se aproveche de todas esas historias para fomentar el valor del patrimonio cultural, sobre todo de los elementos representativos de la ciudad.

1.1. Pregunta de Investigación

| ¿Cómo mostrar a través del diseño gráfico el patrimonio Caleño?

1.2. Justificación

Los lugares representativos de Cali poseen historias peculiares que se destacan especialmente por la relación con el pasado. Cada historia merece ser recordada y perpetuada como parte del bagaje cultural de la ciudad, pues ellas cuentan con muchos elementos que sirven como base para fomentar el crecimiento social.

El mirar hacia el pasado permite ganar mayor entendimiento acerca de estos sitios representativos, permite acercarse a las razones por las cuales se edificaron, entender lo que representaban para quienes habitaron la ciudad, lo que buscaban transmitir, pues todo lo que significan en la actualidad es debido a los logros del pasado y el entender esto permite valorar más la identidad, además, de brindar claridad sobre el presente y, de cierta manera, definir un camino a seguir hacia el futuro.

Además de lo anterior, dichas historias al remitirse al pasado de la ciudad cuentan con muchos elementos tanto narrativos como gráficos que pueden aprovecharse mediante el diseño para generar una producción que, basado en las nuevas tecnologías de la información, permita mostrar, de manera más efectiva el pasado de Cali a las nuevas generaciones, contribuyendo así a la conservación del dicho patrimonio cultural.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Proponer desde la apropiación de la tradición oral que genera el mito del Buziraco un corto audiovisual con base a sus elementos narrativos.

1.3.2. Objetivos Específicos

- » Analizar las características narrativas y estilísticas de los relatos acerca del demonio Buziraco.
- » Desarrollar una adaptación literaria con base al análisis realizado acerca de los relatos del Buziraco.
- » Generar un teaser animado, a partir de la adaptación, que sirva como medio para desarrollar una animación completa de la obra adaptada.

2. Metodología

La licenciada Mónica González en su documento Metodología del Diseño (2005), presenta diferentes metodologías muchas de ellas enfocadas a procesos científicos, pero en última instancia muestra las relacionados con el diseño, destacando las siguientes:

Metodología propuesta por Christopher Jones: En ella se muestran dos conceptos, “caja negra” y “caja transparente”. El primero de ellos se refiere a la capacidad del diseñador de producir resultados basados en sus experiencias previas en las cuales confía y a menudo tienen éxito, sin embargo, no es capaz de explicar cómo se llegó al resultado obtenido. Este método se caracteriza por tener presente la disponibilidad del tiempo del diseñador para asimilar y manipular imágenes que representen la estructura del problema, también por tener presente referentes más recientes del problema además de las experiencias pasadas del mismo autor y, por último, debido a la asimilación y la manipulación del problema este se percibe de una manera menos conflictiva lo que conlleva a una producción más acelerada y que incrementa las posibilidades de obtener buenos resultados a pesar de que para llegar a ese estado se haya pasado por un periodo de inactividad o de poca creatividad.

El segundo concepto, la caja transparente, tiene desde el inicio los objetivos, variables, estrategias y criterios claramente fijados, es un método bastante lineal y lógico donde se resuelven cada uno de sus puntos para poder avanzar. Dichos puntos son:



Figura 1. Fases de la metodología de Jones (González Mothelet, 2005).

Ambos métodos proporcionan un amplio espectro de soluciones para el problema de diseño, la caja negra elimina restricciones y estimula la producción de resultados y la caja transparente permite llevar un orden estratégico que encamina los resultados a la solución más adecuada.

Metodología propuesta por Morris Asimow: Este autor concibe el proceso de diseño de forma similar a como lo hacen los ingenieros. Consiste en la recolección, manejo y organización de la información la cual es optimizada para ser comunicada y evaluada de forma repetitiva para modificar la información con la retroalimentación generada.

Asimow concibe su método de la siguiente manera:

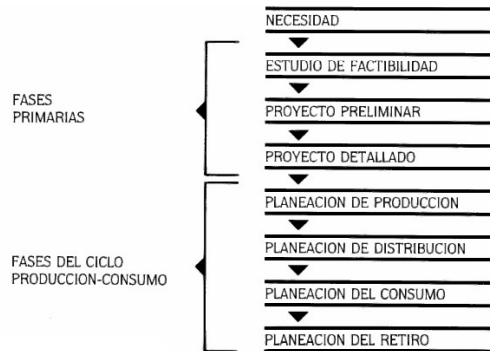


Figura 2. Fases de la metodología de Asimow (González Mothelet, 2005).

Como resumen de esta metodología, Asimow plantea las siguientes fases: análisis, síntesis, evaluación y decisión, optimización, revisión e implementación.

Metodología propuesta por Bruce Archer: Denominado “el método sistemático para diseñadores”, este método contiene fundamentalmente las etapas: analítica, creativa y de ejecución, las cuales se subdividen en las siguientes:

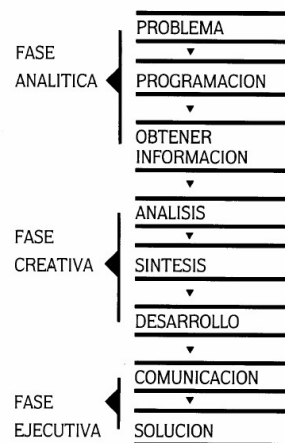


Figura 3. Fases de la metodología de Archer (González Mothelet, 2005).

La primera etapa, la analítica, estaría compuesta por los siguientes pasos:

1. Definición del problema y preparación del programa detallado.
2. Obtener datos relevantes, preparar especificaciones y con base en éstas retroalimentar la fase 1.

En la segunda etapa, la creativa, le seguiría:

3. Análisis y síntesis de los datos para preparar propuestas de diseño.
4. Desarrollo de prototipos.

Y en la última fase, la ejecutiva, vendría lo siguiente:

5. Preparar y ejecutar estudios y experimentos que validen el diseño.
6. Preparar documentos para la producción.

Este método se preocupa por un diseño que sea acorde a las necesidades tanto de su función como en el apartado estético, teniendo presente las limitaciones de los medios de producción disponibles.

Metodología propuesta por Bruno Munari: El autor concibe su método sintetizado en el siguiente esquema:

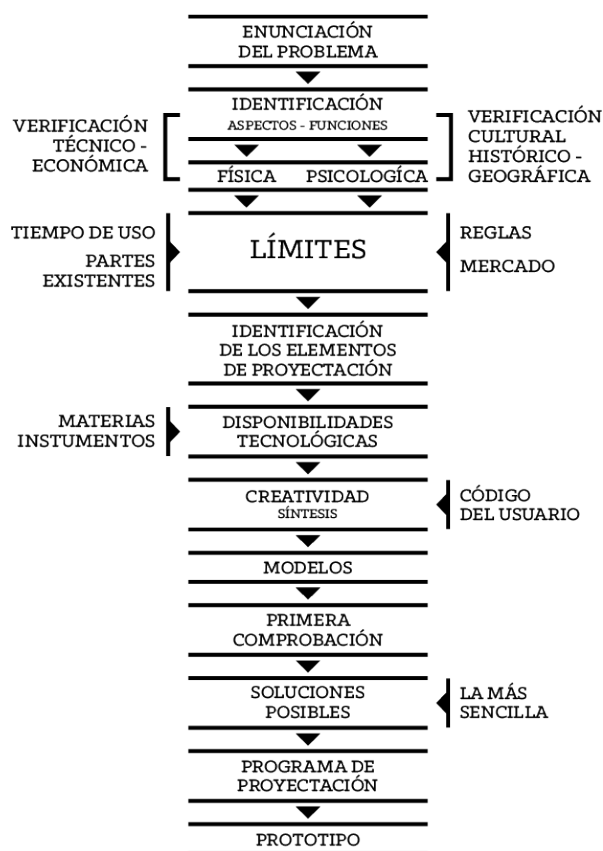


Figura 4. Fases de la metodología de Munari (González Mothelet, 2005).

Bruno Munari expone que los proyectos deben de ser objetivos y lógicos, si los problemas se describen lógicamente estos darán una lógica estructural cuyo resultado será lógico como consecuentemente será su forma. También nos expone que un producto que sea considerado como bello será el resultado de dejar que este se forme por sus propios méritos. En general expresa que el problema no se resuelve por sí mismo, sino que hay que conocer y analizar cada uno de los elementos que contiene para así hallar su solución.

Todo lo anterior da una idea general de la metodología que este proyecto puede seguir.

Por una parte, cabe destacar que la metodología propuesta por Jones sería la más atractiva en proyectos de creación como este, brinda cierta libertad y toma en cuenta los pensamientos y experiencias del autor para el desarrollo creativo, además, ofrece otro método, una alternativa más ordenada y clara frente a lo anterior, que plantea todos los pasos de principio a fin para llegar a la respuesta de diseño. Sin embargo, dicha metodología es muy abierta puesto que se enfoca en maximizar las posibilidades y resultados, algo importante en una fase creativa o de desarrollo de propuestas, sobre todo para proyectos de experimentación, pero en este caso, no se está enfocando completamente en ese aspecto, por lo que se destacarían las demás metodologías especialmente la propuesta por Archer, debido a que las demás parecen estar enfocadas en el desarrollo sistemático de productos, de alguna forma más relacionado con el diseño industrial u otras ramas diferentes al diseño gráfico.

La metodología de Archer, permite dividir el desarrollo del proyecto en tres fases, cada una con un su enfoque, la primera relacionada con la recopilación y obtención de toda la información relevante con el proyecto, la segunda con la utilización de esa información para la generación de propuestas y la tercera con la evaluación del producto final y su divulgación.

Sin embargo, como se podrá observar más adelante en el estado del arte, se encontró que muchos de los otros proyectos de grado, desarrollados en el departamento de Diseño de la Universidad del Valle, usaron una metodología muy similar a la propuesta por Archer, en la que en la mayoría de los casos se usaron las dos primeras fases, la de investigación y la de creación, habiendo pocas excepciones en las que se usó una tercera para la divulgación de lo desarrollado. Teniendo presente todo lo visto, el proyecto se desarrolló usando las siguientes fases:

2.1. Fase Investigativa

Para dar fundamento al proyecto se hizo lo siguiente:

- » En primera instancia, se realizó una revisión del estado del arte, para así conocer los trabajos relacionados con la temática que se está planteando y la forma como se han abordado, abarcando los proyectos de grado que se han desarrollado tanto en la Facultad de Diseño como en las demás facultades de la Universidad del Valle, revisando también otros trabajos relacionados que fuesen relevantes para el desarrollo del proyecto.
- » Se desarrolló un esquema o mapa mental de los conceptos que integran el problema de investigación, para así identificar los temas principales del proyecto.
- » Con los conceptos enunciados en el mapa mental se realizó una exploración bibliográfica que aportó conocimiento teórico y además, ofreció claridad sobre el enfoque del proyecto, resultando en la búsqueda de las historias alrededor del cerro de Las Tres Cruces.
- » Se decidió tomar el relato del Buziraco, el cual fue la razón de la

existencia de Las Tres Cruces, por lo que se buscaron referencias bibliográficas sobre dicha historia para así obtener los elementos con los cuales generar una adaptación animada, dispuesta en un teaser.

» Con dicha historia se realizó una búsqueda en Internet de varios referentes de la cultura africana y española que tuvieran relación con la época colonial de Colombia, para intentar representar ambas culturas en el apartado estético buscando reflejarlas en la imagen en movimiento.

2.2. Fase Creativa

En esta fase se decidió utilizar una bitácora para documentar el proceso práctico y creativo del proyecto. A su vez, como el enfoque del proyecto es una animación, se dividió esta fase en 3 etapas para su realización, las cuales fueron: Preproducción, Producción y Posproducción.

2.2.1. Preproducción

En esta etapa se desarrollaron los siguientes elementos:

2.2.1.1. Guión Literario

Se desarrolló la adaptación de la historia del Buziraco al indagar en los diferentes relatos y menciones que se han hecho sobre dicho personaje en libros, periódicos y páginas de Internet, tomando los elementos más característicos de cada referente para así plantear una idea, un tema, una premisa, una escaleta de acciones, una idea de los personajes y situaciones, y por consiguiente el guión literario. Lo anterior, teniendo como guía el libro “Arte y técnica de la animación” de Sáenz Valiente (2008), en el que se enseña a generar y estructurar cada uno de los procesos del desarrollo de una animación con ejemplos prácticos y pautas a seguir.

2.2.1.2. Diseño de personajes

Para la caracterización de los personajes se realizaron sus perfiles físicos (sexo, apariencia, edad), psicológicos (intereses, creencias) además de la información básica (nombre, ocupación).

Para la toma de referentes se buscaron imágenes y productos audiovisuales que estuvieran relacionados con la cultura y la situación histórica de la época, enfocándose en sus atuendos, la situación social y la religión, las cuales brindaron rasgos característicos para estructurar el diseño de los personajes. Basado en lo que expone Sáenz Valiente, se decidió por un estilo poco realista, similar al estilo de los comics estadounidenses, siendo más específico se escogió el estilo de la ilustración digital vectorial, puesto que “un dibujante tiene una combinación favorita de formas, tamaños y proporciones, que aparecerá inconscientemente en todos sus dibujos haciéndolos ver muy semejantes” apoyando esto en el hecho de que los personajes siempre tendrán ciertos cambios y modificaciones pero al final “la última palabra la tendrán siempre los encargados de animarlo; porque lo fundamental es que se pueda animar sin dificultad y que pueda expresar a través de su movimiento lo que se espera de él” (Sáenz Valiente, 2008, p.

245), no importa cuán atractivo o no sea el personaje, lo importante es que se pueda animar. Todo lo anterior, apoyado también por el hecho de que el estilo mencionado hace parte de las nuevas tendencias, el cual entraría en sintonía con el público actual.

2.2.1.3. Storyboard

En este apartado se tradujo el guión literario a imágenes para intentar visualizar gráficamente la historia, también para consolidar las escenas y sus características como lo son los planos, el tiempo, el sonido y la música. Esto con el fin de tener más claridad a la hora de realizar la animación.

Al final se generó un storyboard de la animación completa y de ella se sacaron varios planos para la realización de un teaser.

2.2.1.4. Arte y Fondos

Siguiendo con el estilo escogido de la ilustración digital vectorial, se optó por utilizarla también para este apartado, pero de una forma más simple la cual contrasta con los personajes, siendo estos más detallados y permitiendo así que destaquen.

Parte del trabajo se ilustró manualmente y después se digitalizó en el programa Adobe Illustrator, aunque en general se trabajó directamente en este por la afinidad y la experiencia que se tiene. En este programa se le dio color al personaje y se adaptó para ser animado en el programa Adobe After Effects.

2.2.2. Producción

Con todos los elementos generados en la fase anterior, se procedió a montarlos y animarlos en el programa After Effects para la realización del teaser. Se animaron los personajes usando la técnica de animación por recortes y se dispuso de los fondos en una composición multicapas que brindará la sensación de profundidad.

2.2.3. Posproducción

En esta última etapa se exportaron las escenas en formato .mp4 y se unieron en el programa Adobe Premier Pro, en este programa se realizó toda la edición final del vídeo, se ajustaron los tiempos, se agregaron efectos de vídeo y de sonido, se agregó la música, se sincronizaron los audios, se hizo una corrección de color, se colocó la intro del autor y los créditos. Por último, se generó un render en formato .mp4 del teaser.

2.3. Fase de Proyecciones

Este tiene la intención de ser parte de la vanguardia de proyectos que se encarguen de mostrar la inquietud y necesidad sobre los temas culturales del país, que esbochen el gran potencial que poseen dichos temas, así como lo han venido explotando las grandes potencias económicas en sus producciones audiovisuales. Puesto que, si ellos han mostrado el valor de su cultura antes las demás y tenido éxito en su recepción, es muy probable que el utilizar la misma estrategia funcione al brindar nuevas historias ante un medio saturado de los mismos productores durante tanto tiempo.

2.3.1. Divulgación

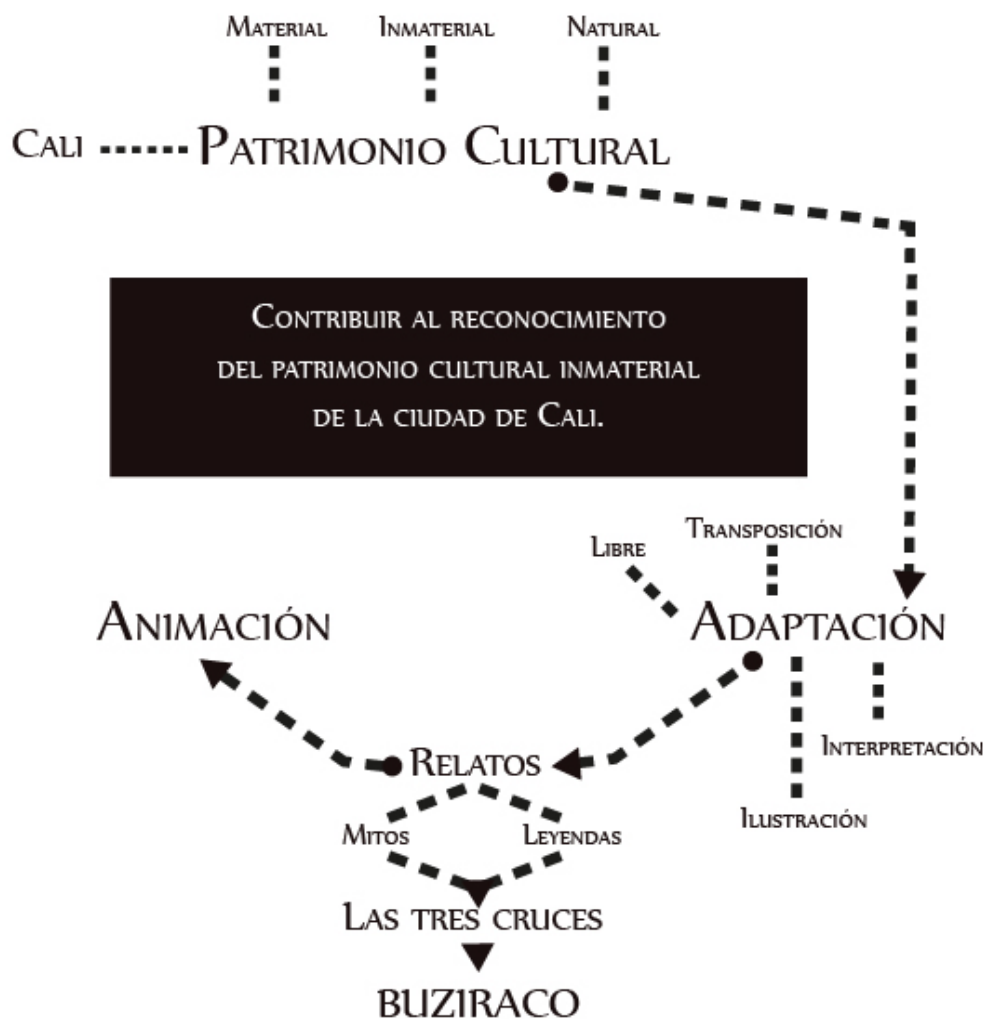
Para esta última fase, como la finalidad de este proyecto es la realización de un teaser para la promoción y búsqueda de inversionistas para el financiamiento de la realización de la animación al completo, se plantea la utilización de plataformas de crowdfunding.

El crowdfunding es una nueva tendencia de financiación a nivel colectivo en donde las personas buscan obtener fondos por medio de donaciones ya sea para la realización de un proyecto de toda índole como lo que ofrece Kickstarter o Indigogo, en donde el creador del proyecto pone el monto total de dinero que necesitaría para desarrollar su proyecto e incentiva a los usuarios del sitio a ofrecer su apoyo mediante recompensas que varían según el monto donado logrando así una interacción entre usuarios y creadores. Por otra parte, también se encuentra Patreon, la cual está pensada para financiar la actividad recurrente de artistas y creadores, no de proyectos concretos, similar a lo anterior, el creador recompensa a sus donadores, sin embargo, en esta plataforma los ingresos son recurrentes y no únicos.

De esta manera se realizaría un breve vídeo en donde el creador de este proyecto se expondría y daría a conocer las razones para la creación del cortometraje Buziraco, exponiendo además el teaser de la animación, todo esto para motivar a potenciales donantes para que participen en la financiación del proyecto animado.

Y en última instancia, dependiendo de cómo se termine desarrollando el cortometraje se planteará el desarrollo de una continuación y la participación en distintas convocatorias y festivales a nivel nacional e internacional para una mayor divulgación y reconocimiento.

2.4. Mapa Mental



3. *Estado del Arte*

Para este proyecto se revisaron, en primer lugar, los proyectos de grado del Departamento de Diseño de la Universidad del Valle que tuvieran relación con aspectos culturales, especialmente aquellos que estuvieran relacionados con el interés principal del autor (tradición oral: mitos y leyendas), y que además se encontrarán en el ámbito de la animación, con la finalidad de poseer ejemplos para la realización de este proyecto.

Dentro de la revisión se encontraron: Sirena de oro, del mito oral al mito animado de Ángela Jaramillo (2012), Adaptación del mito Las Orquídeas y el colibrí kinde amarillo del Valle del Sibundoy a un cortometraje animado de Angeluz Medina (2015), Lumbre de Jeyson Vega (2014), Arcano de Javier Vidales (2015) y Des-armando a los superhéroes de Alejandro Caicedo (2015), destacándolos por poseer información relevante y relacionada con este proyecto.

El trabajo de Jaramillo, se enfoca en rescatar el patrimonio oral de Santander de Quilichao a través de una muestra cinematográfica animada, centrándose en el mito que existe en Santander de Quilichao de la Sirena, el cual se toma de base para realizar una producción animada que sirva como referente de dicha labor, además de tener la intención de mantener viva una muestra del patrimonio oral, plasmada en una animación. Este proyecto resulta interesante al proponerse el uso del potencial de la cultura colombiana para convertirla en una fuente para la exploración narrativa desde lo audiovisual, destacando también el proceso de desarrollo del proyecto, al dividirlo en tres fases, una fase investigativa, una fase creativa y una fase de divulgación, en donde también expone el tiempo y el dinero que se necesitaría para realizarse.

En el segundo proyecto, Medina busca trabajar con la mitología de un pueblo para conseguir los insumos necesarios para entender y lograr adaptar, por medio de una animación, un mito de su tradición oral, con la finalidad de fortalecer la labor del diseño gráfico en la recuperación y traducción de historias míticas. Este trabajo destaca por servir como un ejemplo a seguir para la realización del proyecto, dada la manera de aproximarse a una comunidad completamente ajena y con ello poder obtener los insumos para generar la adaptación, además que muestra que para su proceso metodológico solo se usaron dos etapas, una de investigación y otra de creación.

En el siguiente proyecto, Lumbre, su autor Jeysson Vega realiza un cortometraje animado con la intención de mostrar su posición respecto al contexto violento colombiano, representando en el audiovisual diversas situaciones que hacen parte de este. De este trabajo, se destaca la manera de aproximarse y relacionarse con la temática, la exploración gráfica que generó para lograr la animación, y, por último, la manera de desarrollar el proyecto, similar al anterior, dividiéndolo en dos etapas, una de investigación y desarrollo, y otra de creación.

En el cuarto proyecto, Vidales se enfoca en realizar una exploración de varias técnicas de animación, en la que se desarrolla una historia personal, donde se puede percibir todo el trabajo y la complejidad de una producción animada, y también la apropiación de los conocimientos aplicados a dos técnicas, la animación por recortes y la animación

tradicional. Destacando como en los anteriores, una división del proyecto de dos etapas, una de investigación y otra de creación.

Des-armando a los superhéroes, cuenta con una gran cantidad de aportes debido a que se centra en el desarrollo de una historia y en la creación meticulosa de los personajes que en este aparecen, además, se enfoca en la historia que hay entorno al origen de las tres cruces de Santiago de Cali. Para este proyecto, se puede observar de forma implícita una metodología de 3 etapas, una de investigación, otra de creación y, una última de evaluación, en la que realizó una encuesta para la retroalimentación de su propuesta.

De todos estos proyectos, tanto el guión literario, el diseño y exploración de los personajes, la exploración de fondos y toda la investigación alrededor, son aspectos que pueden tenerse en cuenta, debido al enfoque que tienen en los conceptos alrededor de la narrativa gráfica, sus estructuras, las características de las historias, las tramas, las características de los héroes y villanos, y además de toda la revisión en el marco contextual, especialmente aquella alrededor del contexto social caleño.

Por otra parte, se revisaron otras tesis o material que tuviera relación. Se encontró una tesis de grado del Departamento de Comunicación Social, Realización de una mini serie para televisión basada en cuentos de tradición oral insertos en el contexto urbano de David Bohórquez (2000), la cual planteaba una serie televisiva basada en los personajes de los mitos y leyendas del país, como el Mohán y la Tunda; y otros como los vampiros y las brujas, la cual se desarrollaba en un contexto urbano. Esta propuesta terminó siendo realizada y aparece en la videgrabación Ficciones VI (2010). De este proyecto se puede destacar la idea de Bohórquez, de relacionar algunos de los personajes de los mitos de la región bajo el mando de un demonio, es decir, plantear al Buziraco como el líder y jefe, y al Mohán, la Tunda, las brujas y los vampiros como simples secuaces a su servicio, cuya labor era la de liberar su jefe de las tres cruces donde había sido aprisionado.

Lo anterior, permitió ir especializando la indagación de fuentes, enfocando las búsquedas hacia animaciones desarrolladas en el contexto colombiano, encontrándose:

» **Mitos & Leyendas Colombianas:** Los Muisca de Alejandro Cabal y Carlos Poggio (2007). Aquí se muestra la creación del universo, el sol, la tierra y los humanos según los mitos muisca, a manera de cuento, con una mezcla de técnicas entre 2D y 3D.

En esta animación se puede destacar el uso de la voz en off, debido a que es un recurso esencial para entender la mayoría de elementos que se presentan. Dicho elemento explica los acontecimientos y sirve de hilo conductor, aunque en esta animación las imágenes que se presentan son tan fieles a la historia, que en algunos momentos la voz en off se convierte en un elemento redundante, a pesar de esto, Chion & López Ruiz (1993), nos dicen que, la voz enmarca rigurosamente la visión, convirtiendo a la imagen en palabras, y a la voz en el ventrílocuo de esta., lo que da a

entender que a pesar de ser redundante la voz es necesaria para no perder el hilo conductor de la historia.



Figura 5. Captura de “Mitos & Leyendas Colombianas” (Cabal & Poggio, 2007).

Por último, se destaca el uso de símbolos precolombinos para representar personajes y elementos en el escenario, convirtiéndose en el elemento que le brinda una alusión al tema que se está tratando y le provee de cierta validez contextual.

Todo esto demuestra la importancia que puede tomar el contexto para la generación de elementos gráficos y la voz en off para guiar a los espectadores a lo que se desea mostrar.

» **El último Zaque** de Diego Yaya (2010). Muestra la vida del último Zaque de Tunja, perteneciente a la cultura muisca, quien perece a consecuencia de la conquista del territorio gestada por los españoles, quienes buscaban el Dorado. Esta es una animación realizada en 3D, en



Figura 6. Captura de “El último Zaque”(Yaya, 2010).

la que el protagonista, el Zaque, narra todos los hechos, tanto pasados como del presente hasta su muerte, a manera de anécdota,

De esta animación se resalta la musicalización, puesto que ayuda a generar y destacar cada uno de los momentos emotivos de la historia, como dice Chion & López Ruiz (1993), la música ayuda a crear una emoción específica con relación a la situación mostrada. Esto da a

entender que la música puede llegar a jugar un papel muy importante que debe ser tomado en cuenta, sobre todo para generar ambientes y acentuar escenas emotivas

» **Mito Bochica** de Esteban Gómez (2008). En este se cuenta el mito muisca de Bochica, usando una voz en off, y con una animación en 2D. La historia es fiel al mito y se puede resaltar de ella el estilo gráfico que simula al del usado para la creación de sellos. Además, en un principio utiliza un estilo que recuerda a las pinturas y grabados en las paredes de cuevas de la prehistoria, acentuando la idea del contexto mitológico.

Esta animación apoya la idea de manejar un estilo gráfico que sea acorde al contexto que se quiere presentar o que por lo menos genere una alusión directa con el tema que se va a abordar.



Figura 7. Captura de “Mito Bochica” (Gómez, 2008).

» **Bicentenario – Palenque** de Juan Camilo Fonnegra (2010). Este es una animación corta realizada para la campaña del bicentenario de la independencia de Colombia, producida por la cadena de televisión Señal Colombia, en la que se cuenta muy brevemente quien fue Benkos Bioho.

De este cortometraje resalta la utilización de un estilo gráfico similar al del teatro de sombras chinas, mezclado con un estilo de animación que remite a los motion graphics, dado por los acercamientos y alejamientos que simulan profundidad.



Figura 8. Captura de “Bicentenario - Palenque” (Fonnegra, 2010).

Esta animación es una buena mezcla de todas las características resaltadas anteriormente, la voz en off narra la historia del protagonista, el estilo gráfico contextualiza y la música genera el ambiente, además de que la técnica usada para animar genera un dinamismo que la hace muy atractiva e impactante a cualquier público.

» **Inferno Night Sins** producida por Klat films (2011). Este es un promocional de una discoteca que muestra una batalla entre las fuerzas celestiales y las fuerzas infernales por tomar el control de las pasiones de los ciudadanos de Medellín. Esta realizada con la técnica de la animación 2D con ilustraciones digitales, basándose también en el estilo animación de los motion graphics. Esta animación supondría una mejora a todo lo visto anteriormente, especialmente en la parte gráfica, por el manejo del color y los detalles, asemejándose al cómic estadounidense, y aunque dicho estilo no sea muy acorde al contexto que quiere representar que es Medellín, la voz en off se encarga de este aspecto. En este punto se puede observar otro elemento a tener en consideración que sería el manejo de los efectos visuales que, aunque llegan a sobrecargar las escenas, es algo bastante llamativo e interesante.

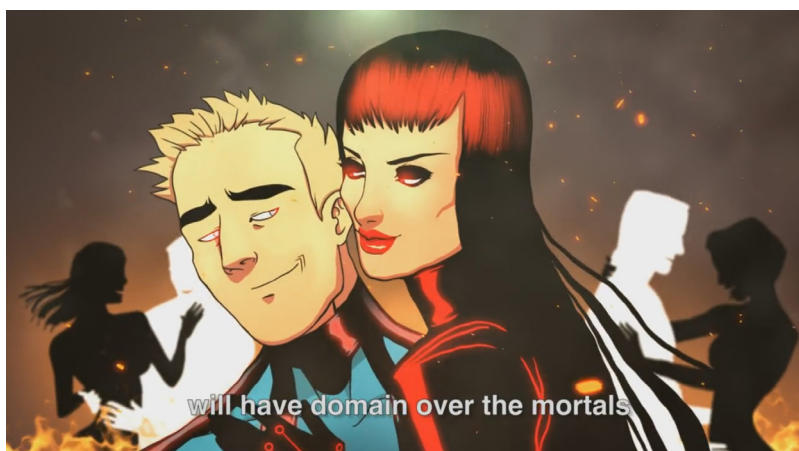


Figura 9. Captura de “Inferno Night Sins” (Klat Films, 2011).

Las animaciones que se destacaron anteriormente dieron un esbozo general de las consideraciones a tener presente sobre todo de la parte técnica de una animación, sin embargo, dichas animaciones solo fueron ejemplos de lo que se ha desarrollado en el contexto colombiano, por ello se decidió ampliar el rango de animaciones para revisar algunos de los trabajos latinoamericanos que han abordado una temática similar a la que se ha planteado en el proyecto, encontrándose las siguientes:

» **Martin Fierro: la película** dirigida por Liliana Romero y Norman Ruiz (2007). Es un largometraje animado en 2D, realizado en Argentina, en donde se adapta la primera parte del poema gauchesco de Martin Fierro, que fue escrito por José Hernández en 1892. De este trabajo animado cabe destacar muchos de sus aspectos ya sea en términos de la imagen, con personajes con un estilo particular, que asemejan en cierta forma a caricaturas, dada la exageración de rasgos corporales y las expresiones; también se encuentra el trabajo de los fondos, los cuales son muy definidos y realistas, contrastando con los personajes que son a

su vez más sencillos y sin manejo de sombras. Podemos destacar el gran manejo de la musicalización puesto que cuenta con una notable banda sonora. También destacando el aspecto narrativo en donde predomina la lírica del poema en el que se está basando, y de ultimo podemos encontrar el aspecto cultural puesto que trasmite de gran manera la situación histórica, social y política que vivió el país de origen.



Figura 10. Captura de “Martin Fierro: La Película” (Romero & Ruiz, 2007).

Esta animación brinda una idea de la profundidad temática a la que se puede llegar, también de la calidad en cuanto al estilo gráfico y la musicalización, aunque sobre todo se puede tomar como una forma de abordar el tema en caso de ser una leyenda o una anécdota en aras de resaltar el patriotismo y la cultura de una mejor forma que las vistas.

» **La Leyenda de la Llorona** dirigida por Alberto Rodríguez (2011). Es un largometraje de animación en 2D con algunos elementos en 3D, realizado en México, en la cual se presenta la historia de Beto un apasionado por los espíritus que en esta ocasión buscará enfrentarse con la Llorona que se encuentra atormentando el pueblo de Xochimilco en México. Hay que destacar que es una animación infantil y que es la segunda de una trilogía. Posee un estilo gráfico colorido, caricaturesco, ideal para el público al que se dirige, el cual contrasta con los fondos que son definidos y realistas.



Figura 11. Captura de “La Leyenda de la Llorona” (Rodríguez, 2011).

De esta animación, como la anterior, se puede destacar el aspecto cultural al que evocan, pues es muy evidente el contexto en el que se desarrolla

la historia, ya sea por el dialecto, la ambientación o por los personajes, brindándole la importancia que se debe tener a la hora de la creación de todos estos elementos.

En todas las animaciones que se han presentado se trataron de diferentes formas mitos y leyendas, en la mayoría de ocasiones, se buscó representar fielmente los relatos en los que se inspiran, sin embargo, lo más representativo es la carga cultural que manejan o que buscan transmitir, puesto que se evidencia el esfuerzo que ponen en colocar elementos representativos e icónicos de su propia cultura.

3.1. Referencias Estilísticas

Aún con todo lo presentado, se tuvieron en cuenta las siguientes producciones animadas, ya no por su relación contextual y social, sino por la afinidad que existe con el estilo gráfico.

3.1.1. *Panty And Stocking with Garterbelt*



Figura 12. Captura de “Panty And Stocking with Garterbelt” (GAINAX, 2010).

Esta es una serie producida por el estudio GAINAX hacia el 2010, de la cual se destaca su técnica de animación en 2D, con un estilo similar a las caricaturas estadounidenses, posee un trazo grueso y un uso predominante de colores planos y vivos, aunque combinando en ocasiones sombras y también degradados muy suaves. Su principal aporte radicaría en los fondos y también para la construcción y estilo de los monstruos y algunos personajes.



Figura 13. Capturas de “Panty And Stocking with Garterbelt” (GAINAX, 2010).

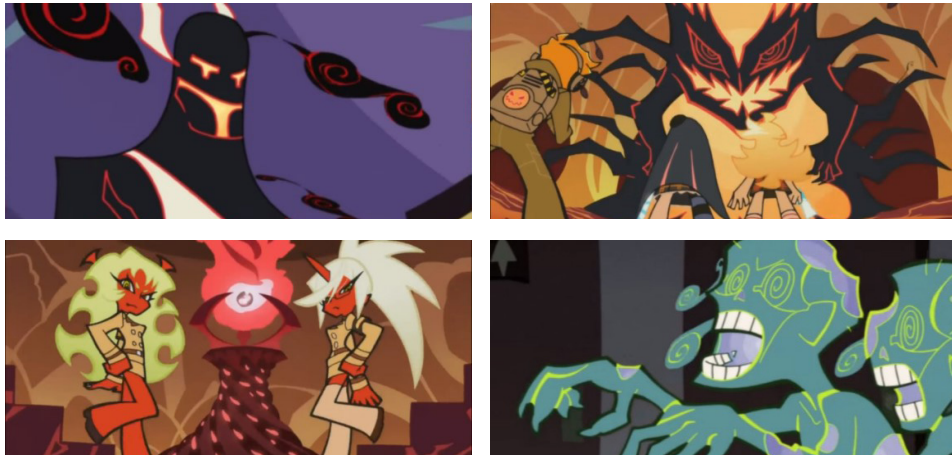


Figura 14. Capturas de “Panty And Stocking with Garterbelt” (GAINAX, 2010).

3.1.2. La Historia de Giordano Bruno

Esta es una animación presentada en el primer capítulo del programa de televisión, Cosmos, A Space Time Odyssey creada por Ann Druyan (2014). Es una serie documental para aquellos interesados en la ciencia, donde se explican diferentes conceptos, pero en este capítulo en particular se muestra una animación que cuenta la historia de un astrónomo en el siglo XVI. Se destaca su relación histórica, los personajes, el manejo de las texturas, el estilo con predominancia de sombras negras y la técnica usada de animación en 2D.



Figura 15. Captura de “Cosmos, A Space Time Odyssey” (Druyan, 2014).

De ambos referentes se destaca, además de las características ya mencionadas, la relación con los temas religiosos, puesto que este es un tema importante en un país conservador como Colombia. El tener presente referentes que hayan manejado el tema es lo más apropiado para un proyecto como este. Además, los temas que suscita la religión como las luchas del bien y el mal o de ángeles y demonios siempre genera un atractivo, el cual ayudó a la elección de la historia.

4. Marco Conceptual

4.1. Patrimonio Cultural

Uno de los aspectos importantes de este proyecto es el patrimonio, el cual el Diccionario de la Lengua Española define como “Del latín *patrimonium*, hacienda que una persona ha heredado de sus ascendientes” (Real Academia Española[RAE], 2016), y el Diccionario Ideológico de la Lengua Española lo define como: “bienes propios adquiridos por cualquier título” (Casares, 1959).

Sin embargo, este proyecto se enfoca en el patrimonio cultural, del cual María Pilar García dice, “cuando hablamos del patrimonio cultural, nos referimos a bienes de los que no tenemos por qué ser los propietarios directos, sino que hablamos de una propiedad colectiva, de la sociedad y que disfrutamos (García, 2002, p. 17),”

Pero una definición más completa es la que ofrece la UNESCO:

El patrimonio cultural de un pueblo comprende las obras de sus artistas, arquitectos, músicos, escritores y sabios, así como las creaciones anónimas, surgidas del alma popular, y el conjunto de valores que dan sentido a la vida, es decir, las obras materiales y no materiales que expresan la creatividad de ese pueblo; la lengua, los ritos, las creencias, los lugares y monumentos históricos, la literatura, las obras de arte y los archivos y bibliotecas. (UNESCO, 1982, p. 3).

Aunque debido al paso del tiempo y a los cambios que conlleva esto, la UNESCO añadiría que el patrimonio cultural también comprende las tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como: “tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial; artes del espectáculo; usos sociales, rituales, actos festivos; conocimientos y usos relacionados a la naturaleza y el universo; y técnicas artesanales tradicionales” (UNESCO, 2003, p. 2).

Como bien se puede observar el patrimonio cultural es algo bastante complejo y que abarca muchas características, debido a esto y para una mejor comprensión se ha clasificado de la siguiente manera:

4.1.1. Patrimonio Cultural Inmaterial

La UNESCO nos brinda la siguiente definición, “el patrimonio cultural inmaterial o “patrimonio vivo” se refiere a las prácticas, expresiones, saberes o técnicas transmitidos por las comunidades de generación en generación.” (UNESCO, 2017).

En las actas del seminario internacional del patrimonio cultural inmaterial celebrado en Murcia, se define que:

El patrimonio cultural inmaterial lo forman las instituciones, usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas que por sus específicas cualidades definen por si mismos un aspecto destacado de la cultura, y de las comunidades reconocen como parte integrante de su patrimonio cultural (García Simó, 2008)

4.1.2. Patrimonio Cultural Material

Este patrimonio es el que cuenta con un soporte físico el cual puede reconocerse y perpetuarse, aunque, para una mayor claridad, el Ministerio de Cultura de Colombia considera los siguientes muebles como parte del patrimonio cultural material:

Pinturas, dibujos y esculturas, placas conmemorativas, fotografías, grabados, litografías y planchas originales, objetos litúrgicos y utilitarios, indumentaria religiosa y secular, mobiliario religioso y doméstico, objetos científicos, y los instrumentos musicales, armas, sellos de correo y fiscales, inscripciones, monedas, billetes, sellos grabados y medallas, así como el material bibliográfico y hemerográfico, pertenecientes a museos públicos y privados o entidades públicas. (López Ramón, 2017)

4.2. Cultura

Un término importante en este proyecto, es el de cultura que, María Pilar García Cuetos se refiere a ella como, el cultivo del espíritu humano, de las facultades intelectuales del hombre, sin embargo, una definición más amplia es la siguiente:

La cultura son las obras intelectuales, artísticas, filosóficas y científicas de una nación. Lo anterior consiste en patrones aprendidos o adquiridos de conducta por los individuos como miembros de un grupo social y transmitidos de una generación a la siguiente. La noción de cultura incluye las creencias de los diferentes grupos sociales, sus valores y costumbres, sus tradiciones, lenguaje, educación, ornamentos, sus formas de arte, sus inventos y tecnología, organización política, leyes instituciones, ceremonias sociales o religiosas y otros muchos elementos adquiridos o desarrollados por un pueblo, configurando su herencia social, en contraposición a la herencia biológica que se transmite de padres a hijos mediante los genes. (Jaramillo Antillón, 2004, p. 13)

Dentro de la cultura se hará un enfoque en el Folklore, que “puede definirse como tradición popular, esta tradición que estaría constituida por todos los conocimientos del pueblo, es decir, por el saber popular. Lo que el pueblo cree, piensa, dice y hace” (Abadía, 1977, p.13).

Cabe aclarar que, tradición,

No es únicamente la entrega y recepción de un objeto material; el proceso de transmisión, que es la tradición, posee elementos materiales tanto como inmateriales que pasan de un grupo a otro. Es una construcción cultural que contiene elementos del pasado en un proceso constante de resignificación e innovación, acordes a las necesidades del presente. (Medrano de Luna, 2001, p. 189)

4.3. Tradición Escrita

De la tradición escrita podemos encontrar los mitos y leyendas.

El mito, el Diccionario de la Lengua Española lo define como “Narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico” (RAE, 2016), y la leyenda, la define como “Relato basado en un hecho o un personaje reales, deformado o magnificado por la fantasía o la admiración” (RAE, 2016). Javier Ocampo define al mito como “explicaciones sobrenaturales sobre fenómenos naturales, o de conocimiento sobre los orígenes de los pueblos”, y a la leyenda como “narraciones de sucesos, de personajes o de hechos históricos que acaecieron en un tiempo y en espacio geográfico determinado, pero con una explicación maravillosa o legendaria que hace parte de la cultura popular” (Ocampo López, 2006, p. 8).

Este proyecto se basará en las definiciones de Abadía, para mito:

Llamamos mitos en general a una serie de personificaciones de las fuerzas naturales que gobiernan la vida del pueblo (...). Muchos de ellos poseen una categoría creaciones filosóficas (teogónicas) y de simbolizaciones artísticas (tótems) que vienen a representar una especie de grupos tutelares que serían a la vez amos de los seres mortales y servidores suyos merced a las advocaciones realizadas para conseguir su favor o su ayuda, Son por ello, a la vez, enemigos terribles que pueden transformarse en amigos poderosos. (Abadía, 1977, p. 502).

Y para leyenda:

Las leyendas son narraciones que tienen principio en recuerdos históricos o en hazañas, pero a los que se agregan fantasías y habladurías populares. Las leyendas no sólo refieren los sucesos reales ocurridos, sino otros de dudosa veracidad, inverosímiles o misteriosos. El pueblo supone que ocurrieron también a pesar de su escasa o ninguna posibilidad. (Abadía, 1977, p. 42-43).

4.4. Adaptación

El Diccionario de Oxford define adaptación como: “Conjunto de cambios que se realizan en una obra literaria, musical, etc., para destinarla a un medio distinto de aquél para el que fue creada” (Oxford Dictionaries, 2016). Marc Soriano da una definición similar “adaptar es hacer corresponder con.” (Soriano, 1995, p. 35). Por ejemplo: hacer que un libro para adultos corresponda a un público infantil, o hacer que una obra literaria corresponda a otro medio como lo puede ser una película, una obra de teatro o una serie de televisión. Carmen Peña-Ardid, explica que una adaptación literaria “supone indudablemente una transfiguración no solo de los contenidos semánticos sino de las categorías temporales, las instancias enunciativas y los procesos estilísticos que producen la significación y el sentido de la obra de origen” (Peña-Ardid, 1999, p. 23).

A todo esto, Sánchez Noriega (2000), ofrece una clasificación de adaptaciones cinematográficas de acuerdo a la fidelidad que existe con el texto en el que se inspira, las cuales son de mayor a menor grado: adaptación como ilustración, adaptación como transposición, adaptación como interpretación y adaptación libre.

Dentro de las cuales nos enfocaremos en la adaptación libre, la cual es:

Una recreación de la obra literaria que parte de la intensificación de alguno de los elementos de esta, relegando o cambiando el resto. [...] es la que más se aleja del texto original, puesto que introduce cambios mucho más significativos y relevantes para la historia. (Palacios Arribas, 2014, p. 21).

4.5. Animación

El animador Robi Engler dice que la animación es “el lenguaje visual universal, que presenta un mensaje de forma compacta firme, gracias a que es la visualización de la música y de la poesía”. (Engler, 1981, p. 120). Esta definición es bastante amplia y se encuentra lejos de remitirse a lo que se busca en este proyecto, Halas y Manwell, por otra parte, dicen que “todo lo que experimenta movimiento está animado” (Halas y Manwell, 1963, p. 11). Sin embargo, en esta definición también entraría el cine, por lo que la mejor definición para lo que se pretende trabajar en este proyecto, sería la que ofrece Castro y Rodrigo, “un filme, resultante de dibujar sobre papel o sobre acetato una serie de dibujos, que proyectados, respetando la continuidad, dan la ilusión de movimiento” (Castro y Rodrigo, 1999, p. 43).

4.5.1. Animación computarizada

Para este proyecto se hará uso de las nuevas tecnologías y, en el caso de la animación, gracias a dichos avances existe la animación computarizada, la cual Sanchez y Canton la definen como “la simulación del movimiento o de las acciones que crean la vida gracias a la manipulación de objetos digitales, por tanto, la animación computarizada se resume como la simulación digital del movimiento”(Sanchez y Canton, 1995, p. 3), sin embargo esta manipulación digital se puede llevar a cabo de dos formas:

4.5.1.1 Animación bidimensional

Es la técnica más comúnmente usada para realizar dibujos animados, gracias a programas como Adobe Flash o Toon Boom Studio. Estos programas eliminan muchas etapas de la producción como todo el proceso manual de calcar y colorear dibujos hechos a mano, además permiten disponer de los dibujos para toda clase de manipulación y repetición, programar los movimientos de cámara, sincronizar diálogos rápidamente. El trabajo del animador en estos programas se limita a “alimentar el sistema con dibujos de una sola posición y entonces utilizar el programa de la computadora para espaciarlos y determinar el número de intercalaciones.” (Rodríguez Bermúdez, 2011)

4.6.1.2 Animación tridimensional

Es usada para crear una representación de la realidad en la computadora usando programas de modelado 3d como lo son maya o 3dsmax. Mientras que la animación bidimensional se basa en la manipulación de superficies planas, la animación tridimensional manipula volúmenes por medio de movimientos tridimensionales. “Formas geométricas básicas (cubos, cilindros y esferas) se usan para construir personajes movibles. Los programas existentes varían en cuanto a sofisticación, pero en términos generales permiten girar, cambiar y mover cualquier forma tridimensional diseñada.” (Rodríguez Bermúdez, 2011)

5. Marco Teórico

El patrimonio cultural de Cali cuenta con numerosas historias que abarcan y han abarcado cada aspecto de la ciudad, estas han sido heredadas y acogidas por sus habitantes con el pasar del tiempo, llegando a ser una parte importante en la vida de cada ciudadano. Sin embargo, en la actualidad debido a la globalización y el avance tecnológico, dichas historias que marcaron generaciones se han ido olvidando y dejando en el pasado.

El resultado final de la cultura-mundo es la ausencia de colectivo en aras de un ser-en-el mundo y la inscripción de la libertad en el cuerpo y el estilo más que en lo social y la ideología. Se habita una cultura de los sentimientos que reposa sobre el placer, el aura, la energía, lo próximo, lo cotidiano, lo concreto. De este modo, la moral rige más por las modas estéticas que por valores de largo aliento o tradición. (Ortiz, Villadiego Prins & Pereira G, 2003, p. 122)

Es por eso que a continuación se mostrará la relevancia que tiene el patrimonio cultural para una población y de la adaptación como un medio para fomentar dichas historias para las generaciones futuras.

5.1. La importancia del patrimonio cultural

García Cuetos (2012), dice que nos referimos a las costumbres y bienes que transmitimos, a las que reconocemos, dotamos de valor y de una importancia colectiva, como patrimonio, la cual, además, tiene la característica de ser una construcción social, por no poder ser desarrollada por una sola persona o un grupo en particular, al ser la sociedad quien determina los lugares, objetos, costumbres y personas que generan su identidad. Similar a lo que dice la UNESCO, la cual explica que el patrimonio cultural comprende las obras, creaciones, tradiciones y expresiones surgidas del alma popular de un pueblo, que evidencian sus valores y que son heredados por nuestros antepasados para transmitirlos a nuestros descendientes.

Esto quiere dar a entender que en todo este tiempo que lleva la ciudad de Cali, 480 años de existencia, todo lo que tenemos a nuestro alrededor y lo que somos como sociedad, ha sido heredado de nuestros antepasados, convirtiéndose en nuestras características y la señal de nuestra identidad ante los demás.

“El patrimonio no está solo constituido por aquellos objetos del pasado que cuentan con un reconocimiento oficial, sino por todo aquello que nos remite a nuestra identidad” (García Cuetos, 2012, p. 18).

Además de lo anterior, el poseer estos elementos de identidad, que se han gestado con el paso del tiempo y a lo largo de muchas generaciones, ha generado un reconocimiento frente a los demás; ya sea a nivel nacional, como por ejemplo por ser la tercera ciudad más grande del país, por sus equipos de fútbol o el acento, entre otras cosas; o a nivel internacional, por ser la capital mundial de la salsa o como un atractivo turístico;

lo que ha brindando un sentido de pertenencia, un apego hacia el entorno, hacia el patrimonio, y que se percibe fácilmente como el orgullo de haber nacido y crecido en esta ciudad, en esta cultura, en este país.

Ese sentido de pertenencia, motiva el respeto de nuestro patrimonio, ayuda al mantenimiento de la diversidad cultural, contribuye al diálogo entre culturas y promueve el respeto hacia otros modos de vida, puesto que nos convierte en seres con los valores que reconocen la fragilidad del entorno (UNESCO, 2011).

Además de lo antes mencionado, existen otros factores que expresan la importancia del patrimonio cultural, los cuales tienen que ver con la parte económica, puesto que como lo expresa la UNESCO, la transmisión de generación en generación de todo el acervo de conocimientos de una cultura genera un valor social y monetario, el cual afecta el desarrollo económico, similar a lo que propone García Cuetos, “sin una valoración cultural del territorio que ponga de manifiesto la singularidad de sus recursos y estimule la confianza de la comunidad en sí misma y en su capacidad creativa, es difícil que despegue en su desarrollo económico” (García Cuetos, 2012, p.18).

Como ejemplo podemos tomar a Colombia, que es reconocido internacionalmente como un país donde se produce uno de los mejores cafés del mundo, dicho reconocimiento, que ha sido otorgado por todo el trabajo que han gestado muchas generaciones, ha favorecido la economía del país y es uno de los factores que lo ha impulsado y lo mantiene en el mercado.

Estas razones, la identidad, el sentido de pertenencia, el respeto por nuestras tradiciones, y el valor económico, demuestran el peso que tiene el patrimonio cultural en nuestra sociedad, y todo esto exige que nos desempeñemos activamente para preservarlo, de lo contrario, “si no se alimenta, el patrimonio cultural inmaterial podría perderse para siempre, o quedar relegado al pasado” (UNESCO, 2011, p. 6).

5.2. Para salvaguardar el patrimonio

Como parte esencial de este proyecto es de vital importancia el conocer las formas para ayudar a preservar y fomentar el patrimonio cultural a las generaciones más jóvenes de esta ciudad, por las razones ya antes mencionadas, y una de las formas que hemos encontrado es la siguiente:

Para salvaguardar el patrimonio cultural inmaterial necesitamos medidas distintas de las destinadas a conservar monumentos, sitios y espacios naturales. Si queremos mantenerlo vivo, debe seguir siendo pertinente para una cultura, ser practicado y aprendido regularmente en las comunidades y por las generaciones sucesivas. Las comunidades y grupos que practican estas tradiciones y costumbres en todo el mundo tienen sistemas propios de transmisión de sus conocimientos y técnicas, en general más por vía oral que escrita (UNESCO, 2011 p. 6).

De lo anterior, podemos sacar una característica a tener en cuenta, y es que lo que se quiera conservar debe ser pertinente para la cultura que representa para que así

se mantenga presente el mayor tiempo posible, además, se infiere que es necesario el valerse de las tendencias actuales para transmitir de la manera más adecuada y eficiente a las nuevas generaciones.

Esto se puede reflejar, de manera muy abierta, con en el concepto de divulgar, que básicamente es traducir enunciados científicos a un lenguaje asequible para un mayor número de personas, a esto Soriano, dice que “una divulgación bien entendida supone una ida y vuelta: los que saben esclarecen y simplifican y los que todavía no saben hacen un esfuerzo y precisan sus curiosidades y sus conocimientos” (Soriano, 1995, p. 41). Hago la relación con este concepto, debido a que en cierta forma la intención de este proyecto sería divulgar, no un conocimiento científico sino el patrimonio cultural, que en ocasiones puede ser considerado algo denso, arcaico o que no es atractivo para la mayoría personas, y que debido a eso podemos interceder para hacerlo un poco más interesante y asequible, de forma tal que inspire por lo menos la curiosidad por el patrimonio cultural caleño.

Aunque para lo anterior existe un concepto más apropiado y que resulta afín a las intenciones del proyecto, dicho concepto es el de adaptar, del cual Soriano, dice “adaptar es tratar de transmitir un pensamiento, una toma de conciencia por los medios de la expresión que se consideran más apropiados, la imagen en movimiento en ese caso, técnica de comunicación más directa que muchas otras” (Soriano, 1995, p. 41). Dicha definición resulta ser la más adecuada puesto que es más importante que la personas, en nuestro caso particular, los jóvenes tomen conciencia de lo que los rodea, del patrimonio cultural que probablemente están ignorando, más que dicho patrimonio sea un poco más asequible al público, además de esto, la cita de Soriano da un guiño a la posible solución de diseño que se puede tomar, la cual tiene relación con utilizar el medio de la imagen en movimiento, pero ese tema lo abordaremos más adelante.

A pesar de dicha definición muchos otros autores expresan que el término de adaptación, en este campo, iría más ligado con la tradición escrita, el mismo Soriano expresa que dicho término está reservado solo para la literatura, también podemos encontrar a Sánchez Noriega, que explica que con el término de la adaptación nos “referimos al hecho de experimentar de nuevo una obra en un lenguaje distinto a aquel en el que fue creada originariamente” (Sánchez Noriega, 2000, p. 47), en este segundo caso, refiriéndose con obra a una obra literaria; similar a otra frase de Soriano que se refiere a la adaptación, es “esforzarse por repensar una obra del pasado, por buscarle vías de penetración en la humanidad” (Soriano, 1995, p. 41), añadiendo además lo que dice Villanueva, de que “no se puede adaptar un discurso novelesco a otro fílmico, como tampoco se puede adaptar una pintura a la música” (Villanueva, 1994, p. 425-426), como un ejemplo de la dificultad que poseen otras formas de expresión para ser adaptadas, y en última instancia dicha definición se defiende por si misma al ser la más empleada a la hora de tratar textos literarios y fílmicos que cuentan una misma historia. Todo lo anterior, permite reducir el enfoque que tendremos del patrimonio a solo la parte que está relacionada con la literatura dada su afinidad con la adaptación.

No solo la relación de la adaptación con la literatura es una razón definitiva, existen otras razones que pueden darle más peso al argumento que destaca la elección de la adaptación literaria, como la son las siguientes:

1. La más sencilla y básica de todas tiene que ver con la condensación de la mayoría del conocimiento en los libros, es una herramienta principal en donde encontrar documentado el patrimonio cultural de Cali, además que:

Cuando se trata de narrar acontecimientos históricos, parece que resulta más eficaz buscar una obra literaria que condense el espíritu de la época y las vivencias de personajes significativos a través de una trama argumental que escribir un guion original basado en tratados históricos, que siempre tiene el riesgo del didactismo o dificultades para la comprensión de la época. (Sánchez Noriega, 2000, p. 51)

2. Otra razón, sería que podemos encontrar en la literatura obras emblemáticas, que son parte importante de un pueblo, obras que cuentan con el reconocimiento y prestigio de un gran público, las cuales permitirían asegurar el interés o por lo menos la curiosidad de una buena parte de la población.

3. En última instancia, podemos tomar lo que explica Sánchez Noriega (2000), y es que, en nuestro caso particular, podríamos tomar una obra literaria que evidencie nuestro patrimonio cultural como objetivo de la adaptación, y con ella se podría propiciar el conocimiento tanto de la historia como de la obra literaria en la que se basa. Dicho de otra forma, la adaptación le brindaría notoriedad y reconocimiento, por parte del público, a la obra de referencia.

“La adaptación cinematográfica de un texto literario le otorga a su autor no solamente notoriedad – el cine es un escaparate que, hoy en día, llega a un público más amplio que la literatura-, sino prestigio y reconocimiento” (Palacios Arribas, 2014, p. 21).

5.3. La Adaptación

Además de lo antes mencionado, debemos considerar las características que poseen las adaptaciones literarias. Tomando a Sánchez Noriega (2000), como referente, debemos tener un texto con el cual empezar; el escoger una obra literaria puede convertirse en una labor complicada, debido a la dificultad misma del texto, ya sea en el lenguaje, el tiempo de la historia que maneje o por los temas que trate, además que el escoger obras consagradas por la sociedad podrían conllevar el riesgo que el resultado de la adaptación sea menospreciada frente a la obra original.

Con lo anterior resuelto pasaríamos al tema que le compete a la adaptación que según Peña-Ardid, una adaptación literaria “supone indudablemente una transfiguración no solo de los contenidos semánticos sino de las categorías temporales, las instancias enunciativas y los procesos estilísticos que producen la significación y el sentido de la obra de origen” (Peña-Ardid, 1999, p. 23) refiriéndose al cuidado que se debe tener a la hora de escoger lo que la obra final contará de la historia base y lo que se planea transmitir al público. De igual forma Fuzellier (1964), expresa esta característica en cuatro pasos: primero definiendo las partes que se deberían de suprimir del original; luego eligiendo el material que se utilizará y será susceptible de modificar en aras del género que se va a manejar; posteriormente, eligiendo la característica principal en la que se hará hincapié, como lo pueden ser el ambiente, los personajes, las acciones, el

ritmo del relato, el flujo del tiempo, etc.; y de último el escoger tanto un estilo gráfico adecuado, como unas equivalencias pertinentes respecto a la trama del texto original.

Sin embargo, en el aspecto de la obra a utilizar y de la posibilidad de modificarla entra una premisa de fidelidad con la que la adaptación debe lidiar, puesto que:

La adaptación puede operar sobre el conjunto o una parte del relato literario, respetar el punto de vista narrativo o alterarlo, emplear la misma estructura temporal o crear una nueva, hacer hincapié en los elementos de la historia o en los del discurso, tratar de contar los sucesos o más bien indagar en el clima narrativo, potenciar la narración de hechos o la descripción de personajes. (Sánchez Noriega, 2000, p. 58-59)

Esto lleva a plantearnos la cantidad de libertad que puede tomarse una adaptación respecto de la obra en la que se está basando, para lo que:

Se podría argumentar que esa búsqueda de fidelidad es prácticamente inalcanzable, pues cada lector tiene su propia idea de lo que este concepto representa en función de su interpretación personal de la novela. Como la subjetividad entra en juego es inconcebible que se requiera que una adaptación literaria sea fiel partiendo del hecho de que no existe una sola adaptación fiel de una obra literaria desde el punto de vista objetivo. (Palacios, 2014, p.16)

Aunque, contrario a lo que Palacios afirma anteriormente, Sánchez Noriega (2000), expone una tipología sobre la fidelidad de la adaptación, basada en cuatro grados de similitud entre la obra adaptada y el texto en el que se basa, los cuales son los siguientes:

Adaptación como ilustración: Es la más fiel al texto original, puesto que contiene la historia en su forma literaria, además que busca realizar la menor cantidad de cambios, siendo la más estricta y rigurosa de todas para evitar traicionar el texto literario.

Adaptación como transposición: Es el punto medio entre la adaptación como ilustración y la adaptación como interpretación y se caracteriza por mantener los elementos característicos del texto, pero aun así buscando cierta autonomía, insinuando una distancia de este.

Adaptación como interpretación: Se aleja notoriamente del texto literario, caracterizándose por su búsqueda de ser una obra autónoma y además por darle más importancia a la influencia y la propia interpretación del autor, hacia el texto original.

Adaptación libre: Es la que se aleja en mayor medida a la obra literaria, puesto que responde a una gran variedad de intereses que relegan a la obra a un segundo plano, utilizándola prácticamente como un pretexto para mostrar algo en particular, permitiendo grandes alteraciones tanto a la historia como al discurso de la obra original.

Aunque se tendrá presente la clasificación anterior, debemos destacar que:

Una buena adaptación no depende de su grado de fidelidad al texto. [...] Una buena adaptación será aquella que mantenga la sensación que produce la lectura del libro. Esta perpetuará el llamado espíritu de la obra, esa esencia sobre la que se construye la historia y que permanece en la mente del lector una vez acabado el texto. (Palacios, 2014, p.20)

En última instancia, el argumento de Palacios Arribas brinda una clara libertad en la realización de la adaptación, siempre y cuando se logre transmitir la esencia de la obra literaria que se use, y en el caso de que no se lograra, de todas formas, entraría en el argumento de fidelidad de Sánchez Noriega, como una adaptación libre, convirtiéndose en un pretexto para contar una historia.

Después de todo lo mencionado anteriormente, podemos percatarnos de la importancia que tiene el adaptador, puesto que básicamente una adaptación es un camino de opciones donde la mayoría de decisiones recaen en él. A pesar de esto, Sánchez Noriega (2000), ha catalogado varias de las razones que tienen los adaptadores, lo que podría brindarnos un claro ejemplo del camino a seguir.

Una de las principales razones a la hora de hacer adaptaciones, no es por la incapacidad de los adaptadores de realizar sus propias obras literarias, sino porque ven en las fuentes de la literatura una inspiración, además, por el lugar que ocupan en la historia de la cultura, lo cual abre la posibilidad para realizar exploraciones e interpretaciones, de servir como una mera excusa para expresar intereses o en última instancia, para moldear algo completamente nuevo, todo esto limitado por la capacidad creativa y de expresión del adaptador.

“Hay directores que se identifican tanto con el mundo propuesto por determinados novelistas o dramaturgos que se ven impulsados sistemáticamente a ponerlos en imágenes”. (Sánchez Noriega 2000 p. 51)

Aparte de lo anterior, las adaptaciones se dan también por las diferencias entre el contexto de la obra y el contexto del adaptador; ya sean temporales, al querer interpretar un acontecimiento histórico en otra época; o culturales, al buscar apropiarse de elementos de otra cultura a la propia o viceversa. Lo que obliga, sin lugar a dudas, a una lectura de la obra en la que se va a inspirar.

En última instancia, Sánchez Noriega, expresa una razón comercial, la necesidad de actualizar y hacer más asequible una obra literaria al público, pero en este punto se enfocará en otro aspecto, que también menciona, que es la recreación de los mitos y leyendas. Los personajes y obras que han adquirido una condición mitológica o legendaria, son los más utilizados en las adaptaciones, debido a que están inculcados en el imaginario colectivo y esto posibilita que cada generación vuelva sobre ellos para crear su propia interpretación.

5.4. Mitos y Leyendas

La susceptibilidad de los adaptadores de abordar temas como lo son la mitología o las leyendas, mencionado con anterioridad, es una de las opciones más tentadoras a tomar en la adaptación que se plantea desarrollar, puesto que, Colombia como un país rico en diversidad cultural, cuenta con una amplia tradición de mitos y leyendas, lo que permitiría encontrar grandes insumos para la adaptación, además que es un tema que puede servir para incentivar en los jóvenes la interiorización de su identidad, ayudando a fomentar el patrimonio cultural.

Respecto a los mitos, Abadía (1977), se toma la libertad de clasificar dichas expresiones culturales utilizadas en nuestro país, en tres tipos: mayores, menores y espantos.

Los mitos mayores, los define como una serie de personificaciones de las fuerzas naturales, amos de los seres mortales que pueden ser enemigos terribles o amigos poderosos, dependiendo del respeto que se les otorgue. Dentro de los cuales, destaca los que se mantienen vigentes en la tradición popular, como lo son: La Madremonte, el Hojarasquin del monte, el Bracamonte, las Patasolas, el Patetarro, el Patas, el Mohán, la Llorona y el Gritón. Todos ellos poseen una relación muy estrecha con la naturaleza, no como los típicos dioses todopoderosos de la antigua Grecia que manejan a voluntad un don divino, sino como una especie de seres protectores o guardianes de la naturaleza, lo cual es un elemento característico del país, dada la gran diversidad natural que posee.

Los mitos menores, los asemeja a genios maléficos o traviesos, dentro de los que nombra a: el Poirá y el niño Poirá, la Candileja, las ilusiones malas, la Mancarita y la lengüilarga. Todos ellos, seres sencillos a los que se les atribuye casualidades o aptitudes físicas anormales.

Y por último los espantos, a los que define como visiones o sugerencias que se relacionan con los espíritus o ánimas de los muertos, caracterizándose por aparecer en lugares sombríos como cementerios o edificaciones abandonadas o destruidos. Dentro de los que nombra a: el Guando, la Cabellona, la Rodillona, el Sombrerón, la Colmillona, la Tarasca, el Cura sin cabeza, el Perro negro, la Dama de verde, el Jinete negro, la Mano peluda, el Chucho, la Vieja Inés y el Mandingas. Todos ellos caracterizados por ser simples apariciones cuya finalidad es asustar a los viajeros, borrachos o aventureros nocturnos.

Y respecto a las leyendas, Abadía (1977), expresa una característica a tener en cuenta y es que las leyendas no solo se remiten a sucesos reales ocurridos, sino a otros de dudosa veracidad, inverosímiles o misteriosos, que manifiestan la imaginación poética del pueblo, su gusto por los hechos heroicos, las acciones valerosas y los sucesos extraordinarios y originales.

Lo que dice Abadía son aspectos muy generales de la cultura colombiana y es más pertinente el uso de historias propias de la ciudad de Cali que permitan poner de manifiesto aspectos cercanos y palpables a su población. Aunque de lo que se expuso, podemos tomar elementos característicos para delimitar las obras literarias en las que podemos basarnos del patrimonio cultural inmaterial de Cali.

Muchas de las historias que tratan los mitos latinoamericanos presentan a dioses o demonios tutelares de los cerros o las montañas, característica palpable para los caleños, al estar la ciudad ubicada en un valle rodeada de montañas donde destacan los cerros de “Cristo Rey” y “Las Tres Cruces”. En dichas historias los entes que la habitan suelen ser catalogados como bondadosos o malvados según la relación que este tenga con los habitantes de los alrededores, manifestando la característica antes mencionada de los mitos mayores, “son por ello, a la vez, enemigos temibles que puede transformarse en amigos poderosos” (Abadía, 1977, p. 502). Dentro de las historias que existen alrededor de los cerros, la más atractiva para este trabajo, es la que existe acerca del cerro de “Las Tres Cruces”, ya sea por la exploración e interpretación que se puede generar en la temática, los personajes o por el trasfondo histórico y cultural que no solo abarca la ciudad de Cali.

La historia se centra en un demonio llamado Buziraco, el cual aterrorizaba la ciudad de Cali hacia principios del siglo XIX, causando tragedias, enfermedades y muchos problemas en general, pero con la ayuda de unos monjes franciscanos se logró contener y hacerlo prisionero en el interior del cerro, en donde se construyeron tres cruces como un símbolo protector que evitaría que el demonio escapase y volviera a atormentar la ciudad. Sin embargo, dicho ente no siempre fue malvado, puesto que anteriormente, habitaba el cerro de la Popa en Cartagena y era considerado como un dios por los negros cimarrones, los cuales lo veneraban y le hacían culto, sin embargo, fue expulsado de dicho lugar por la iglesia cristiana, que quería evitar los rituales paganos y además construir una iglesia en dicho cerro.

Hay que destacar que existen varias versiones del mito y que oculta un trasfondo bastante significativo el cual puede ser útil para la adaptación además de atractiva para el público, dicha afirmación basada en la razón de Soriano, de que la historia que se tome como referente “no debe parecer una pieza de museo que exige un cúmulo de explicaciones para ser comprendido, sino una realidad viva” (Soriano, 1995, p. 39), refutando la elección, puesto que en la actualidad, el cerro de “Las Tres Cruces” es un punto turístico y religioso de la ciudad.

5.5. Pensando en el público

Todo lo que se ha expuesto hasta este punto no ha tomado en consideración el público al que va dirigido, pero este es un aspecto crucial para la adaptación, para lo que Soriano (1995), expresa que, la mejor época para inculcar en las personas un interés por el patrimonio cultural y mantenerlo en contacto con ello, es en la infancia y la adolescencia, debido a que estas son épocas de la vida donde cada individuo es más propenso al aprendizaje, generado por la incertidumbre acerca de su entorno, su propia identidad y su existencia. “La adolescencia es la edad de todas las incertidumbres” (Soriano, 1995, p. 662). Además, es también la época en la que “aparecen las aspiraciones artísticas y altruistas, en consecuencia, las apreciaciones críticas acerca de la sociedad y de los padres” (Soriano, 1995, p. 53).

Lo anterior, apoya a la idea de generar la adaptación para un público juvenil, debido a la facilidad de recepción mencionada de dicho público y, además porque sería la mejor forma de inculcar el patrimonio cultural a los futuros adultos.

5.6. La imagen en movimiento

Respecto al medio donde plasmar la historia del patrimonio cultural de Cali, la misma dinámica de la adaptación planteó anteriormente que, una adaptación comúnmente se realiza de textos literarios a imágenes en movimiento, donde se destaca la producción cinematográfica, en la que podemos mencionar como ejemplos actuales, las serie de películas de Harry Potter, el Señor de los anillos, Divergente, o la mayoría de películas de superhéroes, las cuales se basan en obras literarias, y además de esto, contamos con lo que planteaba Soriano(1995), de que la imagen en movimiento es uno de los medios de comunicación más directos para transmitir una historia, una característica esencial para fomentar el patrimonio cultural.

Teniendo presente el medio donde se quiere plasmar el proyecto, solo falta especificar la forma en cómo se tratará la imagen en movimiento puesto que se puede abordar ya sea en una producción cinematográfica, una producción animada o desarrollar una aplicación multimedia. En este punto se puede ver influenciado la toma del camino a seguir por razones personales, dadas por la experiencia o no en los campos antes mencionados, o por el presupuesto con el que se dispone, sin embargo, podemos tomar lo que dice Ricardo Arce como un argumento para defender una elección, animación.

Por sus características de realización y el amplio espectro de alternativas estéticas, narrativas y comunicativas de producción que brinda y por su capacidad de alternar fácilmente entre la representación figurativa y no figurativa, la animación es idónea para presentar productos, datos, conceptos, imaginarios y políticas de una manera versátil, directa e impactante, ya que permite crear elementos que no existen en el mundo real e imágenes mentales, visiones oníricas o cualquier otro elemento abstracto que de otra manera no sería posible representar, así como la manipulación mediante trucajes y efectos especiales, de grabaciones de vídeo o de cine o de imágenes pictóricas o fotográficas, y por tanto, de lo que comúnmente se enmarca en el concepto de imagen real.(Arce, Sánchez, & Velásquez, 2013, p. 26-27)

Como se menciona, la animación brindaría un amplio espectro respecto a la realización de una exploración estilística o temática, además, por sus cualidades permitiría el uso de elementos audiovisuales o de características de las aplicaciones multimedia, a fin de cuentas, la elección por la animación no limita en ningún momento el resultado del proyecto, en el caso que se hubiera elegido otra solución.

Además de lo planteando anteriormente, la animación, responde esencialmente a la necesidad de narrar, explicar y contar algún hecho histórico, cotidiano o ficticio en el que cada personaje representa un modelo, forma de ser, de hacer, sentir o pensar. La animación posibilita la comprensión de un suceso en relación a un tiempo, origen, espacio o sociedad en el que se experimenta un conflicto determinado desde la necesidad dramática del personaje. El conflicto puede ser de diversa índole ya sea épico, interno, natural, personal o circunstancial (Fellini, 2011). Todo esto brinda una clara idea de la utilidad y las posibilidades que brinda la animación para este proyecto.

De la animación también cabe destacar uno de sus aspectos representativos el cual sería la técnica y sus formas de producción. Para lo cual existe la siguiente clasificación, que nos presenta Ricardo Arce (2013):

Según el manejo del volumen y su representación dimensional, existen:

Animación planimétrica: se caracteriza por el manejo de la dimensionalidad, en donde las transformaciones espaciales y morfológicas de los personajes, elementos gráficos u objetos tienen lugar en un entorno bidimensional, caracterizado por la relación del ancho y del alto de una superficie (ejes x, y), en donde no se considera el volumen o la profundidad (eje z), pero aun así se simula o se representa gracias a la perspectiva, la profundidad de campo y el dibujo en gradaciones tonales.

En este tipo de uso de la dimensionalidad podemos encontrar las técnicas del dibujo animado, animación directa, la animación con recortes, la animación con partículas y la animación 2D digital como las más representativas.

Animación volumétrica: Se caracteriza por el manejo de elementos en un entorno tridimensional, en donde las transformaciones espaciales y morfológicas se da en la relación ancho-alto-profundo (ejes x, y, z), permitiendo percibir el volumen y la profundidad gracias a la distribución espacial de los objetos, la iluminación y el manejo de cámaras, tanto virtuales como reales.

En este tipo de uso de la dimensionalidad destacan la animación con objetos y muñecos articulados (stop motion), la pixilación y la animación 3D digital. (Arce, Sánchez, & Velásquez, 2013, p. 28-29)

Básicamente esta clasificación nos indica que podemos agrupar a la animación en dos tipos, la animación 2D y la animación 3D cada una con sus respectivas técnicas. Para las que, como cualquier otra técnica, “La aplicación de estos saberes y procedimientos requiere de cierta destreza de orden manual y/o intelectual, y generalmente implica el uso de un conjunto de herramientas” (Arce, Sánchez, & Velásquez, 2013, p. 27), dicha destreza o manejo depende enteramente del autor de la animación, siendo un claro argumento para elección del estilo y la técnica de animación, que resulte en la producción final.

6. Adaptación del Relato “Buziraco”

Como eje principal de este proyecto se encuentra el relato entorno al surgimiento de las Tres cruces de Cali, conocido por algunos como “el ojo de Buziraco”, por ser la historia que mejor responde a la búsqueda de una obra representativa del patrimonio cultural de la ciudad, puesto que permite el retomar conocimientos históricos, adentrarnos en problemáticas de la época como lo eran la religión o la esclavitud, hacer referencia a uno de los monumentos más representativos de Cali y también, por tener la cualidad de brindar libertad creativa en cuanto al desarrollo de la trama, los personajes y el estilo por ser un relato surgido de la tradición oral. Sin embargo, existen diferentes interpretaciones alrededor de dicha historia, por lo que se nombrarán los aspectos más representativos que se encontraron:

6.1. Aspectos narrativos

La mayoría de relatos exponen al Buziraco como un demonio que apareció en la ciudad de Cali con el fin de atormentar a sus habitantes, puesto que se le culpaba de todos los males que acontecían por aquel entonces, sin embargo, su historia, no se limita solo a Cali. “En sus orígenes el Buziraco era una deidad acuática adorada por los esclavos, la cual, con el paso del tiempo, adquiere las características del diablo occidental” (Fonseca Gómez, 2012, p. 143).

En la mayoría de relatos, se da entender que el Buziraco fue una deidad que acompañó a los esclavos del África que vinieron de España a la ciudad de Cartagena, en la época colonial, en donde se instauró, más específicamente en el cerro de la Popa, de dicha ciudad. En el cerro era adorado por los esclavos cimarrones con rituales y ceremonias, pero, dada la visión de la iglesia de esa época y la inquisición, fue visto como una entidad demoníaca culpada de muchas fechorías, sobre todo de ir en contra de la doctrina cristiana, siendo expulsado de la ciudad.

El Buziraco entonces vagó herido y sin rumbo hasta llegar a Cali donde fue acogido por los esclavos, tomando su lugar en el cerro que posteriormente sería nombrado como cerro de las tres cruces. Sin embargo, como sucedió en Cartagena, la iglesia no toleró dicha presencia por lo que se dice que fue atrapado en el cerro o desterrado con la ayuda de las tres cruces que hoy se pueden ver en la cima. “En el año de 1837 los frailes Vicente y Juan Cuesta predicaron unas misiones e hicieron la primera romería a la cima del cerro, y colocaron tres cruces de guadua para conjurar las visiones malignas de Buziraco, dueño y señor de esta cumbre” (Silva Holguín, 1965, p. 260).

Como se puede ver el Buziraco era una entidad cuya visión variaba entre ser una deidad para los grupos de negros cimarrones, al cual veneraban y rendían culto, a un demonio para la visión de la iglesia, visión que se extendía a todo el que no fuera negro o esclavo, convirtiéndolo en una peligrosa amenaza, capaz de provocar desgracias.

En este punto podemos destacar una característica principal que es la dualidad, debido a las diferencias de percepción determinadas por el grupo social y cultural al que se perteneciera. También podemos destacar otra característica como es la religión, su

poder e influencia es notable al controlar a las masas y no permitir que otras formas de fe se interpusieran en su supremacía.



Figura 16. Cerro de las Tres Cruces en 1900 con Cali al fondo (Biblioteca Digital - Universidad ICESI, 2016).

Por último, cabe destacar a las tres cruces, en todas las historias las tres cruces son el elemento místico o mágico que sirve de ritual para alejar o mantener encerrado al Buziraco en el interior del cerro. En un principio, se dice que las cruces estaban hechas de guadua, pero con el tiempo y el deterioro, se decidió hacerlas en hierro y cemento.

6.2. Aspectos Estilísticos



Figura 17. Buziraco sobre las tres cruces (Ruiz, 2013).

El Buziraco al ser el personaje principal de la historia, es el que posee mayores interpretaciones, a diferencia de los demás personajes que intervienen en la trama, como lo son los frailes, los monjes, los esclavos o los negros cimarrones, evidenciándose en la cantidad de variaciones que se puede encontrar al referirse al Buziraco, como son las siguientes: “Buciraco o Buziraco. Nombre dado al diablo que se encontraba en el cerro de la popa en Cartagena” (Splendiani, Sánchez Bohórquez and Luque de Salazar, 1997, p. 66), “Demonio de la Popa, Uri Uri o Buziraco” (Manjarrés de la Espriella, 2005), “Buziraco: el mismo Demonio o Diablo. Este personaje de la mitología campesina colombiana adopta diversas formas animales o humanas” (Galindo Caballero, García López & Valencia Cuéllar, 2003, p. 222).

Aunque los mayores cambios se encuentran cuando se refieren a dicho personaje en relatos más largos como lo son novelas, en las que se puede destacar las siguientes menciones: “ante los agustinos se descubrió un espectáculo horrible. Un montón de



Figura 18. Buziraco en las tres cruces (Ruiz, 2013).

africanos desnudos bailaban ebrios alrededor de una figura monstruosa de oro, que llamaban Buziraco, y era el dios de los esclavos.” (El Tiempo, 1947, p. 407), “tiraron por el barranco las imágenes paganas -una de ellas tenía la forma de un macho cabrío y representaba a un dios negro llamado Buziraco-” (Santos Esteras, 2012), “Fíjate en Buziraco, era un trasgo, o un diablo, perteneciente a la tradición india. Ya en el libro aparece con forma de macho cabrío.” (Ruiz Barrachina, 1998, p. 62).

Aunque los mayores cambios se encuentran cuando se refieren a dicho personaje en relatos más largos como lo son novelas, en las que se puede destacar las siguientes menciones: “ante los agustinos se descubrió un espectáculo horrible. Un montón de africanos desnudos bailaban ebrios alrededor de una figura monstruosa de oro, que llamaban Buziraco, y era el dios de los esclavos.” (El Tiempo, 1947, p. 407), “tiraron por el barranco las imágenes paganas -una de ellas tenía la forma de un macho cabrío y representaba a un dios negro llamado Buziraco-” (Santos Esteras, 2012), “Fíjate en Buziraco, era un trasgo, o un diablo, perteneciente a la tradición india. Ya en el libro aparece con forma de macho cabrío.” (Ruiz Barrachina, 1998, p. 62).

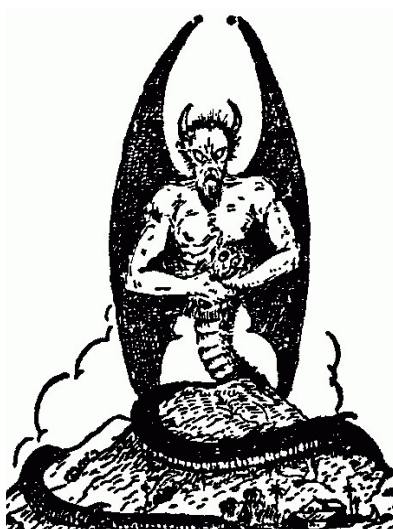


Figura 19. Imagen de Buziraco apareciendo en el cerro (Silva Holguín, 1965).

El autor anterior, Ruiz Barrachina, brinda además un dato importante acerca del Buziraco, en su obra Calamarí. En su historia, se narra que los protagonistas encuentran un libro donde alfabéticamente describían el nombre y la apariencia de todos los demonios conocidos, enfocándose en la del Buziraco, y tras ver su descripción, dicen “¿Desde cuándo los indígenas tuvieron demonios con esa forma? Nunca. Los dos jesuitas europeizaron la demonología negra e indígena. La acomodaron a sus creencias, como paso con muchas otras cosas.” (Ruiz Barrachina, 1998, p. 62). Este dato es bastante interesante, pues presenta una premisa importante para el aspecto estilístico, el Buziraco realmente es una amalgama de creencias, dirigidas principalmente por las europeas para su beneficio.



Figura 20. Portada del libro el demonio Buziraco (Sierra Ruiz, 2015).

Por último, podemos encontrar una interpretación bastante alejada de las demás en el libro “el demonio Buziraco” de Julio Cesar Sierra Ruiz, en dicho libro se presenta al Buziraco como un “dragón rojo [...] con sus alas de ave y reptil” (Sierra Ruiz, 2015), el cual venía del oriente y desde el antiguo continente, atraído por las danzas, el sonido de los tambores y la sed de venganza de los esclavos.

Como se ha podido ver en la mayoría de descripciones y representaciones, el Buziraco es un demonio con características de macho cabrío, cuernos, pezuñas y alas de murciélago, la típica representación del diablo. Aunque cabe destacar que las primeras características lo asemejan a los sátiros de la mitología griega, los cuales tenían relación con el dios griego Dioniso, a quien se adoraba por medio de carnavales y danzas, similar a como los negros cimarrones adoraban al Buziraco, como si fuese el dios de las fiestas y los vicios, esto en relación con la definición que nos brinda Alejandro Caicedo, “Buziraco es una palabra indígena que designaba al dios de la parranda” (Caicedo, 2015, p. 86).



Figura 21. Buziraco en la inauguración del alumbrado del 2011 (Álvarez, 2011).

6.3. Adaptación

Se considera adaptar el relato del Buziraco a un cortometraje animado de un capítulo de seis minutos aproximadamente. Se toman como criterios para lo mencionado lo siguiente: 1) La historia es sencilla y corta, y aunque se pueda tratar de muchos puntos de vista, además de tener muchos temas complejos y profundos, la intención es solamente generar un interés por el origen de Las tres cruces de Cali, por lo que generar varios capítulos o toda una serie rompería con el interés primario de esta adaptación; 2) El desarrollar un solo capítulo, permite que el enfoque inicial no se pierda en tramas adicionales o de relleno; 3) El ser auto conclusivo, le brinda al espectador la oportunidad de disfrutar de una obra completa sin la preocupación de tener que esperar por una continuación; 4) Por otro lado, un producto completo puede brindar toda la retroalimentación necesaria para pensar o no en una secuela; 5) Alude a la tendencia de los cortometrajes, especialmente de los vistos en el estado del arte, de publicar un solo capítulo.

6.4. Preproducción

Para esta fase de la producción del proyecto se tendrán en cuenta los pasos que describe Sáenz Valiente (2008), en el capítulo tres de su libro.

6.4.1. Tema

La temática de fondo que se quiere resaltar del relato es: la corrupción, y alrededor de esta se quieren abordar otros temas como, por ejemplo, la traición y la venganza. Se quiere transmitir el descenso de un dios hasta convertirse en un demonio, buscando cuestionar las creencias populares sobre el relato, mostrando una historia diferente que toma varios puntos de vista.

6.4.2. Premisa

La premisa de la adaptación será: la ambición por el poder convierte al bien en mal

6.4.3. Argumento

La historia cuenta como se corrompe el dios de los esclavos negros a manos de un sacerdote de la iglesia cristiana que, cegado por su arrogancia y ambición de poder, logra engañar al dios, destruyendo todo aquello que protegía, además de culparlo por todos los males que acontecían en aquel entonces. Llevándolo al límite en el cual se convierte en un demonio iracundo y con sed de venganza.

6.4.4. Sinopsis

El Buziraco es invocado por esclavos negros quienes ansían su protección. Este aparece dormido mientras recuerda la búsqueda de los esclavos por la libertad en Cartagena. Recuerda cómo se fugaron de sus opresores y se resguardaban en la cima del cerro de la Popa, donde fue invocado para lograr que nadie pudiera llegar a dicho lugar. Sin embargo, un recién llegado sacerdote de la iglesia se encarga de convencer a la inquisición para que ataquen y destruyan ese lugar, a pesar de la protección del Buziraco. Este es engañado y desaparece debilitado viendo cómo su gente es masacrada a manos del Sacerdote quien lidera a la inquisición. El Buziraco despierta en Cali gracias a otros esclavos que buscaban en él su protección, sin embargo, este surge como un ser maléfico cegado por el odio y venganza hacia quienes lo engañaron e hicieron daño a su gente, atacando a la ciudad de Cali y a sus habitantes. Todo esto hasta la llegada de unos monjes franciscanos quienes sellarían su poder con tres cruces mágicas que lo dejarían atrapado para siempre en el interior del cerro.

6.4.4.1. Sinopsis del teaser

El Buziraco es invocado por esclavos gracias a un ritual. Este aparece dormido mientras recuerda la destrucción que generó un sacerdote cristiano hacia su pueblo, recordando también la persecución que sufrían. Para al final despertar lleno de ira y con sed de venganza.

6.4.5. Escaleta de Acciones

- Un bote lleva a esclavos negros a la costa.
- Los esclavos son azotados y maltratados mientras son obligados a trabajar.
- Los esclavos se reúnen alrededor de una fogata al ritmo de tambores intentando invocar a quien pueda protegerlos.
- Del fuego surge el Buziraco, un dios capaz de protegerlos
- El Buziraco crea un campo protector en el cerro de la popa,
- Los esclavos crean un lugar donde vivir libres
- Soldados españoles intentan ir al lugar donde están los esclavos, sin embargo, el poder del Buziraco los aleja.
- Un Fraile desciende de un barco y comenta su misión de construir un templo en el lugar más alto de la ciudad.
- Soldados se acercan y comentan que ese lugar es inaccesible.
- El Fraile se indigna y camina hacia donde están los esclavos, y gracias a un amuleto logra avanzar hacia ellos.
- El Buziraco se presenta ante el Fraile para alejarlo personalmente.
- El Fraile habla con el Buziraco buscando engañarlo.
- El Buziraco se deja engañar.
- Los soldados españoles ocultos con túnicas se dirigen hacia donde están los esclavos.
- El Buziraco los deja pasar gracias al engaño.
- Los Soldados se quitan las túnicas y comienzan a destruir el lugar, matando a los esclavos.
- El Buziraco desaparece al no tener a sus creyentes, lleno de dolor y furia al haberse dejado engañar.
- Se construye una iglesia donde estaban los esclavos.
- El Buziraco vuelve a ser invocado pero esta vez por los esclavos de la ciudad de Cali.
- El Buziraco lleno de ira por lo que paso anteriormente se convierte en un demonio.
- El Buziraco atormenta la ciudad de Cali en señal de venganza.
- Tres Monjes llegan a la ciudad para enfrentarse al Buziraco.
- Los tres Monjes detienen al Buziraco con sus cruces mágicas.
- El Buziraco es encerrado en el interior de una mina de un cerro.
- Los Monjes realizan un conjuro usando las tres cruces para evitar que el Buziraco regrese.
- El Buziraco espera en las profundidades de la mina para ser liberado.

6.4.6. Guión Literario

1. COSTA DE CARTAGENA. EN EL MAR. EXT./DÍA.

Clima soleado y despejado.

En un bote, cerca de la costa, Seis ESCLAVOS, con pocas vestimentas, con muestras de maltrato físico, débiles por el viaje, van sentados y encadenados, acompañados por dos SOLDADOS españoles, uno en la proa y otro en la popa, armados con espadas y látigos, además de un MARINERO encargado de los remos, sentado en la popa del bote, van hacia la playa. Atrás de ellos se vislumbra una gran embarcación varada y otros botes.

Se puede escuchar el ruido de las olas y el graznido de gaviotas en la lejanía.

2. COSTA DE CARTAGENA. PLAYA. EXT./DÍA.

Los seis ESCLAVOS, en dos filas de a tres, encadenados, caminan lentamente debido al cansancio, el hambre y la enfermedad. Son dirigidos por los dos SOLDADOS, uno adelante y otro atrás, con gritos y látigo. El bote que los trajo se aleja lentamente con dirección al gran barco negrero.

El último esclavo se queja del dolor por lo que El SOLDADO que va atrás lo azota con el látigo. El esclavo sufre de dolor y mira al SOLDADO con odio, pero se resigna y avanza.

3. CAMPO. PLANTACIÓN DE AZUCAR. EXT/DÍA

Los ESCLAVOS, vestidos con una camisa y un pantalón corto, sucios, trabajan en un día soleado, cosechando varios cultivos. El CAPATAZ, molesto, los azota para que trabajen más rápido. Uno de los esclavos sufre de dolor, lo que le genera una rabia y odio intenso.

4. CAMPO – SELVA. EXT/NOCHE

Los ESCLAVOS huyen, con miedo y susto, corriendo rápidamente, en la mitad de la noche, a través de los cultivos adentrándose en la selva. Se escucha el ruido de las ramas y hojas que atraviesan, su respiración agitada y el ladrido de perros en la lejanía.

5. CIMA DEL CERRO DE LA POPA. SELVA. EXT/NOCHE

Se escucha el ruido de tambores y cantos africanos.

Varios ESCLAVOS, tocan tambores, mientras otros danzan alrededor de una gran fogata, en medio de la selva. Del fuego surge el BUZIRACO, un ente sobrenatural que posee muchos accesorios en su cuerpo como collares y brazaletes, destacando su cabeza que es una gran máscara y un gran aro en su espalda que flota justo como él. Todos los esclavos lo adoran. El BUZIRACO los observa, asiente la cabeza, se eleva

y desata su poder. Su aro se eleva y se extiende alrededor de todo el lugar generando una especie de campo protector. El cielo alrededor del cerro de nubla completamente.

6. SELVA ALREDEDOR DEL CERRO DE LA POPA. EXT/NOCHE

Varios SOLDADOS se dirigen a donde se encuentran los esclavos para atraparlos y llevarlos de vuelta. Equipados con lanzas y espadas, siguen las indicaciones de varios perros, a través de la espesa selva. Los soldados atraviesan el campo protector del BUZIRACO. Inmediatamente se genera una gran tormenta eléctrica, el aire sopla fuertemente y cae un trueno frente a los soldados. Los soldados caen al piso asustados y se alejan corriendo del lugar.

7. CARTAGENA PUERTO COSTERO. EXT/DÍA.

Al medio día. Un día despejado y soleado.

Un galeón español atraca en el puerto. Desembarcan varias personas y dentro de ellos destaca un viejo FRAILE que sostiene un gran bastón con forma de cruz en su punta superior. El FRAILE mira a través de una piedra preciosa de su bastón a la cima del cerro de la Popa, sonriendo, cierra los ojos e imagina un gran monasterio. Al abrir los ojos de nuevo y mirar más detalladamente dicho cerro, observa salir una gran humareda de una fogata, lo cual lo inquieta. Camina arrogante y con prisa. Unos SOLDADOS se acercan a él para darle la bienvenida y escoltarlo. Inmediatamente después, el FRAILE hace un ademán para referirse al cerro. Los SOLDADOS, se sorprenden y con mala cara recuerdan el rayo que los hizo escapar asustados de ese lugar. El FRAYLE observa las caras de los soldados, entiende la situación, se enfada y se va caminando solo, dejando atrás a los soldados y al puerto.

8. SELVA ALREDEDOR DEL CERRO DE LA POPA. EXT/DÍA

Atardecer.

El FRAILE, enojado cruza el mismo paraje que los soldados hicieron anteriormente en la búsqueda de los esclavos fugitivos. Cruza el campo protector del BUZIRACO, teniendo una sensación al hacerlo. Se genera una tormenta eléctrica y un rayo cae frente a él. El FRAILE usa su bastón para protegerse, avanza y cae otro rayo, pero esta vez en dirección a él. Usando su bastón el rayo es interceptado y desviado, repitiéndose varias veces estas acciones. El FRAILE continúa avanzando. El BUZIRACO abre los ojos y se da cuenta de la presencia del FRAILE por lo que se dirige a encararlo volando. Frente al FRAILE, en medio de la selva, desciende el BUZIRACO enojado, el cual insiste en que se aleje del lugar usando ademanes e invocando sus poderes climáticos. El FRAILE ve ante sus propios ojos al causante del miedo de los soldados, el FRAILE se presenta respetuosamente ante el BUZIRACO e intenta convencerlo de que él es un mensajero que busca la paz y que quiere realizar un tratado con los esclavos para que no necesiten marginarse en aquel lugar tan alejado. Le enseña su cruz y se arrodilla. El BUZIRACO lo observa asombrado y se deja convencer. El clima tormentoso se detiene. El FRAILE arrodillado sonríe malignamente, al saber que logro convencerlo.

9. DENTRO DE UNA IGLESIA. INT/NOCHE.

El FRAILE golpea con sus puños un atril de madera e incita a una congregación de personas y soldados de acabar con los esclavos fugitivos en la cima del cerro de la popa diciendo que son peligrosos por estar asociados con el demonio, debían ser castigados por hacer un acto contra DIOS. Se escuchan los gritos de las personas enardecidas. El FRAILE sonríe malignamente.

10. AFUERAS DE LA CIUDAD. EXT/DÍA.

El FRAILE camina dirigiendo un séquito de soldados cubiertos con túnicas similares a la suya. Caminan alejándose de la ciudad, llevan antorchas.

11. SELVA ALREDEDOR DEL CERRO DE LA POPA. EXT/DIA-NOCHE.

El FRAILE y su séquito llegan al mismo paraje en donde apareció el BUZIRACO, allí se detienen, el clima se vuelve tormentoso y el BUZIRACO aparece frente a ellos. El FRAILE, demuestra respeto y el BUZIRACO los deja continuar hacia la aldea de los esclavos prófugos.

12. ALDEA DE LOS ESCLAVOS. EXT/NOCHE

El FRAILE y su séquito entran en la aldea. Los esclavos se acercan para recibirlos. El séquito se acerca, se quitan las túnicas dejando ver que son SOLDADOS, inmediatamente comienzan a lanzar sus antorchas a las chozas, blanden sus espadas y atacan a los esclavos. El BUZIRACO se da cuenta, se enfada, intenta usar sus poderes, pero al morir su gente comienza a debilitarse hasta que el ultimo esclavo muere, desapareciendo con un grito de odio rabia y frustración. El FRAILE se ríe malvadamente mientras ve toda la destrucción generada.

Se ve una transición de la aldea destruida convirtiéndose en un gran monasterio.

13. CERRO DE CALI. EXT /NOCHE

Esclavos se reúnen en la mitad de la selva, alrededor de una fogata de fuego haciendo el mismo ritual que hicieron anteriormente los esclavos de Cartagena, danzan al ritmo de tambores para invocar al BUZIRACO. El BUZIRACO surge, pero esta vez todo se pone oscuro y tenebroso. EL BUZIRACO aparece volando, convertido en una versión maligna, furiosa y con sed de venganza. El BUZIRACO convoca una tormenta y enseña sus poderes, en medio del cielo.

14. CALI. EXT /NOCHE

El BUZIRACO en el aire ataca a la ciudad con sus poderes, generando una gran tormenta. Rayos caen sobre las casas generando incendios. El viento sopla fuertemente.

15. AFUERA DE UNA IGLESIA. EXT/NOCHE

Las campanas resuenan. Tres MONJES se percatan de la destrucción generada por el BUZIRACO, se miran entre sí y luego caminan hacia el cerro donde se encuentra el BUZIRACO.

16. CERRO DE CALI. EXT/NOCHE

Los tres monjes se encuentran frente al BUZIRACO luchan contra el usando unos báculos mágicos. Conjurán un poder que ilumina todo el lugar debilitando al BUZIRACO. El BUZIRACO es superado

El BUZIRACO huye ingresando a una mina que se haya el cerro para evitar el poder de los monjes. Los MONJES rompen sus bastones y los convierten en cruces con los cuales hacen un ritual para dejar atrapado para siempre al BUZIRACO en la mina.

17. MINA EN EL CERRO DE CALI. INT/NOCHE

El BUZIRACO pierde sus poderes y es sellado, convirtiéndose en piedra esperando algún día ser liberado para llevar a cabo su venganza.

6.4.7. *Diseño de personajes*

Para el desarrollo gráfico de la animación se tuvieron en cuenta las raíces africanas de la historia del Buziraco como un aspecto importante a destacar. Dentro de los aspectos más destacados de la cultura africana se encontró una particular fascinación por lo referente al uso de las máscaras sobre todo por ser la categoría de arte africano más conocida, destacando su variedad de significados puesto que ahondan en cada uno de los aspectos de la vida de la cultura africana.

Las máscaras son una herramienta clave en los ritos religiosos en donde el pueblo entra en contacto con los espíritus en danzas y ofrendas. La máscara por tanto es un catalizador, tiene un sentido tanto ritual como social y se convierte en un elemento indispensable dentro de la sociedad. (...). El objetivo de la máscara es expresar aspectos religiosos, sociales y morales, un medio por el cual se expresan también los ideales, responsabilidades y normas que deben ser seguidos por el pueblo. Una visión más aclamadora del uso de las máscaras en ritos es el de perpetuar los mitos como método de transmisión oral, los cuales pueden hablar de acontecimientos históricos mitificados y obtener lecturas didácticas. (Díaz Cuyás, 2016, p. 40-41)

El último aspecto que se menciona, el de perpetuar las tradiciones, es algo a destacar por su relación con el futuro de este proyecto que es el de intentar perpetuar la historia alrededor de un icono de la ciudad como lo son las tres cruces.

Respecto al estilo de las máscaras, se encontró algo muy interesante y es que varían de acuerdo a la función que desempeñan. Siendo atrevidas y fantásticas al representar seres mitológicos o legendarios, o serenas cuando se usan en rituales, como el culto a los antepasados. Basándose en esos rasgos, García Pedraza (2012), clasifica a las máscaras en 3 tipos: antropomorfas, zoomorfas y máscaras con superestructuras.

Las máscaras antropomorfas, las subdivide en:

- » **Mascaras con rasgos naturalistas.** Representan figuras con rasgos típicamente negroides.
- » **Mascaras con rasgos idealizados.** Tienen expresiones serenas, espiritualizadas. En general las expresiones faciales son impersonales y no muestran ninguna emoción.
- » **Máscaras con expresiones aterradoras.** Máscaras usadas para ahuyentar a los espíritus del mal o también usadas con el fin de divertir a la gente en algunas representaciones.
- » **Máscaras abstractas.** Usadas para encarnar un espíritu, también son usadas para apropiarse de formas abstractas, convirtiendo en algo presente y real lo que antes era vago y ambiguo.

Las máscaras zoomorfas, son máscaras con rasgos de animales o con una combinación de cabezas de animales y rasgos humanos. Estas máscaras son el medio más adecuado para dar expresión a la relación del hombre con lo sobrenatural. Tomando la forma de un animal, el portador se convierte, no solamente en apariencia sino también en su esencia, en otro ser encarnando de este modo los atributos del animal representado.

Y las máscaras con superestructuras, son máscaras que cuentan una historia, similar a los tótems, pueden llevar figuras de seres humanos o de animales y por lo general remiten a ancestros o a sus propios mitos.

Estas definiciones brindan una claridad a la hora de realizar diseños que contemplen el crear máscaras, aunque existen otras características como lo son los colores y el tamaño que se relacionan sobre todo con el material en el que están hechas, por lo general son elaboradas en madera, relacionando estas características con los diferentes

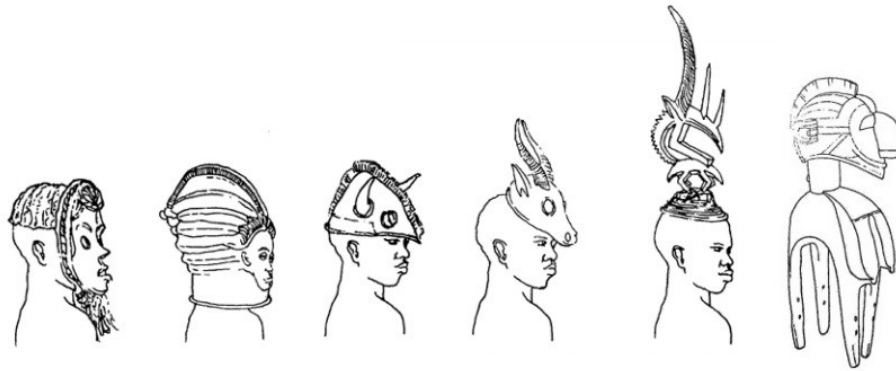


Figura 22. Tipos de máscaras africanas (Díaz Cuyás, 2016).

tipos de madera y los colores de esta.

Además de las raíces africanas también se tomaron en cuenta otros aspectos relacionados con la época de la conquista de la nueva granada, los cuales abarcan la soberanía de España y la religión católica, el comercio de esclavos en el atlántico y la búsqueda de estos por su libertad o por lo menos unas mejores condiciones de vida, y aparte de esto, también aspectos geográficos como los de Cartagena y Cali, para entender mejor la situación de que se vivió en aquel entonces.

6.4.7.1. Buziraco



Figura 23. Buziraco arte definitivo.

Perfil Físico

Edad: Desconocida.

Sexo: Ninguno.

Postura: Siempre aparenta ser imponente y serio, además de flotar todo el tiempo.

Apariencia: Es un ser grande de 2 mts, de tez oscura, fornido, con ojos amarillos, con marcas en el cuerpo similar a tatuajes, con una gran máscara africana de cabeza, que tiene dos grandes cuernos. Además, posee dos grandes objetos circulares que flotan en su espalda y le dan poder.

Forma de vestir: No posee más indumentaria que una tela que cubre su entrepierna y varios accesorios como: collares, brazaletes, grebas y un cinturón.

Poder: Puede controlar el clima usando los objetos circulares de su espalda.

Perfil Sicológico

Es un dios invocado por los esclavos negros, cuya única motivación es servir como protector y guardián de su gente. Se comunica muy poco, por lo que es poco expresivo. A pesar de ello es algo ingenuo pues confía en el bien de las personas. Es condescendiente con los suyos.

Valores morales: Bastantes.

Creencias: No tiene.

Ambiciones: Cuidar y proteger a su gente.

Frustraciones: La esclavitud.

Temperamento: Calmado y pacífico.

Actitud ante la vida: Desprecia y odia a todos aquellos que maltratan a su gente.

Complejo: Ninguno.

Aptitudes: Es ingenuo.

Personalidad: Es callado y diligente a pesar de tener una presencia imponente.



Figura 24. Bocetos previos del Buziraco.

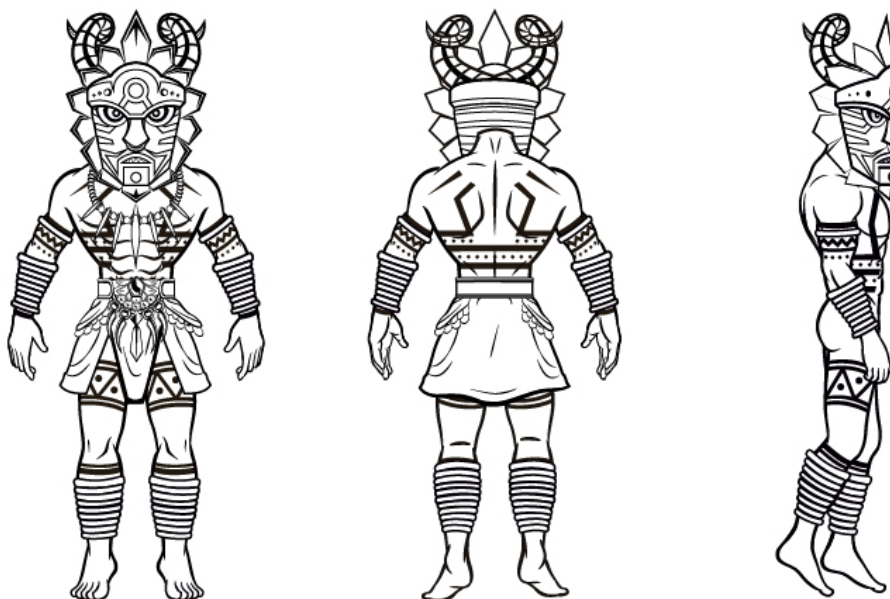


Figura 25. Buziraco vistas.

6.4.7.2. Buziraco forma corrupta



Figura 26. Buziraco forma corrupta versión definitiva.

Perfil Físico

Edad: Desconocida.

Sexo: Ninguno.

Postura: Siempre aparenta estar furioso mientras esta flotando todo el tiempo.

Apariencia: Su tez se vuelve más oscura y sombría, al igual que su máscara, posee garras en manos y piernas, sus marcas se vuelven rojizas y al igual que sus ojos. Solo conserva una de las dos circunferencias mientras la otra se ha convertido en algo similar a alas.

Forma de vestir: En esta forma se despoja de toda su indumentaria.

Poder: En su forma corrupta puede conjurar una tormenta eléctrica a su alrededor capaz de destruirlo todo a su paso.

Perfil Sicológico

El dios se ha dejado consumir por su ira y odio buscando venganza de todos quienes no sean parte de su pueblo.

Valores morales: Ningunos.

Creencias: No tiene.

Ambiciones: Vengarse de quienes despreciaron y dañaron a su gente.

Frustraciones: La esclavitud.

Temperamento: Colérico.

Actitud ante la vida: Desprecia y odia a todos aquellos que maltratan a su gente.

Complejo: Su pasado lo atormenta.

Aptitudes: Su fuerza física y poder mágico se han desbordado y esta fuera de control.

Personalidad: Es un ser lleno de ira y que esta descontrolado que ha perdido todo rasgo de su personalidad anterior.

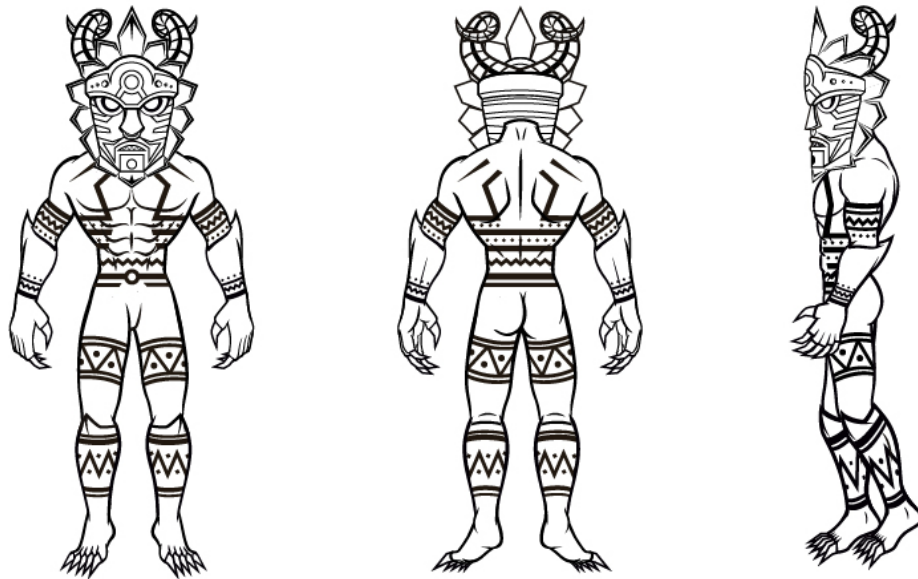


Figura 27. Buziraco forma corrupta vistas.

6.4.7.3. Fraile



Figura 28. Fraile versión definitiva.

Perfil Físico

Edad: 68.

Sexo: Masculino.

Postura: Siempre aparenta ser poderoso y sabio con su bastón de la iglesia.

Apariencia: Mide 1.78 mts, es delgado, de tez blanca, con ojos azules, con tonsura en su cabello, con cejas pronunciadas, nariz aguileña y barba.

Forma de vestir: Túnica larga, capucha y cuerda.

Perfil Sicológico

Es un fraile español, muy devoto a su fe y a la doctrina de su religión

Valores morales: Muy pocos.

Creencias: Católico.

Ambiciones: Difundir su fe por todo el mundo. Demostrar la supremacía de su religión.

Frustraciones: Las personas herejes y que no creen en su misma fe.

Temperamento: Es alguien muy soberbio que cree que su religión es la única fe verdadera.

Actitud ante la vida: Despreciar a aquellos que piensan diferente a él.

Complejo: Superioridad.

Aptitudes: Es bueno convocando a las masas para actuar en nombre de la fe.

Personalidad: Es hablador y manipulador, cree tener siempre la razón. Se aprovecha de los creyentes para hacer su voluntad.



Figura 29. Boceto Fraile y bocetos de expresiones faciales.

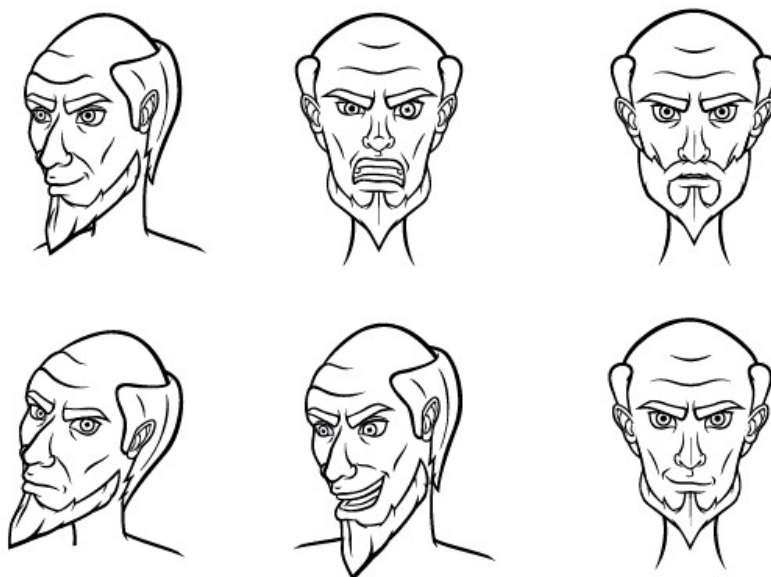


Figura 30. Fraile versión definitiva expresiones faciales.

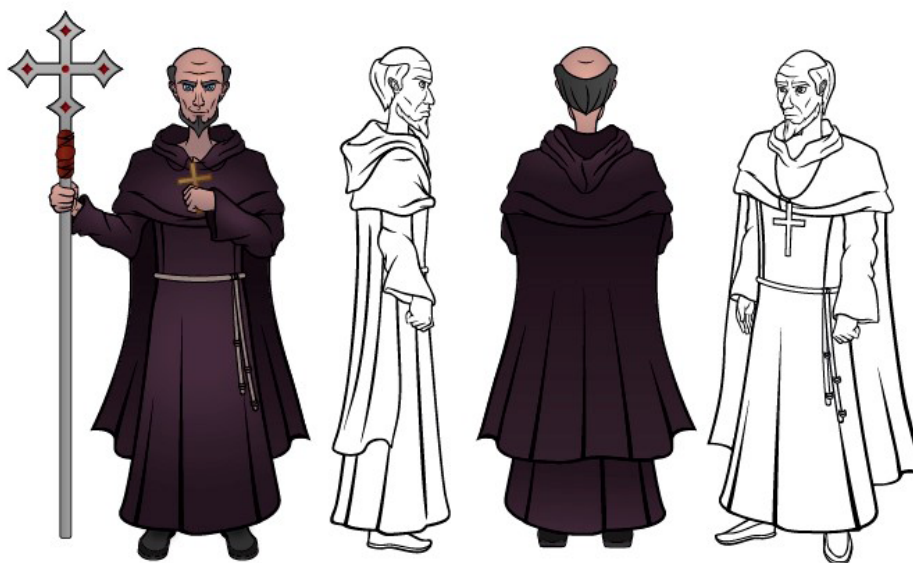


Figura 31. Fraile vistas versión definitiva.

6.4.7.4. Soldado



Figura 32. Soldado versión definitiva.

Perfil Físico

Edad: 25.

Sexo: Masculino.

Postura: Es delgado y obediente.

Apariencia: Mide 1.75 mts, es delgado, de tez blanca, con ojos claros, cabello corto, nariz puntiaguda.

Forma de vestir: Uniforme de soldado español, pectoral de metal, botas altas y un casco.

Perfil Sicológico

Es soldado de la guardia española.

Valores morales: Conservador y un devoto creyente de su fe.

Creencias: Católico.

Ambiciones: Servir fielmente a la corona y a su religión.

Frustraciones: No tiene.

Temperamento: Calmado y obediente.

Actitud ante la vida: Obedecer a sus dirigentes y a las creencias que promueve su fe.

Complejo: No tiene.

Aptitudes: Es bueno trabajando en equipo y obedeciendo órdenes.

Personalidad: Es trabajador y obediente por lo que no destaca mucho.

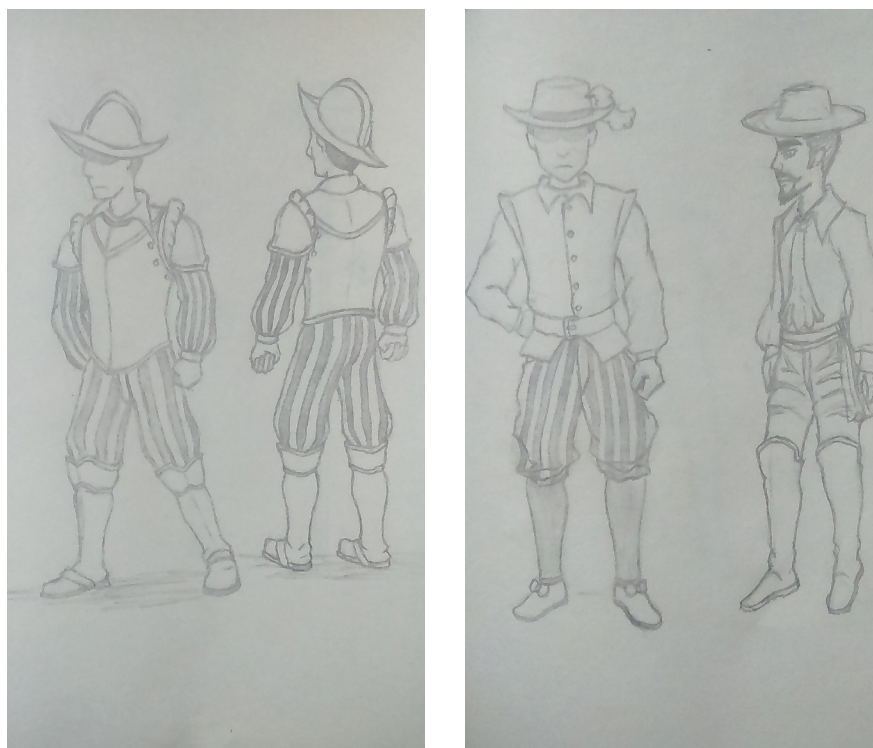


Figura 33. Soldado bocetos.

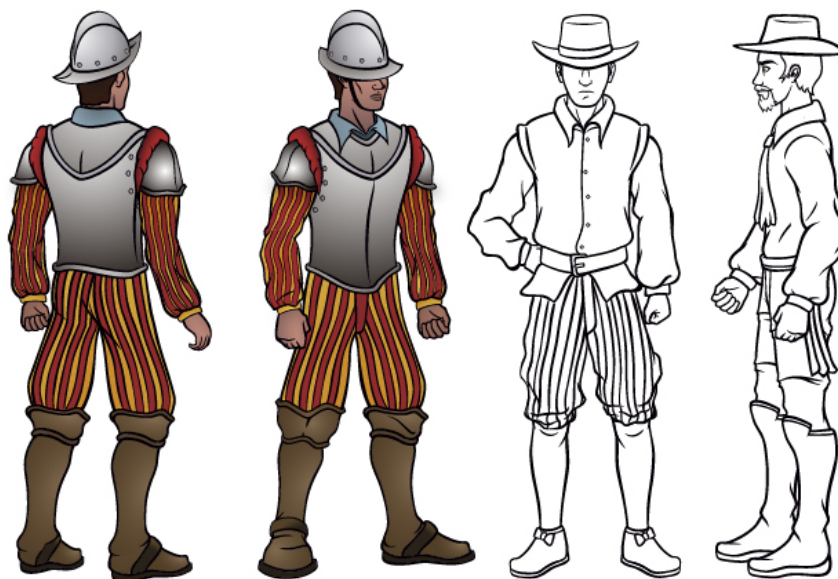


Figura 34. Soldado vistas versión definitiva.

6.4.7.5. Esclavo



Figura 35. Esclavo versión definitiva.

Perfil Físico

Edad: 20.

Sexo: Masculino.

Postura: Es un esclavo fornido que quiere ser libre.

Apariencia: Mide 1.80 mts, es fornido, de tez oscura, con ojos café oscuro, cabello bastante corto, nariz grande y chata.

Forma de vestir: Pantalón corto, sin camisa.

Perfil Sicológico

Esclavo que trabaja en una hacienda.

Valores morales: Conserva los valores que se le inculcaron en su tierra natal, pero al ser pisoteado tantas veces siendo esclavos, solo busca lo mejor para él y su gente.

Creencias: Obligado a ser católico, aunque en solitario conserva su creencias africanas.

Ambiciones: Escapar y obtener su libertad para vivir como desea.

Frustraciones: La situación de esclavitud a la que esta sometido.

Temperamento: Es colérico, inestable y gruñón.

Actitud ante la vida: Despreciar a aquellos que lo discriminan y ansía la libertad.

Complejo: Inferioridad.

Aptitudes: Es bueno con las labores de cultivo de la hacienda.

Personalidad: Es precavido y cuidadoso, no le gusta meterse en problemas, aunque tenga mal humor, solo hace lo que debe ya que reconoce su situación de esclavitud, aunque la deteste.

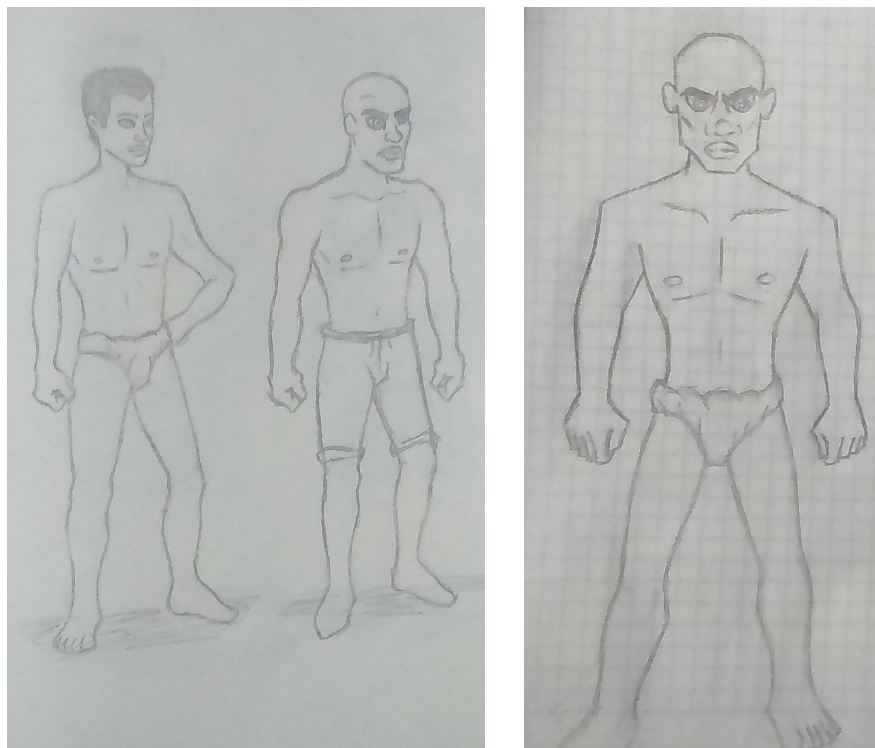


Figura 36. Esclavo bocetos.

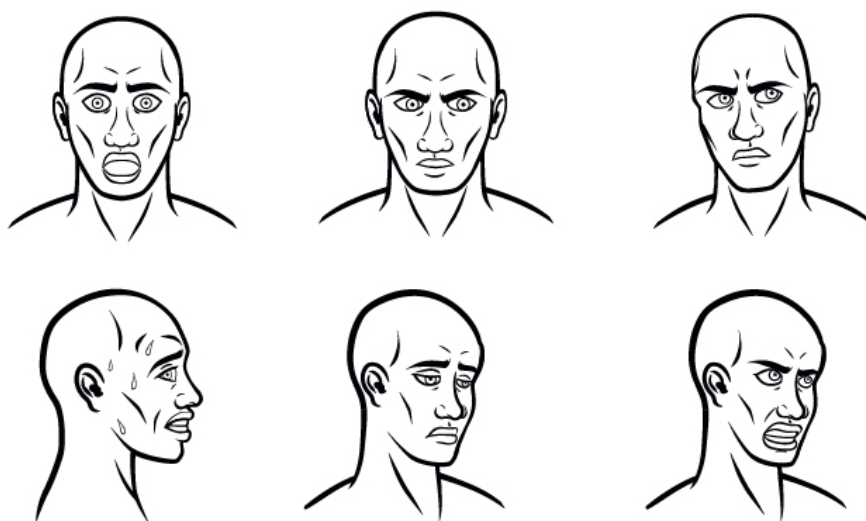


Figura 37. Esclavos versión definitiva expresiones faciales.

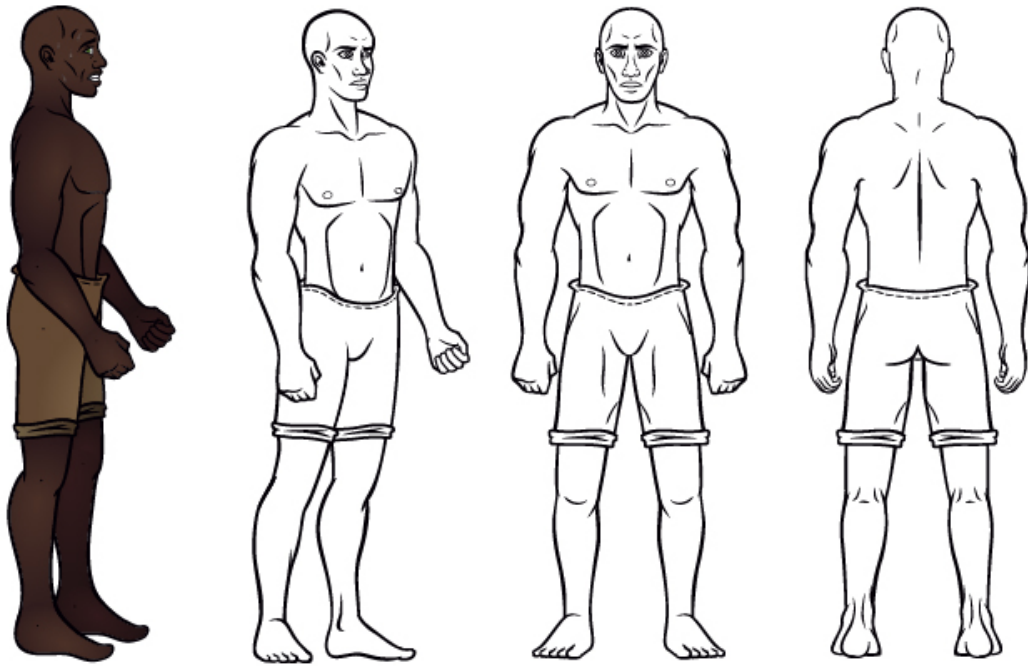


Figura 38. Esclavo 1 versión definitiva vistas.

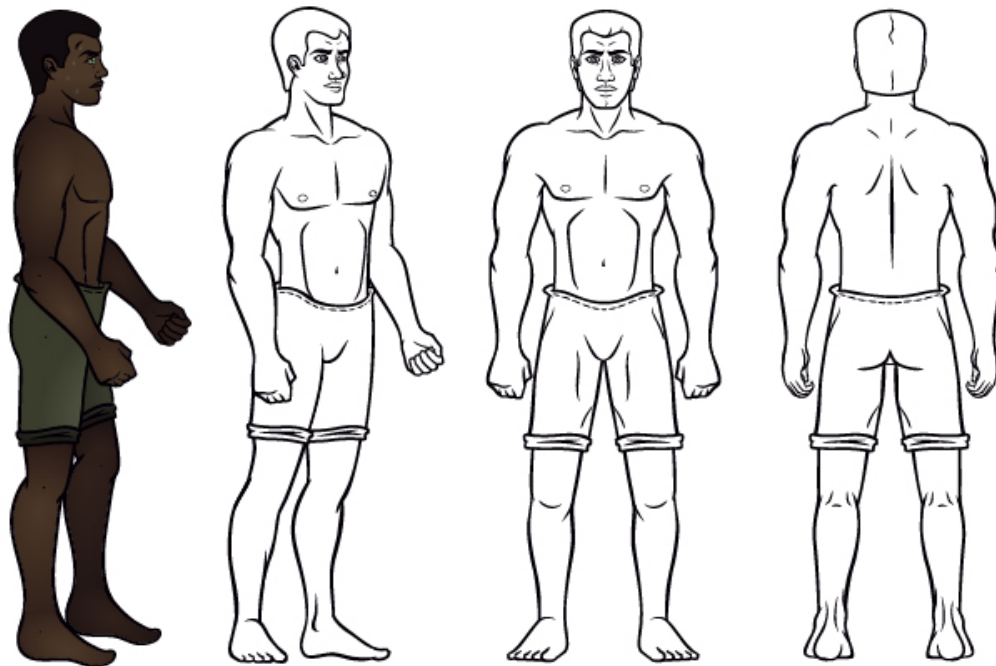


Figura 39. Esclavo 2 versión definitiva vistas.

6.4.7.6. Esclava



Figura 40. Esclava versión definitiva.

Perfil Físico

Edad: 18.

Sexo: Femenino.

Postura: Es una esclava delgada que quiere ser libre.

Apariencia: Mide 1.65 mts, es delgada, de tez oscura, con ojos café oscuro, cabello bastante corto, nariz grande y chata.

Forma de vestir: Falda corta con unos trapos que cubren su pecho.

Perfil Sicológico

Esclava que trabaja en una hacienda.

Valores morales: Conserva los valores que se le inculcaron en su tierra natal, pero al ser pisoteado tantas veces siendo esclava, solo busca lo mejor para ella y su gente.

Creencias: Católico.

Ambiciones: Escapar y obtener su libertad para vivir como desea.

Frustraciones: La situación de esclavitud a la que esta sometida.

Temperamento: es colérica, inestable y gruñona.

Actitud ante la vida: Desprecia a aquellos que la discriminan y ansía la libertad.

Complejo: Inferioridad.

Aptitudes: Es buena con las labores de cultivo de la hacienda.

Personalidad: Es precavida y cuidadosa, no le gusta meterse en problemas, aunque tenga mal humor, solo hace lo que debe ya que conoce su situación de esclavo, aunque la deteste.



Figura 41. Esclava bocetos.

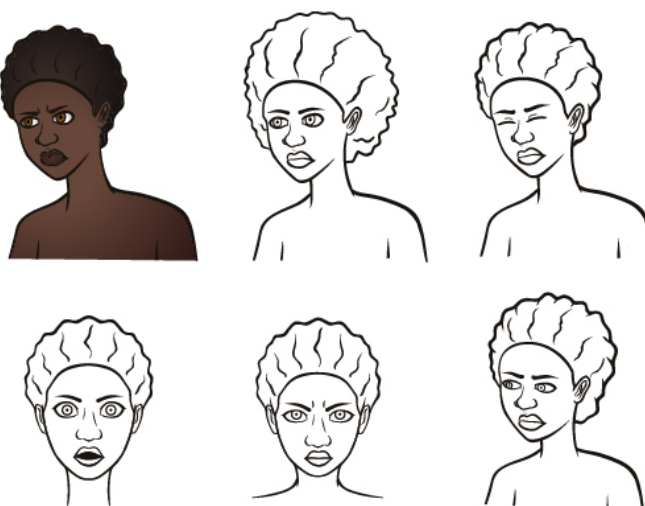


Figura 42. Esclava versión definitiva expresiones faciales.

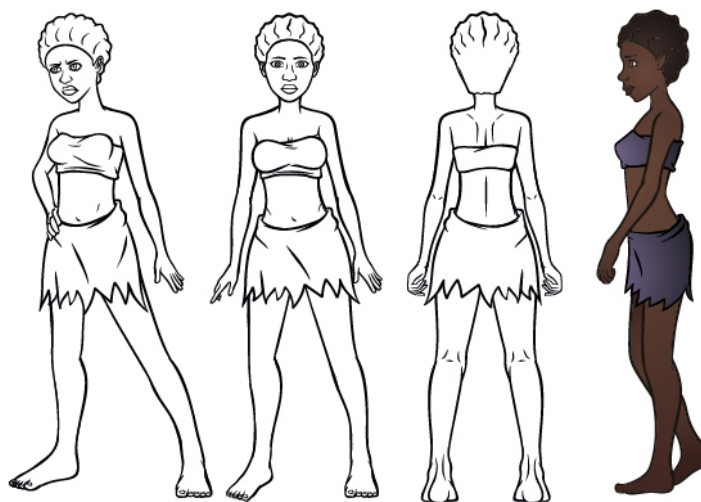
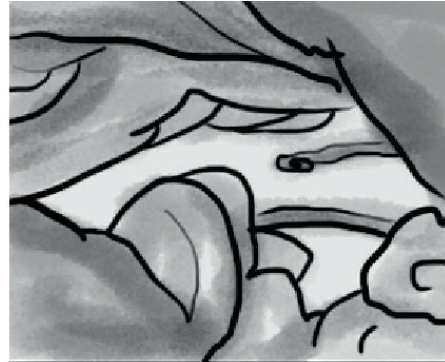


Figura 43. Esclava versión definitiva vistas.

6.4.8. Storyboard



Frame 1:



Frame 2:



Frame 3:



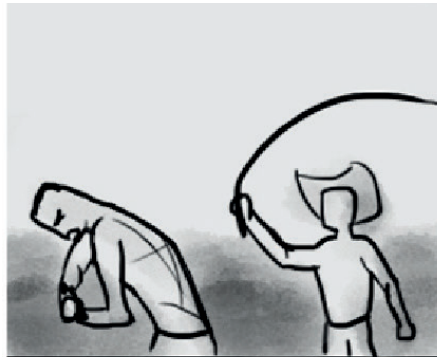
Frame 4:



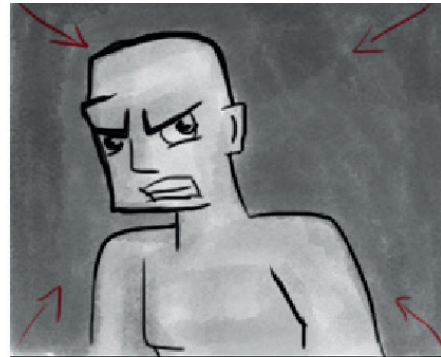
Frame 5:



Frame 6:



Frame 7:



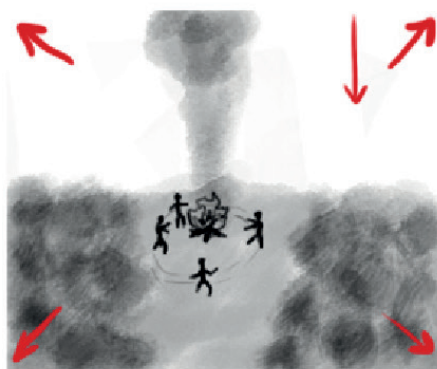
Frame 8:



Frame 9:



Frame 10:



Frame 11:



Frame 12:



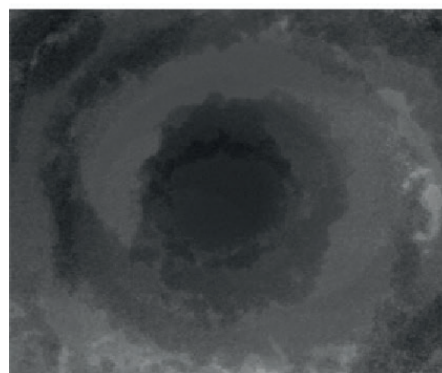
Frame 13:



Frame 14:



Frame 15:



Frame 16:



Frame 17:



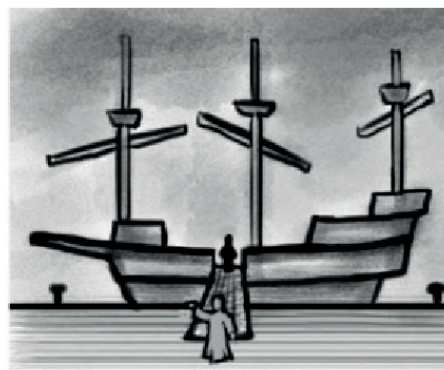
Frame 18:



Frame 19:



Frame 20:



Frame 21:



Frame 22:



Frame 23:



Frame 24:



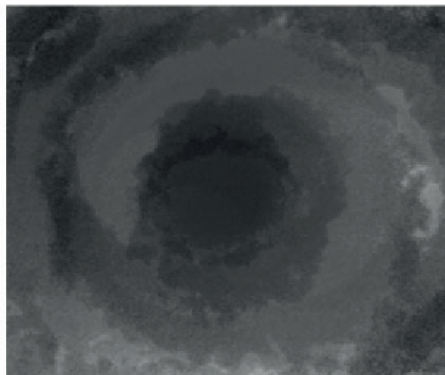
Frame 25:



Frame 26:



Frame 27:



Frame 28:



Frame 29:



Frame 30:



Frame 31:



Frame 32:



Frame 33:



Frame 34:



Frame 35:



Frame 36:



Frame 37:



Frame 38:



Frame 39:



Frame 40:



Frame 41:



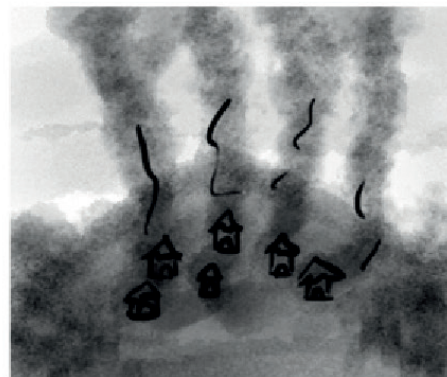
Frame 42:



Frame 43:



Frame 44:



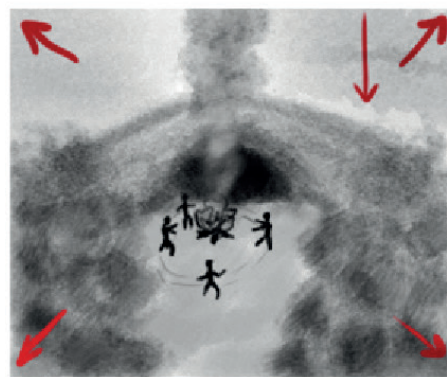
Frame 45:



Frame 46:



Frame 47:



Frame 48:



Frame 49:



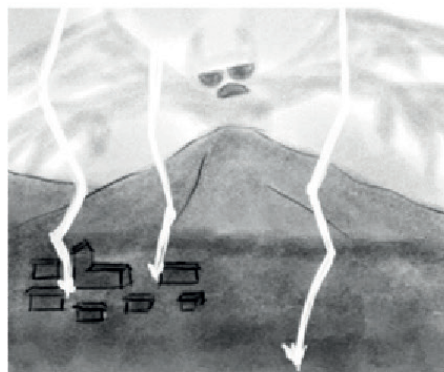
Frame 50:



Frame 51:



Frame 52:



Frame 53:



Frame 54:



Frame 55:



Frame 56:



Frame 57:



Frame 58:



Frame 59:



Frame 60:

6.4.9. Diseño de fondos

Para el desarrollo de los fondos se trabajó un estilo diferente al de los personajes. Mientras estos son detallados usando líneas de contorno gruesas, generalmente de color negro, los fondos son más sencillos y no usan líneas de contorno, esto para generar un contraste en el que se destaquen los personajes.

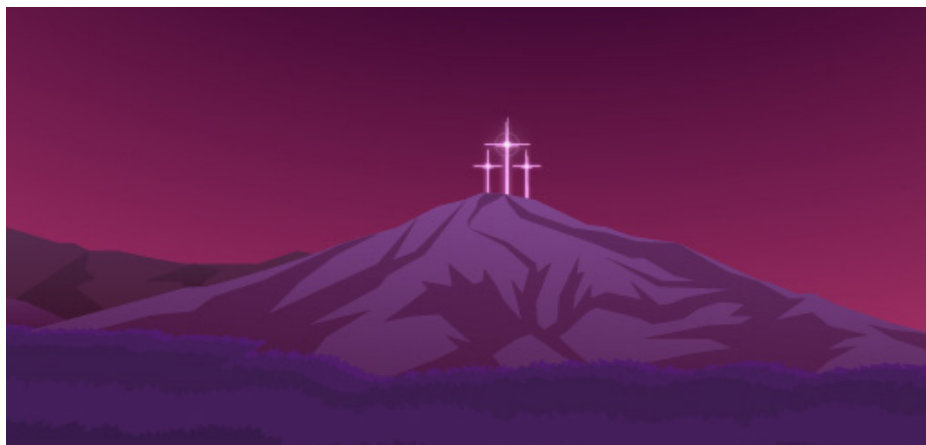


Figura 44. Variación 1 fondo de las Tres Cruces.

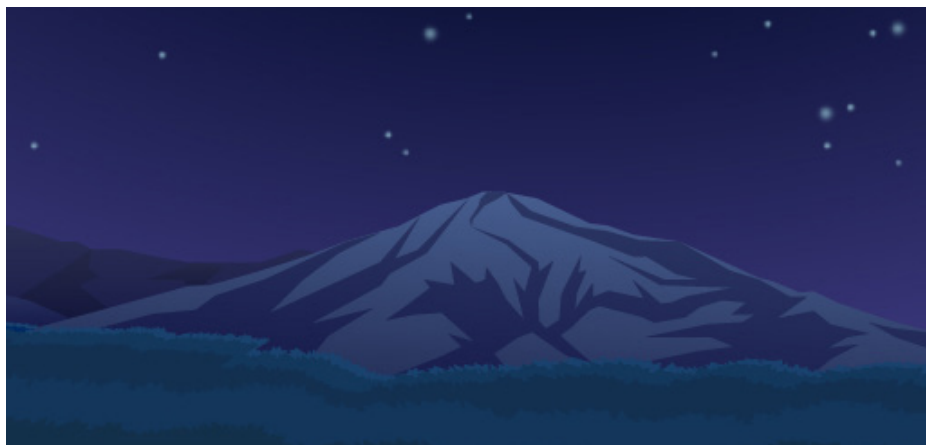


Figura 45. Variación 2 fondo de las Tres Cruces.



Figura 46. Variación sin efectos y con efectos especiales del palenque.



Figura 47. Variación 1 de selva.



Figura 48. Variación 2 de selva.

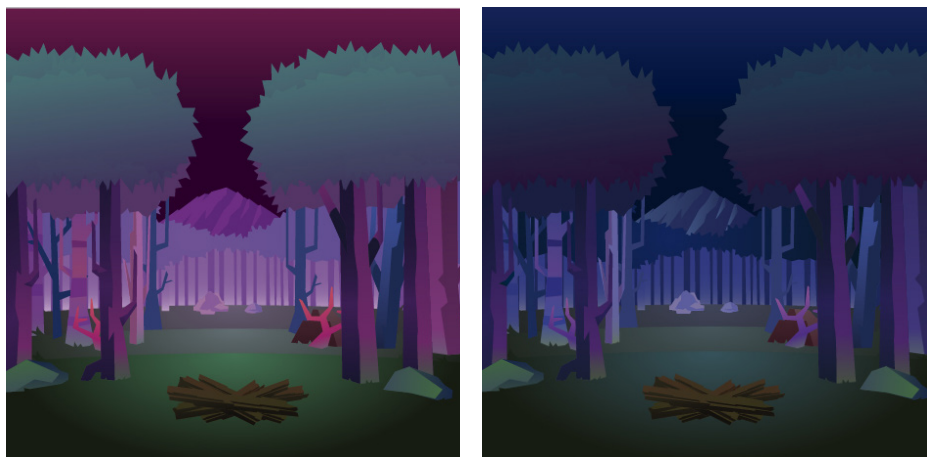


Figura 49. Variación 1 y 2 interior de selva.

6.5. Producción

En esta fase se llevó todo lo generado en la etapa anterior para su puesta en escena en el programa de animación, en este caso After Effects. Destacando que, a pesar de haberse definido la mayoría de los aspectos para la realización de la animación estos aun estarían sujetos a cambios de acuerdo al montaje en el programa.

Para la creación de la animación se eligió un formato común para HD, el cual es de 1280 x 720 pixeles. La realización de los fondos se llevó a cabo mediante la ilustración digital en el programa adobe illustrator, en el, cada dibujo se desarrolló en capas diferentes y en After Effects se colocaron de tal forma que generen una ilusión de profundidad y perspectiva.

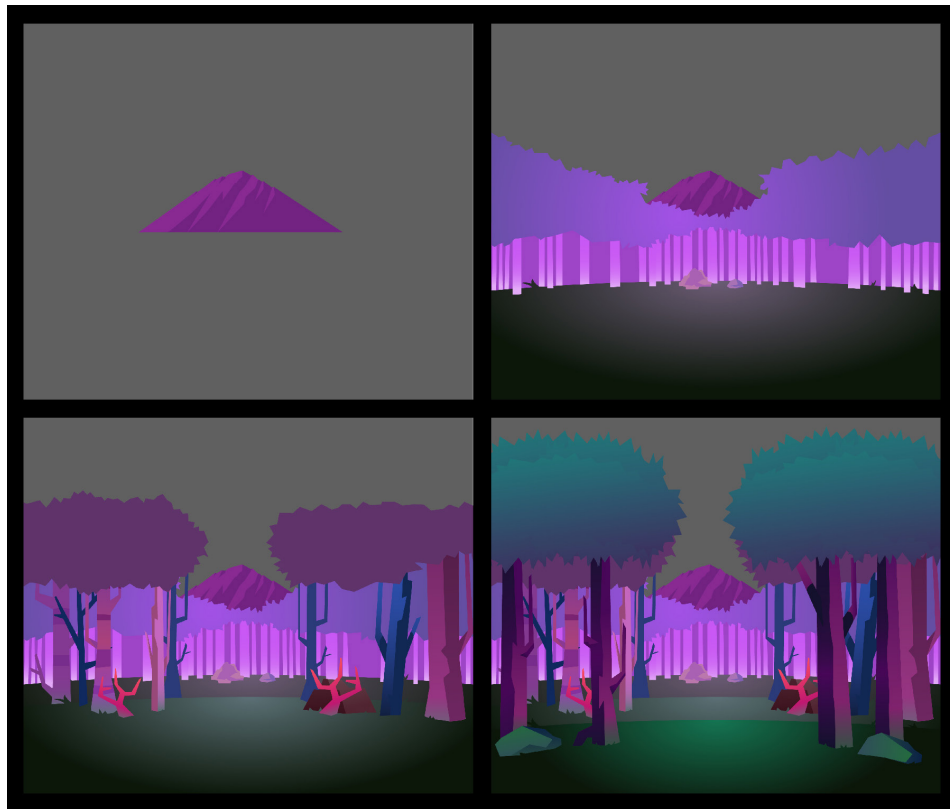


Figura 50. Ejemplo de la creación de escenarios por capas.

Las imágenes y demás insumos gráficos que se utilizaron se hicieron de un tamaño mayor al del tamaño del formato para conservar calidad en el caso que se necesitarán realizar acercamientos o desplazamientos.

Luego de montar los fondos se procedió a integrar a los personajes en las composiciones, para estos se decidió usar la técnica de animación por recortes, separándolos en varios elementos como: cabeza, brazo, antebrazo, mano, torso, muslo, pierna y pie. Todo ello con el fin de conseguir una correcta posición de las articulaciones para lograr un movimiento natural y fluido en After Effects.

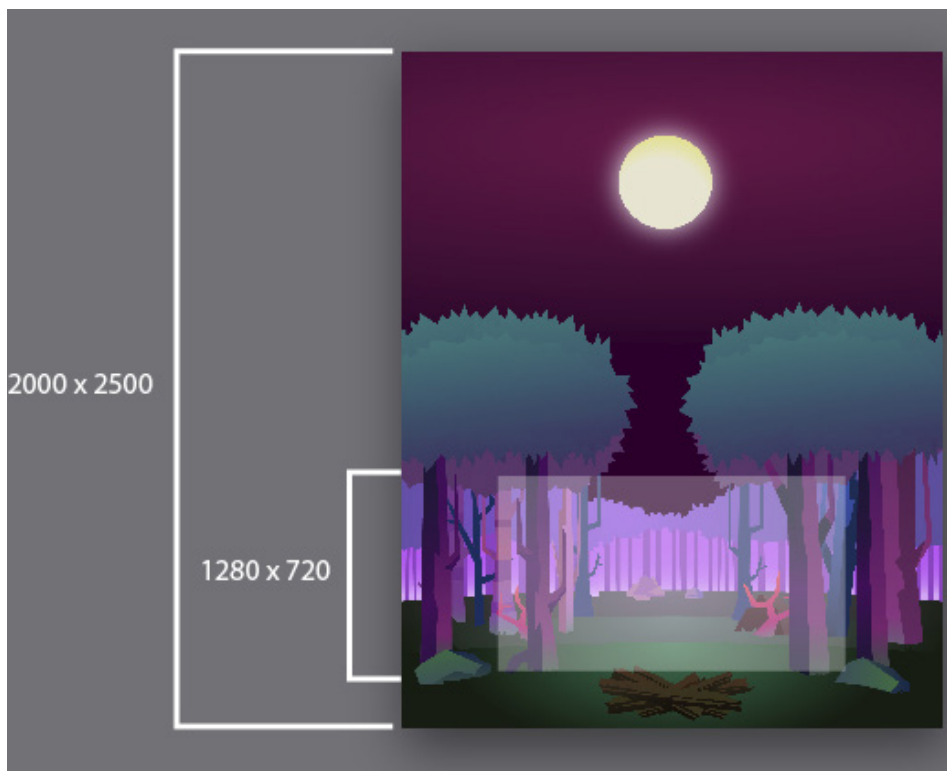


Figura 51. Demostración del tamaño utilizado de los elementos gráficos para la animación.

Para lograr un uso adecuado de la técnica de animación por recortes se usó un plugin gratuito para After Effects llamado Duik. Este facilitó el proceso del movimiento de todas las partes de los personajes al simplificarlo en unos pocos manejadores que posibilitaban el control total de las partes del cuerpo.

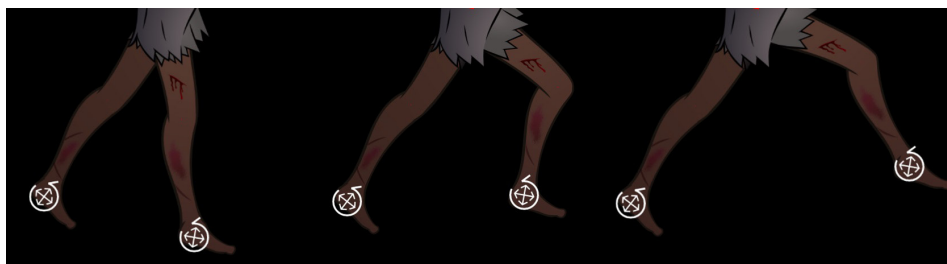


Figura 52. Demostración del movimiento de la pierna derecha utilizando el plugin Duik.

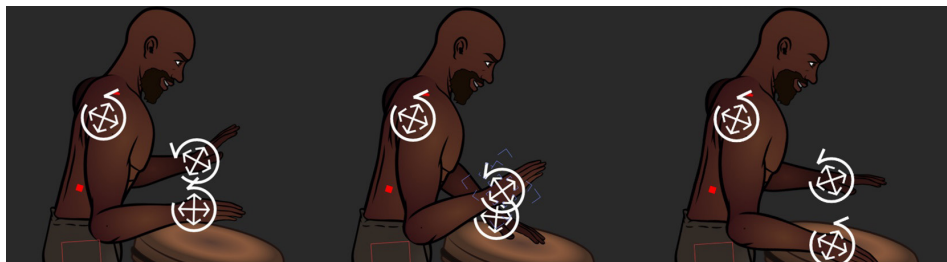


Figura 53. Demostración del movimiento de los brazos utilizando el plugin Duik.

En After Effects se hicieron la mayoría de efectos como fuego, iluminación y demás aprovechando los beneficios que brinda este programa, ayudando a acercarse al estilo visual deseado.



Figura 54. Demostración de la utilización de efectos visuales a la izquierda para el cielo nublado y a la derecha del incendio en el palenque.

6.6. Posproducción

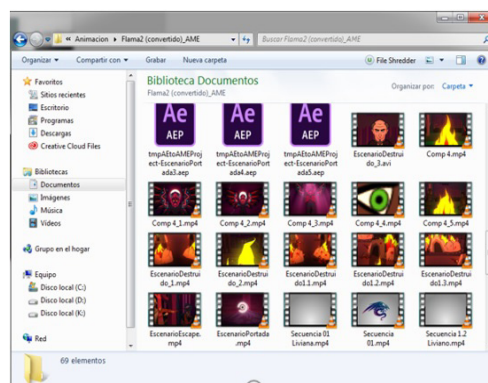


Figura 55. Carpeta que contiene todas las escenas exportadas de After Effects.

En esta última fase se exportaron todas las escenas generadas en After Effects en formato .mp4 y se usó el programa Premier Pro para hacer el montaje. En el mismo programa se colocaron, organizaron y sincronizaron todos los sonidos, además se utilizaron algunos de los efectos que el programa brinda para hacer algunas transiciones y también para realzar y equilibrar los colores. Cabe destacar que los sonidos y música que se usaron fueron descargados de sitios web con bibliotecas de sonidos gratuitos como los que ofrece youtube.com, flashkit.com, freesfx.co.uk y freesound.org.

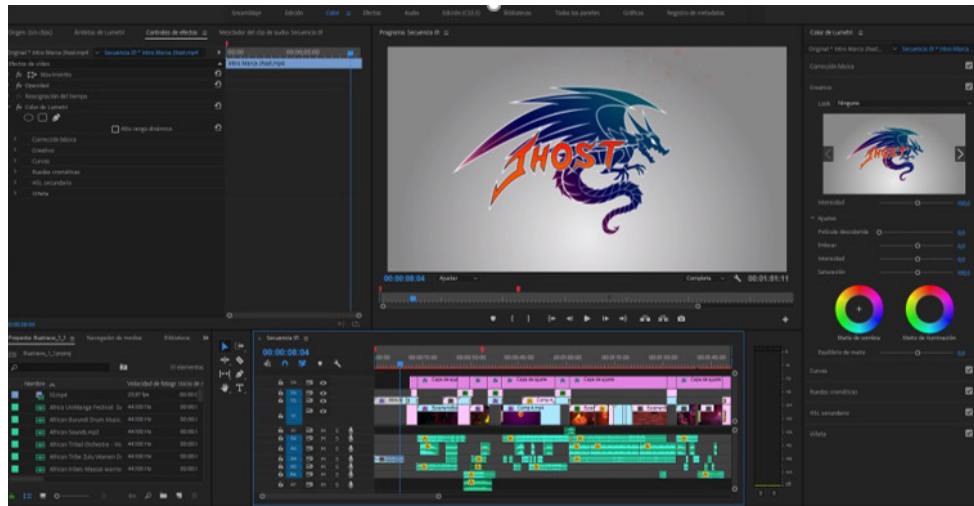


Figura 56. Demostración del montaje realizado en Premiere Pro.

Por último, se exporto todo el trabajo en un único archivo de formato .mp4 usando el procesamiento del mismo Premiere Pro.

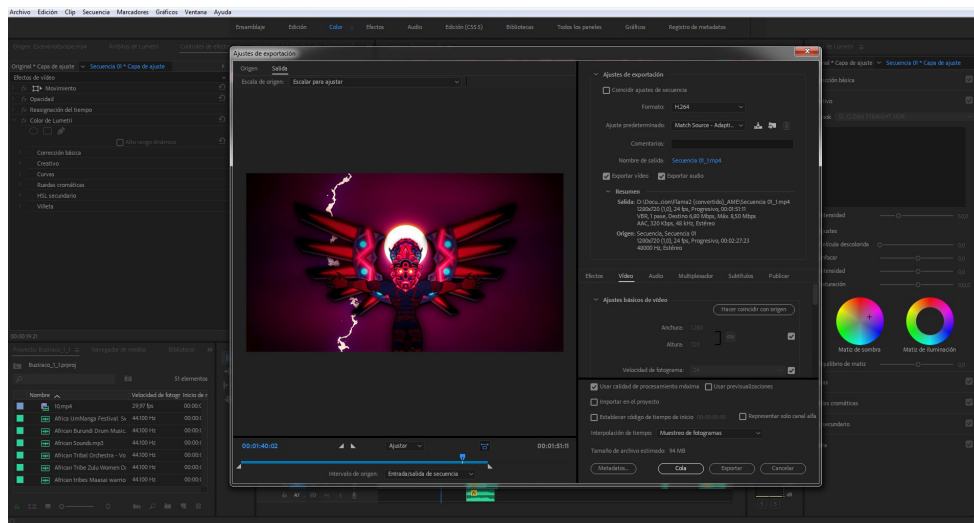


Figura 57. Demostración de la exportación del vídeo final en formato .mp4 desde Premiere Pro.

7. Conclusiones

La realización de este proyecto resultó ser una experiencia única y gratificante de la cual se adquirió el conocimiento de la producción de una animación, sobre todo de la ardua labor que se necesita para realizarla, destacando la necesidad de contar con un buen equipo de personas para poder desarrollar un producto que sea relevante o en su defecto del tiempo y dedicación para que una sola persona pueda realizar algo decente.

Todo el trabajo desarrollado logró un cambio personal en la percepción que se tenía sobre la labor del animador puesto que en muchas ocasiones no se puede apreciar en su totalidad todo lo que este genera, ya sea por la corta duración que tienen algunas escenas en la animación o porque a veces se deben descartar muchas ideas y trabajo con el fin de que se transmita y se dé a entender lo mejor posible la idea principal. Para un trabajo que debe ser visto y valorado por el público son finalmente ellos quienes tendrán la última palabra.

También cabe mencionar que al principio del proyecto y dado el significado que este tiene, “la puesta en práctica de todo lo aprendido”, “el reto final”, se tiende a ser muy ambicioso y a veces ignorante con lo que se pretende hacer porque de cierta forma es lo que se inculca llegados a este punto. Sin embargo, al adentrarse a la realidad, al investigar y darse cuenta de las cosas que se han hecho, se puede percibir que lo planteado no era algo único, puesto que ya existieron otros trabajos y personas que intentaron, en algún momento, hacer algo igual o similar. Además, se llega a la conclusión que la verdadera importancia de todo el trabajo se encontraba en demostrar las aptitudes para desarrollar un proyecto porque finalmente este solo será uno de los tantos retos que habrá a largo de la vida.

En otros aspectos, se encontró en la adaptación un recurso muy útil para conocer y apropiarse de historias que posteriormente puedan ser utilizadas en proyectos personales. En el campo del diseño donde siempre se debe velar por innovar o por lo menos estar en sintonía con las últimas tendencias y corrientes de pensamiento, se encontró en este recurso una alternativa a crear una historia original, demostrando lo beneficioso que es trabajar con historias existentes que retomen la tradición cultural de un pueblo al apoyarlos para que sigan siendo parte de su bagaje cultural.

Por último, se debe mencionar que el resultado de este proyecto solo es una pequeña muestra del trabajo que se quiere desarrollar puesto que al enfrentarse a la realidad y comprobar las destrezas y habilidades que se poseen se pudieron observar las falencias y necesidades que se tienen, como la experiencia, el tiempo y los recursos, aspectos que en un principio puede que no sean tan indispensables pero que en el transcurso del proyecto se vuelven en determinantes para la conclusión de este. Es por ello que el proyecto se enfocó en producir algo más realista y plausible que sirviera como la base de algo más grande para un futuro donde todas esas determinantes se hubieran superado. Esto fue lo que se valoró más de este proyecto, el entender cómo se han estado haciendo las cosas, entender la necesidad de un equipo de trabajo o por lo menos de un grupo de personas que te apoyen y te motiven para dar todo de sí mismo, porque al final cuando se supere esta etapa y se entre al mundo laboral, solo seremos un engranaje más de un gran sistema en el que cada cual cumple una función específica.

8. Bibliografía

- Abadía, G. (1977). Compendio general de folklore colombiano. Bogotá : Instituto Colombiano de Cultura, Subdirección de Comunicaciones Culturales.
- Acosta, M. (2002). Cuentos y leyendas de América Latina. Barcelona: Océano Ámbar.
- Álvarez, A. (Diciembre de 2011). Cali.gov.co. Obtenido de: <http://cali.gov.co/cali/loader.php?lServicio=Album&lFuncion=galeria&id=853#info/principal/media/album10679>.
- Arce, R., Sánchez, C., & Velásquez, O. (2013). La animación en Colombia: hasta finales de los años 80. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.
- Bauman, Z. (2003). Modernidad líquida. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Biblioteca Digital – Universidad ICESI. (2016). Biblioteca Digital ICESI. Obtenido de: <http://hdl.handle.net/10906/6843>.
- Bohórquez, D. (2000), Realización de una miniserie para televisión basada en cuentos de tradición oral insertos en el contexto urbano. Tesis de grado no publicada. Universidad del Valle, Cali, Colombia.
- Cabal, A. & Poggio, C. (2007). Mitos & Leyendas Colombianas: Los Muiscas. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=4yN4gZsPVy8>
- Caicedo, A. (2015). Des-armando a los superhéroes. Tesis de grado no publicada. Universidad del Valle, Cali, Colombia.
- Carvajal, L. (2013). Malaika, La Princesa [Cortometraje]. Colombia: LuaBooks.
- Casares, J. (1959). Diccionario ideológico de la lengua española. Barcelona: Editorial G. Gili.
- Castro, K. & Rodrigo, J. (1999). DIBUJOS ANIMADOS Y ANIMACIÓN. 2nd ed. Quito: EDICIONES CIESPAL.
- Chion, M. & López Ruiz, A. (1993). La audiovisión. Barcelona: Paidós.
- Corbelli, C., Grinberg, H.(productores) y Romero, L., Ruiz, N.(directores). (2007). Martín Fierro: la película [Película]. Argentina: Aleph Media.
- Díaz Cuyás, J. (2016), Una aproximación al arte africano tradicional. Tesis de grado no publicada. Universidad de la Laguna, Canarias, España. Disponible en: <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/2961/Una%20aproximacion%20al%20arte%20africano%20tradicional..pdf?sequence=1>

De Fuentes, F.(productor) y Rodríguez, A.(director). (2011). La Leyenda de la Llorona [Película]. México: Ánima estudios.

Druyan, A. (Escritor), & Braga, B. (Director). (2014). Hacia la Vía Láctea, y más allá [Episodio de serie de televisión]. En A. Druyan (Productor ejecutivo), Cosmos: Una odisea en el Espacio-Tiempo. Los Ángeles: Fox.

Engler, R. (1981). Film animation workshop. Bonn: FES Mass Media Manual.

Entérate Cali. (2016). Entérate Cali. Obtenido de: <http://www.enteratecali.net/2014/10/buziraco-el-demonio-que-habita-el-cerro.html>.

El Tiempo. (1947). Estampas de Cartagena - Milagro en la calle de las damas. Revista de América, Vol. X, N°. 28.

FELLINI, Fundación. (2011). “Taller de Guión, primer laboratorio comunitario de medios digitales y contenidos culturales Comunlab”. Junio 21 y 22, Cali.

Fonnegra, J. (2010). Bicentenario - Palenque. Recuperado de: <https://vimeo.com/10092166>.

Fonseca Gómez, M. (2012). La figura del diablo como motivo recurrente en dos novelas de Germán Espinosa: Los cortejos del diablo y Aitana. París: Universidad Sorbonne-Nouvelle

Fuzellier, E. (1964), Cinéma et litterature, Paris: Cerf.

Galindo Caballero, M., García López, C. and Valencia Cuéllar, J. (2003). Mitos y leyendas de Colombia. Bogotá: Intermedio Editores.

García Cuetos, M. (2012). El patrimonio cultural. Conceptos básicos. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.

García Pedraza, M. (2012). ELEMENTOS Y CLASIFICACIÓN DE LAS MÁSCARAS. [Blog] ARTE AFRICANO. Disponible en: <https://arteafrcano.blogspot.com.co/2012/10/elementos-y-clasificacion-de-las.html>

García Simó, I. (2008). El Patrimonio Cultural Inmaterial. Murcia: Servicio de Patrimonio Histórico.

Gómez, E. (2008). Mito Bochica Animación. Recuperado de: <https://vimeo.com/78329935>

González Mothelet, M. (2005). Metodología del diseño. Tesis de licenciatura. Universidad del Londres, México o en: http://www.uvirtual.edu.co/docudiseo/Dise%C3%B1o%20Grafico/M-P/metodologia_dise%C3%B1o.pdf

Helbo, A. (1997). *L'Adaptation. Du théâtre au cinéma* Paris: Armand Colin.

Invest in Bogotá. (16 de Julio de 2015). Invest in Bogotá. Obtenido de <http://es.investinbogota.org/noticias/bogota-epicentro-de-la-industria-audiovisual-en-colombia>

Jaramillo, A. (2012). *Sirena de oro, del mito oral al mito animado*. Tesis de grado no publicada. Universidad del Valle, Cali, Colombia.

Jaramillo Antillón, J. (2004). *La evolución de la cultura*. San José : Editorial de la Universidad de Costa Rica.

Klat films. (2011). *INFERNO NIGHT SINS*. Recuperado de: <https://vimeo.com/32913693>

López Ramón, F. (2017). *El patrimonio cultural en Europa y Latinoamérica*. Madrid: Instituto Nacional de Administración Pública.

Manjarrés de la Espriella, P. (2005). *Bestias del planeta mar*. [Bogotá]: Selbstverl.

Medina, A. (2015). *Adaptación del mito Las Orquídeas y el colibrí kinde amarillo del Valle del Sibundoy a un cortometraje animado*. Tesis de grado no publicada. Universidad del Valle, Cali, Colombia.

Medrano de Luna, G. (2001). *Danza de indios de Mesillas*. Zamora, Mich.: Colegio de Michoacán.

Muñoz Ramirez, A. (22 de Diciembre de 2010). Jóvenes: ¿Nada les importa? (Prieto, J., Entrevistador). Obtenido de: <http://www.vanguardia.com/historico/86486-jovenes-nada-les-importa>

Ocampo López, J. (2006). *Mitos, leyendas y relatos colombianos*. Santafé de Bogotá : Plaza & Janes Editores Colombia S.A.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2011). *CONVENCIÓN PARA LA SALVAGUARDIA DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL*. Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001325/132540s.pdf>.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura[UNESCO]. (1982). *DECLARACIÓN DE MÉXICO SOBRE LAS POLÍTICAS CULTURALES* Conferencia mundial sobre las políticas culturales México D.F., 26 de julio - 6 de agosto de 1982. Recuperado de: http://portal.unesco.org/culture/es/files/35197/11919413801mexico_sp.pdf/mexico_sp.pdf.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2011). ¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial? PCI. Patrimonio cultural Inmaterial. Recuperado de: <http://www.unesco.org/culture/ich/doc/src/01851-ES.pdf>.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2017). Patrimonio Cultural Inmaterial. Recuperado de: <https://es.unesco.org/themes/patrimonio-cultural-inmaterial>

Ortiz, R., Villadiego Prins, M. and Pereira G, J. (2003). Comunicación, cultura y globalización. Bogotá : CEJA.

OxfordDictionaries. (2016). Adaptación. Oxforddictionaries.com. Recuperado de: <http://www.oxforddictionaries.com/es/definicion/espanol/adaptacion?q=adaptaci%C3%B3n>

Palacios A., B. (2014). Cine y literatura: Adaptación libre (Trabajo fin de máster). Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/5702/1/TFM-F-2014-5.pdf>.

Peña-Ardid, C. (1999). Literatura y cine: una aproximación comparativa. Madrid: Cátedra.

Real Academia Española[RAE]. (2016) Leyenda. [rae.es](http://dle.rae.es). Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=ND0ltxZ>.

Real Academia Española[RAE]. (2016) Mito. [rae.es](http://dle.rae.es). Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=PQM1WuslPQMf1C3>.

Real Academia Española[RAE]. (2016) Patrimonio. [rae.es](http://dle.rae.es). Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=SBOxisN>.

Rodríguez Bermúdez, M. (2011). Animación: una perspectiva desde México. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario Estudios Cinematográficos.

Ruiz Barrachina, E. (1998). Calamarí. Barcelona: Auryn Editorial.

Sáenz Valiente, R. (2008). Arte y técnica de la animación. Buenos Aires: Ediciones de la Flor

Sánchez Noriega, J. (2000). De la literatura al cine: Teoría y análisis de la adaptación. Barcelona: Paidós.

Sanchez, J. & Canton, M. (1995). Computer animation Programming Methods and Techiques. New York: McGraw-Hill.

Santos Esteras, M. (2012). Secretos y cenizas. Buenos Aires: Cute Ediciones.

Semana. (9 de Junio de 2012). Semana. Obtenido de: <http://www.semana.com/especiales/articulo/asi-jovenes-colombianos/259207-3>

Silva Holguín, R. (1965). El valle íntimo. Cali: Impr. Deptal.

Silva, M., & Ortiz, H. (30 de Octubre de 2013). El País.com.co. Obtenido de: <http://www.elpais.com.co/elpais/cultura/noticias/cuento-o-realidad-historias-asustan-desde-hace-anos-cali>.

Sierra Ruiz, J. (2015). El demonio Buziraco. Manizales: Editorial Matiz.

Smith, C (director). (2012). Mi Abuela [Cortometraje]. Colombia: Hierro animación.

Soderguit, A (director). (2013). Anina [Película]. Uruguay-Colombia: Rain Dogs Cine, Palermo Estudio y Antorcha Films.

Soriano, M. (1995). La literatura para niños y jóvenes. Guía de exploración de sus grandes temas. Buenos Aires: Colihue.

Splendiani, A., Sánchez Bohórquez, J. and Luque de Salazar, E. (1997). Cincuenta años de Inquisición en el Tribunal de Cartagena de Indias, 1610-1660. Santafé de Bogotá: Centro editorial Javeriano, Instituto colombiano de cultura hispánica.

Trujillo, S., Correa, J.D., Santa, C. Arce, R., Durán, M., Pedraza, J.M., Traslaviña, C., Rojas, B., Guzmán, A., Conde, J.A., Sosa, D.H., Cogua, C., Ríos, D. & Colmenares, J. (2014). Cuadernos de Cine Colombiano, Animación en Colombia: Una historia en movimiento (Ed. 20). Bogotá, Colombia: IDARTES.

Vega, J. (2014). Lumbre. Tesis de grado no publicada. Universidad del Valle, Cali, Colombia.

Vergara, C. (22 de Marzo de 2013). P&M. Obtenido de <http://www.revistapym.com.co/produccion-audiovisual-en-colombia>

Vidales, J. (2015). Arcano. Tesis de grado no publicada. Universidad del Valle, Cali, Colombia.

Villanueva, D. (1992). Teorías del realismo literario. Madrid: Instituto de España/ Espasa Calpe.

Walter, J y Horhager, M. (2012). I Hate You Red Light [Cortometraje]. Colombia-Canadá: 1881 Animation.

Yaya, D. (2010). EL ÚLTIMO ZAQUE Cortometraje (cultura muisca). Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=BDdtcYz_ME8



UNIVERSIDAD DEL VALLE

Facultad de Artes Integradas

Departamento de Diseño

Diseño Gráfico

SANTIAGO DE CALI

2018