

Fecha de presentación del Informe: Día Mes Año **1. Datos generales del Proyecto**

Código del proyecto: CI3118			
Título del proyecto: Dicen que te has ido, Bolívar Bicentenario". Cortometraje animado sobre la Gesta libertadora			
Facultad o Instituto Académico: ARTES INTEGRADAS			
Departamento o Escuela: DISEÑO			
Grupo (s) de investigación: NOBUS			
Entidad: UNIVERSIDAD DEL VALLE			
Palabras claves: Video-clip, Animación, Simón Bolívar.			
Investigadores ¹	Nombre	Tiempo asignado	Tiempo dedicado
Investigador Principal	Andrés Reina Gutiérrez	440 horas	440 horas
Coinvestigadores			
Otros participantes	4 estudiantes (*4 monitores de investigación y **1 semillero) y 9 profesionales (**2 proveedores y el resto ad honorem).		

*: Andrés Felipe Lozano, Angeluz Medina, Javier Vidales y Stephania Mera

**: Iveth Katherine Collazos (cód: 0922040).

***: Jairo Calderón (productor musical e ingeniero de sonido) y Julio César Rodríguez (Diseñador gráfico y animador).

¹ Todas las personas relacionadas en el informe y que participen en el proyecto deben haber suscrito el acta de propiedad intelectual de acuerdo con los formatos establecidos.

2. Resumen ejecutivo:

La presente obra es el resultado del proyecto de creación artística financiado por la Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad del Valle. Son siete video-clips animados, que suman casi 20 minutos, en donde se muestran aspectos relevantes de la Gesta libertadora mediante el discurso narrativo de la animación tradicional 2D. Las imágenes móviles acompañaron siete temas colombo-venezolanos compuestos por el cantautor Erney Reina: *Libertad del alma* (sobre la revolución de los Comuneros), *Aldea 70* (lugar en el que se planeó la estrategia del paso por el Páramo de Pisba y contribuyó a consolidar el triunfo en las Batallas del Pantano de Vargas y de Boyacá), *Manuelita* (dedicada a Manuela Sáenz, indiscutible fortaleza emocional del Libertador), *De tres cartas a Manuela*, (extracto de las cartas que remitió Bolívar a su gran amor), *Máximas* (citas del Libertador y otros pensadores), *Batalla de Boyacá* (solo instrumental de cuatro llanero) y *Dicen que te has ido* (homenaje a Bolívar y su legado simbólico). El trabajo fue absolutamente innovador, como temática abordada bajo el formato de video-clip animado, y permitió la integración de profesores, egresados, estudiantes y profesionales de la comunicación audiovisual, mediante diversas exploraciones formales, narrativas y técnicas. Cada tema musical tuvo un tratamiento específico en el diseño de las imágenes en movimiento que aludieron a los hechos históricos referidos en cada canción y a los conceptos planteados en la pre-producción

El trabajo integral consistió en la dirección de un equipo versátil y muy talentoso de profesionales y estudiantes, que se desempeñó con absoluta autonomía estilística. Cada sub-equipo de trabajo, a su vez, realizó un trabajo riguroso de exploración creativa y ejecución técnica, gracias al apoyo de la Universidad del Valle, que financió cuatro monitorías y un animador externo, facilitó los equipos con sus respectivos programas (el laboratorio *Inmedia* del Departamento de Diseño), y otorgó recursos adicionales para el complemento técnico de sonido y musicalización.

La metodología fundamental de trabajo se basó en los modos de desarrollo de la realización cinematográfica, que se clasifica en tres etapas: pre-producción, producción y post-producción. Sobre la base de la historia general que expresaban las letras de las canciones y la respectiva conceptualización que el investigador principal estructuró a partir de ellas, se realizó una guía

de desarrollo conceptual respecto al tono y los discursos narrativos más pertinentes (aspectos semánticos). Sin embargo, cada equipo complementó y desarrolló con creatividad y elevadas destrezas técnicas, su propia visión en cada tema. Por lo tanto, el grupo de realización respetó el proceso de interpretación y diseño narrativo, considerando los lineamientos generales planteados desde el inicio. Los siete clips muestran resultados disímiles, pero muy valiosos en un extraordinario trabajo de co-autoría, al mejor estilo de trabajo en equipo de las grandes casas de animación.

- - -

This work is the result of the Artistic Creation Project supported by the investigation Vice-Rector of the Universidad del Valle. There are seven animated video-clips that lasts almost 20 minutes and show relevant issues of the liberty campaign through the narrative treatment of traditional animation 2D. The cinetic images serve to the seven colombian-venezolan tracks composed by Erney Reina: *Libertad del alma* (about the Comuneros revolution), *Aldea 70* (the place where Bolívar planned the strategy of crossing the Pisba Paramount and enabled the victory of Vargas Swamp and the Boyacá Battle), *Manuelita* (dedicated to Manuela Sáenz, the no disputable emotional strenght of the liberator), *De tres cartas a Manuela*, (synthesis of the letters written from Bolívar to his great love), *Máximas* (words from the Liberator and another important thinkers), *Batalla de Boyacá* (instrumental cuatro solo) y *Dicen que te has ido* (tribute to Bolívar and his symbolic legacy). The integrated work counted with the participation of an all-round talent team of professionals and students that played it with stylistic autonomy. Each sub-team made a strict labour of creative exploration and technical performance, with the support of the Universidad del Valle which funded four monitories and an external animation consultant, supplied equipment and software (through the Design Department *Inmedia* Lab) and gave additional resources for the sound and music technical complement.

The basic methodology was inspired on the classical film making structure: pre-production, production and post-production. It was established a guide of conceptual developing about the proper tone and narrative styles (in a semantic way) on the basis of the general story-telling of the song words and the conceptualization that principal investigator made. However, each team

supplemented and developed with creativity and high technical skills his own vision of the songs. Therefore the making group respected the interpretation process and narrative design, keeping in mind the general guidelines of the beginning process. The seven animated clips show different stylistic results but an extraordinary co-author working in a similar way of the great animation studios.

3. Síntesis del proyecto:

TEMA: Exploración narrativa y estética en animación para video-clips musicales.

OBJETIVO GENERAL:

Realizar siete video-clips animados con base en los temas compuestos por el cantautor Erney Reina, alusivos a la Gesta Libertadora.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Conceptualizar un tratamiento simbólico propio para cada animación, de manera coherente con los aspectos semánticos de cada canción.
- Articular un trabajo integral de equipos de trabajo que explore las nociones de la animación, el diseño de personajes y los criterios de ilustración necesarios para el desarrollo de los clips.
- Explorar los lenguajes narrativos, simbólicos y gráficos en cada propuesta según las determinantes de sentido que establece cada tema musical.
- Realizar las siete animaciones bajo la estructura de realización audiovisual de tres fases: pre-producción, producción y post-producción.

El criterio narrativo fundamental del proyecto de animación consistió, por una parte, en describir algunos acontecimientos y perfiles históricos, y por otra, en expresar contenidos simbólicos como la libertad, la determinación para conquistar un sueño, la superación del que dirán, el amor apasionado, el proyecto de independencia, la defensa de los derechos del hombre, el ser

simbólico o la trascendencia del espíritu humano, entre otros. En cuanto al desarrollo formal y narrativo, las imágenes fueron diseñadas bajo un estilo específico para cada relato: personajes, ambientes y formas narrativas particulares que acompañaron cada tema musical. El proyecto, por lo tanto, integró siete canciones y siete identidades estéticas hilvanadas por: la cronología de los eventos históricos a los que alude, la forma rítmica y la voz del cantautor.

Estos relatos abordan el período histórico comprendido entre 1781, año en el cual ocurre la revolución de los Comuneros, liderada por José Antonio Galán, y 1830, año en el cual muere Simón Bolívar. Esta serie de composiciones, como relato poético que incorpora los valores que exaltan los hechos y un sentido homenaje a sus protagonistas, sólo tiene algunas consideraciones históricas a partir de textos como *Las cuatro estaciones de Manuela* (de Víctor Von Hagen), *Memorias* (de Jean-Baptiste Boussingault), *El general en su laberinto* (de Gabriel García Márquez) o incluso, la polémica obra ganadora del X premio Sonrisa Vertical *La esposa del Dr. Thorné* (del venezolano Denzil Romero). De la misma manera, afiliado a este espíritu de exaltación, el relato animado permitió contextualizar las letras con elocuentes ilustraciones y complementar su sentido con el diseño de sensaciones acordes a los conceptos que fundamentan la obra musical del compositor.

El material de canciones de corte colombo-venezolano del compositor caleño Ernei Reina, sirvió de inspiración para desarrollar una propuesta animada complementaria, basada en el discurso del video-clip. Los temas musicales abarcan algunos momentos determinantes de la Gesta libertadora, introduciendo los hechos del movimiento comunero como lo que el compositor denomina: “la semilla que germinó en América”.

A continuación se presenta una breve descripción de las siete obras musicales (una de ellos instrumental), que relatan los eventos y sus protagonistas, destacando el espíritu de liberación en diversas formas: la liberación de América, la liberación de la mujer o la liberación del alma.

Libertad del alma

Rememora el año 1781 cuando los movimientos comuneros se levantaron en Bolivia, Perú y Colombia.

Valiente Manuela Beltrán, José Antonio Galán

1781, 200 años de sabor a llano

1781, 200 años de sabor amargo

Quiero que vean al niño que se alimenta con llanto

y al obrero que calma la sed con sudor

Valiente Manuela Beltrán, José Antonio Galán

De ahí del vientre de Pacha Mama

los cuerpos de Tupac Amaru y Tupac Atari florecerán

y una mariposa de 51 colores llevarán el polen de la libertad

y habrá más Tupac Amaru,

y habrá más Tupac Atari,

y habrá más Manuela Beltrán,

y habrá más José Antonio Galán.

Aldea 70

Remite a la gran Asamblea en territorio venezolano. Bolívar convence a sus oficiales de avanzar hacia la Nueva Granada, atravesando el Páramo de Pisba; hazaña sin paralelo en los ejércitos del mundo.

Allá por allá en Aldea 70

la muerte, Bolívar y hombres de ayer

Sentados en calaveras testigos

camino que debemos recorrer

*Allá por allá en Aldea 70
Dios la justicia iluminó
aquellos que derramaron su sangre
lucharon, vencieron la esclavitud*

*Arauca, lindo Arauca
donde el pasado es presente
Bolívar y Santander libertaron con su muerte
Tame, lindo Arauca
tierra de Guadalupe Salcedo
allí se encontraron desafiando los raudales*

Allá por allá en Aldea 70...

Manuelita 1822

Obra que enaltece la grandeza de la mujer latinoamericana a través de este personaje épico.

*Manuelita, linda ecuatoriana Manuelita
Manuelita, latinoamericana Manuelita
Envidia de las mujeres
deseada por los hombres
baila, baila la Ñapanga
aunque el cura ya se vaya
Enseñaste a los latinos a vivir desde tu siglo
superando la maldita posición del que dirán*

*Manuelita, libertadora y tierna Manuelita
Tu alma nació preñada de amor y de ternura*

*fuiste piedra en aquel río de pasiones y verdades
Transmutaron tus caricias en el alma de aquel hombre
que vivió las injusticias y murió en la ingratitud.*

De tres cartas a Manuela

(Fragmentos de cartas escritas por el Libertador a Manuela Sáenz)

*Deseo verte libre, pero inocente
porque no puedo soportar la idea de ser el robador de un corazón
que fue virtuoso y no lo es por mi culpa.*

*No sé cómo hacer para conciliar tu dicha y la mía con tu deber y el mío
No sé cómo cortar este nudo que Alejandro no haría más que intrincar más y más
Pues no se trata de fuerza ni de espada, sino de amor puro y amor culpable
de deber y de falta, en fin de mi amor...*

*Tu quieres verme siquiera con los ojos
Yo quiero verte y re-verte y tocarte y sentirte y saborearte
y unirme a ti por todos los contactos
A que tu no quieras tanto como yo.*

*Todo es amor en ti
Yo me ocupo de esta ardiente fiebre que nos devora como a dos niños
Tu me pides que te diga que no quiero a nadie... ¡Oh no! A nadie amaré
El altar que tu habitas no será profanado por otro ídolo u otra imagen
Vive para que consueles a los infelices y a tu amante que suspira por verte,
Bolívar.*

Máximas

Rescate de su pensamiento filosófico, proclamas y discursos, que dan cuenta de su carácter y personalidad política.

No trates de averiguar dónde te ha de llevar cada uno de tus pasos

sólo quien ve a distancia acierta el camino recto.

La gratitud aparte de ser la más bella virtud engendra todas las demás.

Si moralmente estás autorizado, hazlo, hazlo.

Si moralmente estás autorizado, hazlo, hazlo.

No trates de averiguar dónde te ha de llevar cada uno de tus pasos

sólo quien ve a distancia acierta el camino recto.

Yo deseo más que otro alguno ver formar en América la más grande nación del mundo.

Los pueblos avanzan hacia el término de su grandeza

en la medida en que camina la educación.

Yo moriré como nací: desnudo

Batalla de Boyacá

Recoge el cruento paso por la zona andina, desde Casanare a Boyacá, donde se libra la batalla decisiva por la libertad. Sólo de 4 llanero; mezcla de pausa y acción, presente en toda lucha de independencia, como lo fue la epopeya bolivariana.

Dicen que te has ido... (Bolívar 1830)

Vive eternamente aquel que muere por la causa

vive eternamente aquel que muere por la patria

Bolívar guerrero con machete o con espada... (bis)

*Dicen que te has ido, pero siento tu mirada
dame una respuesta... Ay mi gente maltratada.*

*Dicen que te has ido, pero escucho tu mensaje
Dios sabiduría el camino no es la sangre.*

El proyecto “Dicen que te has ido, Bolívar Bicentenario” acopló estos siete temas, en el orden cronológico establecido por el cantautor, iniciando en 1781 con el Movimiento Comunero (dos años antes del nacimiento del Libertador), pasando por la Gran Asamblea del 70 cuando Bolívar y sus oficiales cristalizaron la estrategia de liberación de 1819, hasta la muerte del Libertador en 1830. Manuelita, a quien conoció en 1822, el fragmento de cartas dirigidas a ella y una extracción sustancial de sus máximas, complementan una estructura narrativa suficiente y vital para hablar de la Gesta libertadora, y su principal protagonista. Como lo expresaría recientemente William Ospina, en las primeras líneas de su libro *En busca de Bolívar*: “Bastó que muriera para que todos los odios se convirtieran en veneración, todas las calumnias en plegarias, todos sus hechos en leyenda. Muerto, ya no era un hombre sino un símbolo. La América Latina se apresuró a convertir en mármol aquella carne demasiado ardiente, y desde entonces no hubo plaza que no estuviera centrada por su imagen...”.

Tomando como recurso básico el audio de estos siete temas, el proyecto construyó mediante imágenes una piel que procurará ser propicia a la solemnidad de su tratamiento musical. Bajo la doble función de anclaje y relevo barthesiano, el dibujo animado complementó el texto y la imagen auditiva, a través de un tratamiento estético que permitió explorar diversos niveles de representación icónica, iconográfica e iconológica según cada tema. Por una parte, obedeciendo al asunto narrativo que describen las letras (en imágenes icónicas), pero por otra, como la búsqueda por formalizar las ideas que suscita el plano connotado y los ideales que el compositor ha incorporado (imágenes simbólicas), como referencias históricas o como inspiraciones metafóricas.

3.1 Bitácora del proceso

El proyecto inició su ejecución el 10 de febrero de 2011, de la siguiente manera: Se conformó un equipo de trabajo con dos profesionales; Pablo Gómez, diseñador gráfico del Instituto Departamental de Bellas Artes, cuya trayectoria en animación y en docencia en ese campo ha sido sobresaliente, y Julio César Rodríguez, Diseñador Gráfico egresado del Departamento de Diseño de Univalle, cuyo desempeño fue destacado en el proyecto de animación de Miguel Bohórquez: *Origem*, también financiado por la Vicerrectoría de Investigaciones. Una vez vinculados estos dos especialistas, se procedió a conformar un grupo de trabajo con tres monitores de investigación: Andrés Felipe Lozano, Angeluz Medina y Javier Vidales, y, por el programa de semilleros los estudiantes: Jeysson Vega, Catherine Collazos, Stephanía Mera y Andrés Tabares (sin embargo, sólo Catherine cumplió formalmente con los requisitos del plan de semilleros).

Durante el primer semestre de trabajo se realizaron reuniones generales durante las cuales se dieron a conocer todos los aspectos fundamentales del proyecto: las ideas narrativas previamente planteadas por el compositor, nociones y técnicas básicas de animación, el carácter del video-clip, la metodología de trabajo y un riguroso análisis de referencias visuales. Se planteó como guía de desarrollo, que la exploración de las animaciones abarcara varias técnicas, además de los dibujos animados tradicionales cuadro a cuadro, tales como el stop motion, la animación por recortes y la rotoscopia, entre otras.

Una vez revisados los temas musicales en detalle, se procedió a hacer una asignación de las canciones por sub-equipos. *Libertad del alma*, que narra la primera revolución de los comuneros en 1781, estuvo, inicialmente, a cargo de Julio César Rodríguez, Angeluz Medina y Javier Vidales. *Aldea 70*, que relata la asamblea militar que convocó el Libertador en Casanare para planear la estrategia del paso por el Páramo de Pisba, decisiva para lograr la victoria final en Bogotá, fue abordada por Felipe Lozano y Jeysson Vega bajo la dirección de Pablo César Gómez. En *Manuelita*, Nathaly Ortiz desarrolló una narrativa colmada de elementos simbólicos junto a Julio César Rodríguez, *De tres cartas a Manuela*, fue desarrollado por Catherine

Collazos, Stephania Mera y Andrés Tabares, bajo mi orientación, *Máximas*, un tema que expresa las ideas políticas de Bolívar, estuvo a mi cargo, y *Dicen que te has ido*, el tema que cierra y da título al proyecto, fue concebido por Pablo Gómez a través de una estupenda animática y posteriormente realizada por mí, con algunos ajustes. Pero el trabajo en equipo no tuvo siempre las mismas características de ejecución, de tal manera que hubo que hacer reestructuraciones logísticas. Finalmente, *Libertad del Alma* fue complementado magistralmente por el talento del estudiante Mitchell Morales (bajo la orientación de Julio César Rodríguez), *De tres cartas a Manuela* fue realizado nuevamente por Catherine Collazos e integrado a su proyecto de grado, y *Batalla de Boyacá*, fue realizado por Angeluz Medina y Alvaro Afanador. En este fascinante proceso evolutivo se involucraron muchas más personas que nutrieron las exploraciones estéticas y narrativas, tales como Holanda Caballero, Ricardo Cruz, Natalia Campo, Francisneth Sarmiento, y el inolvidable Jaime Ricardo Muñoz, camarógrafo audiovisual mejor recordado como "el hechicero". Sin ellos, el producto habría adolecido de sus brillantes aportes.

La **pre-producción** tuvo un proceso en dos fases:

A) Proceso de escritura de los clip animados y diseño de personajes

Se realizó el story line y la escaleta de acciones de las canciones.

En *Libertad del alma*, se trabajó bajo la premisa de establecer una secuencia de acciones simbólicas, basadas en los conceptos de germinación, libertad y perseverancia. Se describe cómo un robusto árbol se marchita y luego se reverdece por la acción de las lágrimas de un niño y el sudor de un obrero. Lágrimas y sudor caen a la tierra y vigorizan la semilla de la libertad que crece fuerte como dos raíces que ayudan a levantar de nuevo el árbol de la vida. Las dos raíces representan el espíritu libertario de Tupac Amaru y Tupac Atari. Las dos gotas; lágrimas y sudor, representan el sacrificio de Manuela Beltrán y José Antonio Galán. De una rama del árbol cuelga la crisálida una mariposa que finalmente nace y vuela hacia el futuro.

Aldea 70 también mantuvo los lineamientos que estableció el autor del proyecto desde su planteamiento. Bolívar y su ejército están reunidos en la Aldea del 70, en Casanare, discutiendo la fase final de la campaña libertadora. Del paisaje del llano, las imágenes cambian al dramático cruce por el Páramo de Pisba, en el cual la alegoría de las adversidades es representado por una gigante monstruosidad rastrea que va dejando el terrible rastro de la muerte a su paso. Bolívar y su ejército aparecen, inicialmente en silueta negra, pero emitiendo el fulgor de sus corazones ansiosos de libertad. Las imágenes del Páramo de Pisba son la visualización de lo que les aguarda y el relato finaliza justo antes del enfrentamiento clave en el Pantano de Vargas.

De tres cartas a Manuela fue concebido como una secuencia surrealista, en la cual Bolívar y Manuela se presentan, inicialmente, como fluidos; él como tinta negra y ella como una textura de líneas. Ambos se encuentran y se mezclan para constituirse en sus respectivos cuerpos para abrazarse y besarse apasionadamente. Ella finalmente se desvanece y Bolívar la busca ansioso y desconcertado. El equipo estuvo conformado inicialmente por Catherine Collazos, Stephanía Mera, Andrés Tabares, Kelly Gómez y Érika Barrios. Esta idea no pudo ser concretada, así que Catherine Collazos realizó su propia versión del clip, mediante una interesante integración de movimiento dancístico y exploración estilística bajo la técnica de rotoscopia.

En *Máximas* se concibió la descripción de varias acciones simbólicas de la vida del Libertador, a partir de sus recuerdos. Inicialmente, Bolívar se encuentra en la Quinta de San Pedro Alejandrino, en la ciudad de Santa Marta, pocos días antes de su muerte. Según la propuesta ficcional del autor del proyecto, el Libertador recuerda cuando recogió un caballo de ajedrez blanco de un río, que se constituyó en la señal que marcaría su misión libertaria: el signo de la estrategia que nutriría su vida de entrega a América del Sur. A continuación, aparece cabalgando velozmente sobre Palomo, quien confirmaría dicha revelación, para enfrentarse vigorosamente a la alegoría de la tiranía. Bolívar la vence y de ella surge victorioso el símbolo de la Libertad, representado en el cóndor que vuela hacia el cosmos y se transforma en una estrella. A partir de aquí, aparecen registros documentales de lo que en adelante se consolidaría como la construcción de nación: fotografías de personajes y acciones históricas de relevancia para el país, aludiendo a temas como la industria, la civilidad, la violencia, la

corrupción, el arte, la ciencia o la política, entre otros. Finalmente, se regresa el rostro decadente de Bolívar visualizando el último gran recuerdo de su vida: el momento en que juró en el Monte Sacro, de Roma, junto a su maestro Simón Rodríguez, que entregaría su vida a libertar los países de la Gran Colombia.

En estos abordajes iniciales se realizaron los respectivos story boards y por último, el diseño de personajes y las animáticas, que expresan en secuencias animadas los detalles de cada relato en sincronización precisa con la música.

B) Exploraciones, capacitaciones y presentaciones de avances

Se llevaron a cabo varias reuniones en las que se expusieron diversas técnicas de animación y se compartieron con los otros equipos los avances y experimentaciones iniciales. El propósito era nutrir cada proceso con observaciones pertinentes y ejercer un control colectivo para que se dieran los progresos esperados de todo el grupo. Como la idea en este proyecto era promover la indagación estética y la utilización de diversas técnicas de animación, se programó el primer semestre para realizar dichas exploraciones. Esta etapa fue muy interesante porque las propuestas se alimentaron eficazmente, aunque también evidenció fracasos que cumplieron un propósito didáctico; mostrar que ciertos abordajes no podrían realizarse con los recursos e insumos tecnológicos que se tenían a disposición. Ese fue el caso de *Libertad del alma*, en el cual se pensó inicialmente que el árbol se realizaría en plastilina o arcilla para animarlo con la técnica de stop-motion, pero en vista de las grandes dificultades que presentaba, luego de muchos ensayos, se decidió optar por el dibujo animado tradicional.

En conclusión, durante la etapa de pre-producción se escribieron adecuadamente el guión y las escaletas de acciones, se abordó el diseño de personajes, los story boards y las animáticas de cada tema y, finalmente, los desgloses técnicos para inventariar todos los elementos que debían ser dibujados o representados. En esta fase también se determinaron las estéticas y las técnicas para cada animación. Fue necesario, adelantar un proceso que según el cronograma debía ser realizado al final de las animaciones, las musicalizaciones adicionales y los efectos de audio; lo cual fue cumplido satisfactoriamente.

El inicio de la fase de **producción** se dio a finales del segundo semestre del 2011. Hubo un movimiento clave en la continuación del proceso cuando Mitchell Morales se unió al proyecto bajo la modalidad de pasantía. Así pues, le asigné a Angeluz Medina el tema *Batalla de Boyacá*, para el cual desarrolló el story board, una exploración de técnicas con animación con arena y el inicio de la producción. Mitchell se vinculó al proceso de *Libertad del alma* y junto a Julio César Rodríguez culminaron la producción animada.

En esta fase, el desarrollo de las animaciones fue el siguiente:

Aldea 70

Andrés Felipe Lozano y Jeysson Vega se desempeñaron de manera sobresaliente en su disposición y calidad de trabajo. Junto a Pablo César Gómez trabajaron con rigor el estudio de personajes y la animática. Pablo se encargó específicamente de la monstruosidad rastrera (la metáfora de la adversidad), Andrés Felipe estuvo encargado de diseñar el resto de los personajes y dibujarlos de manera fragmentada (técnica de recortes) y Jeysson se encargó de los fondos. Finalmente todos los componentes fueron trabajados mediante el software After Effects, integrando las figuras con sus respectivos fondos.

Libertad del alma

Mitchell Morales y Julio César Rodríguez realizaron la animación de este clip de manera muy acertada. Ambos desarrollaron excelentes propuestas de fondos y secuencias iniciales, como la semilla y el cielo, ilustradas y animadas de manera brillante por Mitchell.

Manuelita

Nathaly Ortiz, quien había egresado recientemente por esos días, se desempeñó como profesora contratista en la asignatura *Animación 1*. También se integraron al equipo, el profesor y egresado del Departamneto de Diseño, Julio César Rodríguez, y los estudiantes Viviana Guarnizo, Alejandro Caicedo y Miguel Montengro. Nathaly desarrolló sus propias ideas de contenido que aluden a algunos hechos importantes de la vida de Manuela Sáenz, pero haciendo énfasis en algunos elementos simbólicos como el fuego, la flor de lis o la esfinge entre otros. Estas ideas favorecieron la organización del guión escrito y del story board, para lograr una historia sólida que muestra acciones pertinentes y le aportan eficazmente una poética elocuente. El trabajo de Nathaly es destacable, además, en el rigor de su indagación conceptual, rastreos históricos y revisión del estado del arte.

De tres cartas a Manuela

Posterior a la finalización de este clip, la animadora principal del equipo, Catherine Collazos, decidió replantear el relato animado e integrarlo a su proyecto de grado bajo mi dirección (sustentado en 2015). La estudiante tuvo un desempeño destacado y el aprendizaje que evidenció de los principios de animación, ilustración y destrezas en el manejo del software fueron impresionantes.

Máximas

Este clip animado integró secuencias animadas de fluidez naturalista con secuencias ralentizadas, congelamientos visuales y un eclecticismo estilístico notorio; que se hizo más evidente en la combinación de fragmentos manipulados en *Photoshop* para el proceso de rotoscopia (calcado del movimiento) junto a fotografías documentales de personajes y hechos históricos tomados de la Enciclopedia: Nueva Historia de Colombia (Editorial Planeta, 1989). Es importante agradecer a la comunicadora social Natalia Campo, por haber facilitado el estudio y

la cámara del Centro de Audiovisuales de la Universidad Libre, en donde se realizaron algunos videos para la fase de rotoscopia. Lo más sobresaliente de esta experiencia, fue el trabajo minucioso de montaje realizado mediante el software *Premier*, que permitió una mayor exploración en la integración de la música con el ritmo narrativo visual. Uno de los asuntos conceptuales de desarrollo visual y diseño de personajes más interesantes, como exploración creativa, se dio precisamente en este caso: la ilustración apoyada en los procesos cognitivos de pareidolia, tema del cual surgió la escritura del primer artículo de reflexión (publicado en la revista *Nexus*). En este sentido, hubo indagaciones formales y conceptuales muy pertinentes en el diseño del Libertador y la alegoría de la tiranía.

Batalla de Boyacá

La transferencia de Angeluz Medina a este equipo fue muy acertado (pues comenzó el proyecto vinculado al equipo de *Libertad del alma*). Él realizó importantes exploraciones formales, las secuencias de acciones (en un story board parcial) y algunos ensayos de animación (con arena) de manera poco sistemática, pero con un alto nivel de expresión formal. Finalmente, también se sumó el estudiante Álvaro Afanador. El resultado fue notable por la distorsión que expresan sus imágenes y las secuencias. El manejo de la arena, la austeridad del color y los movimientos frenéticos fueron muy oportunos para reforzar la crudeza y la crueldad de la guerra.

Dicen que te has ido

Pablo César Gómez concibió un story board y una animática con autonomía, pero no pudo continuar en el proceso. Posteriormente se integraron los estudiantes Daniel Díaz y Héctor Marvin Olaya, pero tampoco pudieron avanzar eficazmente. La escaleta de acciones, de este clip, fue concebida sobre dos componentes: el primero consiste en una secuencia de anécdotas claves en la vida del Libertador, bajo un tratamiento referencial, y el segundo en una serie de acciones simbólicas en las que se representa el mensaje de la libertad, la integridad y demás valores patrióticos que Bolívar defendió con tanta vehemencia. Para el trabajo de animación en

la técnica de rotoscopiado se retrató (fotografía y video) a Francisneth Sarmiento (archivista de la Universidad), quien interpretó con suma elocuencia al Libertador en algunas de las acciones indicadas por la animática de Pablo Gómez. En esta fase fue supremamente valioso el apoyo del comunicador social y realizador audiovisual Ricardo Cruz, quien de manera muy generosa participó en las respectivas grabaciones y gestionó el uso del estudio del Canal Universitario, con la cámara de Jaime Ricardo Muñoz "El hechicero" (q.e.p.d). A Diego Gómez, en aquel entonces director del Canal Universitario, también le debemos un agradecimiento especial. En este último clip, la exploración de la pareidolia para la formalización de Bolívar permitió obtener algunas propuestas de un alto nivel de expresión formal y un particular acento narrativo acorde al matiz emocional del personaje.

De manera transversal, en la producción de los siete clips animados, se contó con el apoyo de Jairo Calderón, músico especializado en grabación de audio, quien realizó el complemento instrumental de los temas *Libertad del alma*, *Manuelita* y *Batalla de Boyacá*. Adicionalmente, Jairo produjo la grabación del tema *Bichojué*, también compuesto e interpretado por Erney Reina, para el diseño de los créditos finales del audiovisual, bajo una propuesta conceptual artística a cargo de la Diseñadora Gráfica María Fernanda Sánchez (egresada del Departamento de Diseño), pero finalmente este clip final, que no estaba contemplado en el proyecto, no pudo ser finalizado.

4. Impactos actual o potencial:

El presente proyecto es una propuesta narrativa en un formato muy poco explotado y cuyo tratamiento estético y retórico, ha sido resultado de la revisión del estado del arte en las últimas tendencias del video-clip animado. A nivel local y nacional no existen proyectos de estas características, y es de esperarse que logre generar un buen impacto en los circuitos especializados. El talento de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes Integradas es evidente y probablemente será también un efecto esperado de visibilidad que contribuya al posicionamiento de nuestro Departamento como brazo eficaz en la formación de diseñadores y de realizadores audiovisuales especializados en animación.

En el campo internacional, existen casos altamente notables en este formato de película conformada por clips animados, como *Animatrix* (2003), nueve cortos animados que se desarrollan en el mundo de la *Matrix*, creado por los hermanos Wachowsky. De igual manera, *Gotham Knight* (2008), integra seis historias animadas diferentes, pero en torno del famoso héroe de las viñetas, Batman. Por lo tanto, en nuestro contexto, la promoción de este formato es innovadora y altamente efectiva para propósitos pedagógicos, porque a pesar de que no son relatos de fidelidad histórica, son sensibilizadores de nociones y valores patrióticos fundamentales para el parentizaje de la historia nacional. Permiten además, observar los hechos históricos tipificados por los colegios, desde una perspectiva crítica. Con motivo de las diversas producciones y proyectos que se han realizado en la coyuntura del bicentenario de la libertad (2019), este proyecto se articulará, de manera excepcional, como una propuesta sin precedentes, frente a relatos que se han caracterizado por evidenciar notables insuficiencias narrativas y estéticas. Adicionalmente, el proyecto será efectivo en la emulación de la forma narrativa del video-clip que: “como género audiovisual, constituye un modo diferenciado de gestionar las materias expresivas de la imagen y el sonido, con una intencionalidad global coherente a través de un conjunto de recursos estables y uniformes de naturaleza temática, enunciativa y retórica. (...) Una forma de arte dinámico en la que lo visual y lo musical se combinan, a través de lo que se produce una interacción entre las dos partes”².

Tanto el formato de cortos animados integrados como la estructura autónoma de tipo video-clip, contribuyen con elocuencia a los procesos de formación integral e impacto social, que requiere la producción académica e investigativa de la Universidad del Valle, para sensibilizar públicos jóvenes. De tal manera, que es muy probable que este proyecto brinde otra forma de sensibilidad frente a la reflexión de valores patrióticos y otros tantos relacionados con el patrimonio histórico, que se actualizan frente a las nuevas formas de ver.

²

Ana María Cedeño: *Narración y descripción en el videoclip musical*. Revista Razón y palabra N°56, Abril - Mayo de 2007. www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n56/asedeno.html

5. Productos:

La multimedia que contiene este informe, también incluye los clips animados finalizados, la bitácora del proceso, dos artículos de reflexión y los soportes de la difusión realizada entre el 2013 y el 2016, en varios espacios académicos. Es importante recalcar que esta multimedia sustituye la publicación impresa pactada. El propósito es subirlo a la internet en algunos días, precisamente para aumentar las posibilidades de impacto y difusión del proyecto, y quedará alojado en el sitio web de la Universidad como uno de los productos vinculados a la página del grupo de investigación *Nobus*.

Se escribieron dos artículos de reflexión. Uno fue publicado en la edición número 15 de la revista de Comunicación y Diseño *Nexus* (2014), de la Escuela de Comunicación (Facultad de Artes Integradas), titulado: “La pareidolia como recurso creativo en procesos de ilustración”, y ha sido divulgado mediante cuatro ponencias en el Festival *Contrapunto* de la Universidad de Nariño (2013), el Festival Internacional de Animación *La Truca* (2014), el Congreso Internacional de Ilustración *fig.05* (2015) y el III seminario de Historia y Teoría del Diseño en la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá (2016).

Se incluye también el artículo: “El relato animado como recurso de visualización para la comprensión de hechos históricos”, concluído recientemente. En este escrito se aborda el recurso de la visualización como estrategia didáctica por excelencia, no sólo referida a los procesos de comprensión visual concebidos por el hemisferio derecho (tradicionalmente desarrollados mediante la infografía), sino a las estrategias narrativas lingüísticas que también permiten ver o comprender conceptos, hechos y formas abstractas o no perceptibles. Esta integración de la perspectiva tradicional de la visualización como recurso creativo formal y la de la representación mediante el lenguaje, permite relacionar también la reflexión conceptual frente al audiovisual, que articula el texto lingüístico con la narración icónica de la imagen visual y sonora. Por lo tanto, el relato animado *Bolívar Bicentenario* es una estrategia de visualización de personajes y hechos históricos que, a su vez, está sustentado sobre procesos de visualización para su realización.

**Tabla No. 1. Cantidad y tipo de productos pactados en el *Acta de Trabajo y Compromiso*
y productos finalmente presentados**

TIPO DE PRODUCTOS	No. de PRODUCTOS PACTADOS		No. de PRODUCTOS PRESENTADOS	
Productos de nuevos conocimientos				
Artículo completo publicado en revistas A1 o A2				
Artículo completo publicados en revistas B				
Artículo completo publicados en revistas C	1		1	
Libros de autor que publiquen resultados de investigación	1		1	
Capítulos en libros que publican resultados de investigación				
Productos o procesos tecnológicos patentados o registrados				
· Prototipos y patentes				
· Software				
Productos o procesos tecnológicos usualmente no patentables o protegidos por secreto industrial	7		7	
Normas basadas en resultados de investigación				
Formación de recursos humanos	No. de estudiantes vinculados	No. de tesis	No. De estudiantes Vinculados	No. De tesis

TIPO DE PRODUCTOS	No. de PRODUCTOS PACTADOS		No. de PRODUCTOS PRESENTADOS	
Estudiantes de pregrado	16	0	16	0
Semillero de Investigación	1	1	1	1
Estudiantes de maestría				
Estudiantes de doctorado				
Productos de divulgación				
Publicaciones en revistas no indexadas				
Ponencias presentadas en eventos (congresos, seminarios, coloquios, foros)	No. de ponencias nacionales	No. de ponencias internacionales	No. de ponencias nacionales	No. de ponencias internacionales
Propuesta de investigación	1	1	1	3
Propuestas presentadas en convocatorias externas para búsqueda de financiación.				

Tabla No. 2. Detalle de productos.

Para cada uno de los productos obtenidos y relacionados en la tabla anterior, indique la información solicitada para cada uno, anexando copia de las respectivas constancias. Como anexo a esta guía encontrará el instructivo para la revisión de informes finales y productos

Tipo de producto:	Producción audiovisual
-------------------	------------------------

Nombre General:	Corto-metraje animado en DVD
Nombre Particular:	Siete video-clips animados: "Dicen que te has ido, Bolívar Bicentenario".
Ciudad y fechas:	Cali, octubre 5 de 2017
Participantes:	Andrés Reina Gutiérrez, Pablo César Gómez, Julio César Rodríguez, Nathaly Ortiz, Catherine Collazos, Mitchell Morales, Jeysson Vega, Andrés Felipe Lozano, Angeluz Medina, Javier Vidales,
Sitio de información:	Aún no está listo para ser catalogado en algún centro de información.
Formas organizativas:	Grupo de Investigación en Diseño <i>NOBUS</i>

Tipo de producto:	Artículo
Nombre General:	Revista Nexus Comunicación y Diseño. (Año 2014). Vol: 1. Núm: 15. Págs: 188 - 205
Nombre Particular:	"La pareodiolia como recurso creativo en procesos de ilustración"
Ciudad y fechas:	Cali, enero de 2014.
Participantes:	Andrés Reina Gutiérrez
Sitio de información:	Biblioteca Central
Formas organizativas:	Grupos de Investigación en Diseño <i>NOBUS</i>



Tipo de producto:	Publicación multimedia on-line y off-line (en DVD)
Nombre General:	Memoria del proceso de realización del proyecto.
Nombre Particular:	"Dicen que te has ido, Bolívar Bicentenario. Cortometraje animado sobre la Gesta libertadora "
Ciudad y fechas:	Cali, octubre de 2014.
Participantes:	Andrés Reina Gutiérrez
Sitio de información:	Sitio web de la Universidad del Valle, página del Grupo de investigación NOBUS (http://nobus.univalle.edu.co), sección: PROYECTOS
Formas organizativas:	Grupos de Investigación en Diseño <i>NOBUS</i>

La presente versión del informe contiene las observaciones de los evaluadores:

Firma del investigador principal

VoBo. Vicedecano de Investigaciones