

Miniserie audiovisual animada en Stop Motion de las huertas urbanas de algunas comunas de Popayán, en tiempos de cuarentena por COVID-19



TRABAJO DE GRADO

**Valentina Muñoz Arias
Laura Yineth Mosquera Rodríguez**

**Universidad del Cauca
Facultad de Derecho, Ciencias políticas y Sociales
Programa de Comunicación Social
Popayán-Cauca, 2022**

Agradecimientos

La realización de este capítulo animado no se hubiera logrado sin el apoyo de todas las personas que creyeron en que se podía crear y darle vida a cada uno de los frames de este proyecto.

Gracias al apoyo de nuestras familias por el intento amoroso de entender de qué se trata el audiovisual, la animación, apoyarnos económica y emocionalmente en cada proceso. A nuestras mascotas que nos acompañaron en las extensas noches de escritura de este trabajo.

Gracias al apoyo de los profesores del programa de Comunicación Social de la Universidad del Cauca, especialmente Óscar Potes, que como maestro y tutor nos ha animado a seguir y creyó en la posibilidad de realizar una pieza audiovisual en esta técnica.

Gracias a nuestros amigos del Cinecultivo Estudio por acogernos y creer en nuestras ideas.

Por último, queremos mencionar un agradecimiento especial a Alex Audivert, quien desde el comienzo de esta aventura nos ha acompañado y orientado en la técnica de animación. El valor que él le da a la animación es el aprendizaje más grande que hemos tenido. Gracias, por responder nuestras dudas.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	1
Capítulo I.....	6
1.1 Contextualización del proceso de creación.....	6
1.2 Análisis del contexto.....	8
1.3 Antecedentes	12
Capítulo II.....	18
2.1 Referentes teóricos	18
Capítulo III	29
3.1 Metodología	29
3.2 Propuesta narrativa.....	33
3.2.1 Storyline	34
3.2.2 Tagline	34
3.2.3 Sinopsis.....	34
3.2.4 Género	35
3.2.5 Formato.....	35
3.2.6 Establecimiento de la narrativa.....	35
3.2.6.1 Primer capítulo- Acto 1.....	35
3.2.6.2 Segundo capítulo- Acto 2.....	36
3.2.6.3 Tercer capítulo- Acto 3.....	37
3.2.7 Lo que falta por hacer.....	37
Conclusiones.....	39
Referencias.....	40
Anexos.

Contenido de anexos

Anexo 1: Libro de Producción.....	I
1. Propuesta de dirección	I
2. Propuesta de producción	III
2.1. Plan de producción.....	IV
2.2. Cronograma general del proyecto	VI
2.3. Cronograma general por semanas	VIII
2.4 Propuesta de distribución	IX
2.5 Propuesta de financiación	X
3. Propuesta de arte	XII
3.1 Sets.....	XIII
3.2 Personajes	XV
3.3 Expresiones.....	XVIII
4. Propuesta de fotografía.....	XVIII
5. Propuesta de Posproducción	XIX
6. Propuesta de sonido	XXI
7. Propuesta de animación	XXIII
8. Realización paso a paso	XXVI
8.1 Diseño de personajes.....	XXVI
8.2 diseño de escenarios.....	XXXIII
8.3 Edición y Montaje	XLI
Anexo 2: Guión literario	XLII
Descripción del personaje principal Antonio:	XLIII
Primer capítulo	XLIII

Segundo capítulo	XLVI
Tercer Capítulo.....	XLIX
9 Anexo 3: Primera prueba de animación.....	LI
10 Anexo 4: storyboard.....	LI
11 Anexo 5: Animatic	LI
12 Anexo 6: Enlace de producto final	LI
13 Anexo 7: Shooting board.....	LII
14 Anexo 8: Making of.....	LII
15 Anexo 9: Asesorías virtuales con expertos en la técnica de Stop Motion:	LII
16 Anexo 10: Entrevista Semiestructurada	LIII
17 Anexo 11: Carta de solicitud de alianza a Cinecultivo estudio	LIV
18 Anexo 12: Proyecto de investigación:	LVIII
19 Anexo 13: Fichas técnicas.....	LVIII
20 Anexo 14: Entrevista aplicada al fundador de grupo “Huerta y jardín Popayán”	LXIII
21 Anexo 15: Imágenes de referencia.....	LXIV

Lista de Tablas en Anexos

Tabla 1: Plan de producción	IV
Tabla 2: Cronograma general del proyecto.....	VI
Tabla 3: Cronograma de producción capítulo 1 - 2021	VIII

Lista de Fotografías en Anexos

Fotografía 1: Exploración de vestuario de personaje - Antonio.....	XXVIII
Fotografía 2: Prototipo de cuerpo de personaje - Antonio.....	XXIX
Fotografía 3: Elaboración de manos de personaje	XXIX
Fotografía 4: Prototipo de rostro de personaje - Antonio	XXX
Fotografía 5: Prototipo 2 de esqueleto de personaje - Antonio	XXXI
Fotografía 6: Prototipo 1 de cuerpo de personaje - Chiripa.....	XXXII
Fotografía 7: Cuerpo de personaje - Chiripa.....	XXXII
Fotografía 8: Escenario sala.....	XXXIII
Fotografía 9: Escenario sala y muebles.....	XXXIV
Fotografía 10: Fachada de casa.....	XXXV
Fotografía 11: Escenario cocina - inicio	XXXVI
Fotografía 12: Escenario cocina - final.....	XXXVII
Fotografía 13: Escenario cocina hacia patio	XXXVIII
Fotografía 14: Escenario habitación de Antonio	XXXIX
Fotografía 15: Escenario patio.....	XL
Fotografía 16: Plano en crudo	XLI
Fotografía 17: Plano con corrección de color y títulos	XLI

Lista de Ilustraciones en Anexos

Ilustración 1: Primer boceto de rostro de personaje - Antonio.....	XXVI
Ilustración 2: Boceto de personaje - Antonio - a cuerpo entero.....	XXVI
Ilustración 3: Exploración de personajes (Antonio1 - Chiripa1 - Antonio2).....	XXVII

Introducción

“La animación ha permitido en gran medida crear, alterar o modificar la apariencia de lo real, para hacer ver otros aspectos del mundo, a veces fantásticos y simbólicos o poéticos o simplemente para dar cuenta de lo no visible” –

Mauricio Durán (2014)

El presente trabajo expone el proceso de investigación- creación para la elaboración de un capítulo de la miniserie animada en Stop motion titulada La fortuna de Chiripa. El tema central de la miniserie se inspiró en los huertos urbanos agroecológicos en la ciudad de Popayán en tiempos de cuarentena por Covid 19.

En esa medida, este informe se divide en dos partes a manera de bitácora a la cual se recurrió para recopilar la información, a través de un proceso investigativo social-creativo, pero también para entender a profundidad los procesos prácticos creativos y de producción de la animación: el ensayo, en el cual está condensada la investigación social y creativa la cual determinó elementos narrativos esenciales y así mismo definió las propuestas artísticas y de producción de la miniserie y el libro de producción, el cual es la muestra o el resultado del proceso de indagación y de producción audiovisual.

La crisis mundial provocada por la pandemia del Covid 19 en el año 2020 fue determinante para iniciar la investigación que dio paso a la producción de la animación. Por un lado, la llegada del virus a las ciudades agudizó con mayor impacto la crisis alimentaria, económica y ecológica que padece Colombia y el mundo.

Lo anterior provocó que las investigadoras fijaran su mirada en la necesidad y responsabilidad que tiene cada ser humano en las formas de producción y obtención de sus propios alimentos. Por consiguiente, se propuso visibilizar las huertas urbanas en el sector urbano de Popayán en tiempos de cuarentena por COVID-19, a través de una miniserie audiovisual animada en Stop Motion inspirada en ellas.

Ante la crisis el espacio virtual se convirtió en un ambiente predilecto usado por las personas para trasladar sus prácticas de interacción social presencial, anuladas por el confinamiento estricto y obligatorio. De esta manera, las formas de comunicación digitales toman un papel imprescindible dentro de la interacción humana, siendo a su vez plataformas predilectas para investigar y difundir la producción audiovisual.

De esta manera se identificaron algunas redes de conocimiento que se tejen alrededor de la red de huertas agroecológicas urbanas en Popayán, donde se pudo analizar las formas de comunicación en torno al tema de huertas urbanas, por medio de la red social Facebook en tiempos de crisis sanitaria por COVID-19.

Es clave entender que las investigadoras no fueron ajenas a la situación de crisis descrita, por tanto la investigación y el proceso creativo se llevó a cabo bajo el condicionamiento y las circunstancias de la pandemia, lo que implicó una serie de retos como: la imposibilidad de realizar un trabajo de campo de forma presencial debido a la cuarentena; por lo que se recurrió al análisis de contenido en redes sociales como Facebook recolectando información por medio de fichas técnicas, llamadas telefónicas, videollamadas, entre otras herramientas para encontrar información de los huertos urbanos agroecológicos en la ciudad de Popayán y de esta manera extraer material que sirviera como inspiración estética y conceptual de la miniserie animada.

Lo anterior también condicionó la elección de la técnica usada para crear la animación en Stop motion la cual consiste “en el establecimiento de una serie de imágenes inmóviles que toman uno por uno el desplazamiento de cada movimiento, creando así una ilusión de acción o movimiento” (Ruiz, 2020, p.7). Por tanto, las investigadoras encuentran en los modos de llevar a cabo dicha técnica -espacios cerrados y aislados como el estudio de animación - un recurso propicio para mantener el aislamiento y la distancia social, con el fin de ejecutar el proceso de creación en un entorno seguro, que no pusiera en riesgo las condiciones de salud de las investigadoras.

Por otro lado, el campo audiovisual en Popayán no fue ajeno a esta crisis mundial y el trabajo creativo y de contacto que implica la realización audiovisual en formatos como el live-action se vio impedido. Esto a su vez significó que los realizadores audiovisuales en Popayán y en todas partes del mundo debieron enfrentarse a resolver la pregunta de: ¿Cómo hacer audiovisual en cuarentena?, y una buena alternativa para dar respuesta a ello, fue encontrar en la técnica de animación en Stop motion, una estrategia para narrar las historias que sucedieron en un momento trascendental.

Además, se pudo evidenciar que la cuarentena provocó un incremento en la creación de huertos urbanos comunitarios y, al mismo tiempo, a otros ciudadanos les surgió la necesidad de tener huertas en sus hogares. Por consiguiente, al ser este un fenómeno contemporáneo, se consideró que desde el campo comunicativo se podía abordar, ya que desde él se analizan y se construyen las formas de representación de la sociedad. Por ello se llegó al planteamiento de la siguiente pregunta: ¿Cómo hacer una miniserie audiovisual animada en stop motion inspirada en el fenómeno de los huertos urbanos en Popayán?

De igual forma, dicha técnica de animación respondió al uso de los tics y el arte para generar piezas comunicativas audiovisuales que maximizan el potencial de los elementos sonoros, la imagen, las técnicas artísticas y los efectos especiales para obtener productos narrativamente llamativos y dinámicos dentro de las nuevas narrativas digitales que acaparan la época contemporánea. Tal como señala Sierra (2015)

El ejercicio de la comunicación a través de Internet, con las redes sociales y las nuevas plataformas de información, se ha convertido en un asunto de carácter global. Esto ha generado una impresión particular sobre las nuevas posibilidades de transmisión de la información y su influencia sobre los problemas de la sociedad. De allí que la animación actualmente se encuentra muy ligada en el desarrollo de especiales periodísticos, infografías u otros que requieran esa herramienta para sobresalir. (p. 61)

Entonces se eligió el formato de miniserie animada conformada por tres capítulos, cada uno de estos con una duración de tres minutos, como una herramienta que responde a las demandas de los ritmos de vida apresurados, consumistas y visuales de la audiencia, quienes exigen contenidos ligeros, pero con una alta calidad estética, haciendo de la animación un valor agregado para interpretar de forma explicativa, complementaria o estética los fenómenos sociales que nos acogen en la actualidad.

De acuerdo a lo anterior, surgió la pregunta ¿por qué es necesario explorar la animación y específicamente en una de sus técnicas más antiguas como es el stop motion? La respuesta se fundamentó en que la animación brinda unas posibilidades y estrategias narrativas, lo cual lo convierte en un medio independiente al formato de acción real o *live action*, el cual combina técnicas y estéticas para hacerse valer como un arte único.

Además de los aportes teóricos y prácticos, la realización de este proyecto se dio a partir de una búsqueda de conocimientos básicos de la animación, pero también en el intento de entender cuáles eran los pasos para obtener un proyecto audiovisual de corta duración, basado en la técnica de animación, en este caso el stop motion.

También su justificación se dio debido a su impacto social no solo por los conceptos principales que son tratados dentro de la narrativa sino también por su formato. En Colombia la animación dentro de la industria audiovisual se encuentra en el desarrollo de su potencial, “es evidente la gran dependencia de los estímulos estatales por parte de los animadores para mantener una producción de animación constante, así como la limitada posibilidad de circulación de estos contenidos” (Arce, 2014, p.22) Esto permite entender las condiciones actuales del audiovisual en el país.

En la edición de animación de *cuadernos del cine colombiano*, Carlos Santa explica que la animación es:

Un oficio manual, multiplicado por la tecnología, sucede que la pintura, el dibujo, la fotografía y las formas escultóricas, desarrolladas cuadro por cuadro, se hacen necesarias

para el oficio. Esto nos permite establecer un puente con el pasado (forma y contenido son inseparables) y hacer de su desarrollo parte de la cultura, en abierto enfrentamiento con los imperios comerciales del nuevo poder, que tienden a acabar con las expresiones locales. (Santa, 2014, p.17)

Por eso se consideró relevante explorar la animación en la época actual y es un punto de partida para la reflexión en cuanto al papel de la animación colombiana, debido a que es un medio que no ha tenido el mismo alcance comercial como las producciones de los estudios Disney, Pixar o de Japón, sino que ha habido apuestas independientes y experimentales.

Esta exploración independiente tiene influencia de las corrientes contemporáneas de la animación que intentan apegarse a las técnicas tradicionales y/o análogas. Por lo tanto, la realización de este proyecto es pertinente porque, por una parte, visibilizará un fenómeno contemporáneo como es el de los huertos urbanos y, también, hará un aporte a las indagaciones de las tendencias en las producciones de animación local, académicas y colombianas que pretenden comunicar desde escenarios más didácticos y llamativos.

Capítulo I

1.1 Contextualización del proceso de creación

En primer lugar, se plantea en la investigación que la agroecología urbana es un fenómeno que apareció como una manifestación disruptiva frente a la concepción de agricultura y expansión del mundo que la modernidad propuso. Así mismo esto se da por la inminente crisis ecológica, la escasez de alimentos, las guerras y la pandemia son hechos que conllevaron a entender la precariedad social, económica y mental que vivió el mundo.

Desde otra perspectiva dicho fenómeno se convirtió en un hecho relevante, elemento narrativo y de interés personal debido a su carácter transformador no sólo porque establece reflexiones sobre lo valioso que es mantener la vida en el planeta tierra; sino también porque es una práctica que está estrechamente relacionada con la salud mental. Es decir, fue evidente para las creadoras de este proyecto la existencia de la relación entre la salud mental y el entorno ambiental y económico.

Por lo tanto, se identificó que la información obtenida a partir de las entrevistas realizadas, en la ciudad de Popayán existen 22 huertos urbanos agroecológicos que conforman la red de huertos urbanos, distribuidos en diferentes sectores de la ciudad, como: Barrio la Paz, el Eco-barrio Sinaí, Los Naranjos, La loma de la Virgen, Nuevo Japón, residencias universitarias, entre otros. (Ver Anexo 2)

Cabe mencionar que la gran mayoría de huertos urbanos que hay en la ciudad son comunitarios, es decir, son lugares donde interviene la ciudadanía, y son proyectos que han demostrado ser espacios de reflexión porque inician un proceso de concientización por parte de las personas respecto al cuidado ambiental desde una postura ética, donde se dan nuevas formas de descubrir la vida en relación con los otros, este aspecto se vio reflejado en el compro-

miso y en el esfuerzo requerido en la huerta a nivel individual pero sobre todo colectivo (Chuvieco, 2019, p. 9). Y así es como mediante el contacto con la tierra la huerta se fue convirtiendo para muchos en un beneficio para su salud mental.

Entonces, se inició así la construcción de un proyecto de creación audiovisual, inspirado en el entorno urbano que habitan las personas que vivieron las dificultades por el aislamiento que produjo la pandemia, recreando estéticamente sus contextos en maquetas diseñadas para la propuesta del primer capítulo realizado con la técnica de stop motion.

En este capítulo se desarrolla la historia de Antonio, un anciano residente de un barrio popular de la ciudad de Popayán en tiempos de pandemia, quien junto a Chiripa emprende un viaje íntimo para superar el olvido, la crisis alimentaria y económica y la depresión a través de la construcción de un huerto casero que le devolverá la esperanza de vivir.

La técnica escogida se basa en la captura de objetos y/o puppets en movimiento cuadro a cuadro que se ve reflejado secuencialmente en el film, por lo que dicha técnica permitió entender a profundidad los procesos creativos y de producción que demanda un medio como la animación, los cuales varían según el tiempo, los recursos, el nivel de aprendizaje, las estrategias utilizadas en cada una de las etapas y el equipo de cada departamento que ayuda en el desarrollo efectivo de la pieza audiovisual. A partir de un guion que desarrolló una historia ficcional que se inscribe en el fenómeno de los huertos urbanos y el valor que se le da ahora, se hizo un tratamiento narrativo y estético, el cual pretende demostrar lo provechoso de esta técnica y en el cual se evidenció la manera en que el medio plástico (arte), la fotografía, la composición, el montaje y el sonido pudieron aportar a la animación y a la técnica como tal.

Por último, la fortuna de Chiripa, fue un proceso de creación que expone una pieza audiovisual, donde se concibió la animación como un medio que ofrece estrategias originales para narrar un fenómeno social actual, y que en su uso permite evocar emocionalidad y reconocimiento, así como el desarrollo asertivo de la historia planteada en el guion.

1.2 Análisis del contexto

- Rey: *¿Cuál es el día más largo que existe?* – Bertoldo: *El día que uno no come.*
(Piero Camporesi, 2006)

Inicialmente es de vital importancia entender que el marco contextual en el cual se llevó a cabo la investigación y desarrollo creativo de este proyecto fue la cuarentena estricta y pos cuarentena por la pandemia de Covid 19, lo que trajo consigo que el desarrollo de dicha crisis fuese un elemento transversal e importante a lo largo de toda la investigación, tanto como un tema vinculado al objeto de estudio del proyecto (huertos urbanos), y también como un factor condicionante respecto a las circunstancias impuestas para las creadoras al momento de llevar a cabo el ejercicio de investigar y realizar el audiovisual animado. Teniendo en cuenta lo anterior, se destacan las siguientes implicaciones a tener en cuenta el momento de realizar el análisis del contexto que se ve reflejado a lo largo de todo el proceso creativo:

Primero al ser la pandemia un acontecimiento de crisis vivida por las investigadoras, se consideró que el ejercicio de investigación no era ajeno al contexto inmediato donde se investigó y por tanto este tema debía ser tratado dentro de la investigación y desarrollo creativo de la misma. Fue por ello, que se indagó en la relación de crisis por Covid 19 y el medio ambiente específicamente con los huertos urbanos.

Posteriormente, también se involucró el elemento de la pandemia dentro de la construcción narrativa del capítulo animado. Fue entonces de interés situar a los personajes y su universo en el marco espacio-temporal de la crisis global por la pandemia como herramienta para reforzar la representación de relación simbiótica y consecuente: colectivo- individuo, es decir, toda crisis (ambientales, económicas y sociales agudizadas por la pandemia) que afecta al colectivo indiscutiblemente tendrá repercusiones en los individuos y su particularidad. Y esto se

puede ver reflejado en el desarrollo creativo del personaje protagónico Antonio, el cual representa a un anciano común que habita un barrio popular no específico, pero sí periférico y empobrecido de la ciudad de Popayán.

Con el fin de no ceñir el relato a un lugar específico de la realidad, pues esa no es la intención que se buscó en la animación al ser un relato de ficción, no obstante, para la construcción de la representación de dichos imaginarios narrativos se nutrió la búsqueda de las investigadoras a partir de elementos estéticos generales y comunes que albergan los barrios populares de la ciudad de Popayán en la realidad. Por ejemplo, el barrio la Esmeralda y el Retiro alto zonas transitadas por las investigadoras, de las cuales se realizó un ejercicio de registro fotográfico para usar elementos de inspiración creativa en el arte del proyecto (Ver Anexo 15).

De esta manera, el resultado de la construcción imaginaria y ficcional del universo animado del proyecto puede ser considerado, -si se desea hacer un símil con la realidad- cualquier barrio popular de la ciudad de Popayán, pues la intención de incorporar elementos convencionales como las fachadas de casas con rezagos de arquitectura colonial intervenida, calles y elementos públicos desgastados con las características de la infraestructura carente de planificación y a medio terminar, horizontes colindantes donde el hacinamiento de la zona urbana es incontrolado. Además de ciertas problemáticas socioculturales como, por ejemplo, la inseguridad. Todo lo anterior son características generales que comparten la mayoría de los barrios populares de la ciudad de Popayán y representan en cierto grado simbólico y no específicamente delimitado la cultura popular de la misma.

Así pues, es común encontrar en las periferias de la ciudad de Popayán el desarrollo y consolidación situada de la cultura popular, como “Esta otra ciudad es la ciudad espontánea, el refugio de los excluidos de las posibilidades de la vida formal, es la ciudad precaria que contiene antes que vida sueños, antes que realizaciones proyectos.” (Avendaño, 2003, p. 394)

Entonces, el desarrollo creativo de este personaje central y en general del universo del relato buscó representar a una parte de los individuos más vulnerables dentro de las dinámicas

de la sociedad productiva capitalista, quienes se ven condenados al olvido y a la marginalidad por sus condiciones físicas y socioeconómicas, las cuales reforzaron en el personaje un estado de ánimo depresivo- nostálgico. Avendaño (2003) lo expresa así:

Es así como los grupos que quedan privados de las condiciones mínimas de sobrevivencia dentro de la ciudad formal son expulsados hacia la periferia por la exigente economía urbana. La ciudad está dominada por una dinámica económica que es excluyente, sólo permite acceder a niveles satisfactorios de vida urbana a grupos muy reducidos, la gran mayoría debe vivir una existencia urbana llena de penurias e insuficiencias, entre estos encontramos a los genéricamente llamados grupos de desposeídos. Estos grupos, optan entonces por intentar una sobrevivencia no formal (coloquialmente conocida como «rebusque») y procurarse un sustento informal (no en todos los casos legal), que les permita superar el cada día sin mayor proyección. (p. 393)

Para representar lo anterior en el relato animado se recurrió también al uso de símbolos, como el trapo rojo que se colgaba en las fachadas de las casas de muchos de los barrios populares de la ciudad de Popayán –como señal de protesta y auxilio- ante la crisis de alimentos y empleo durante la cuarentena por Covid 19, como, por ejemplo:

Una señal de que las ayudas no estaban llegando a toda la población que lo requería, se evidenció el 14 de abril cuando aparecieron trapos rojos en las ventanas de casas de varios barrios de zonas vulnerables en el occidente de la ciudad de Popayán, como, por ejemplo, en El Valle del Ortigal, un barrio conformado por 1.604 unidades entregadas por el Gobierno Nacional a víctimas del conflicto armado, y el asentamiento Primero de Febrero.

Fuimos los que más llevamos del bulto porque el Gobierno Nacional sólo ayudó a los ricos, a los estratos 0,1,2,3 y 4 nos mintieron. Las ayudas como el subsidio solida-

rio fue una gran mentira, y los mercados se los dieron a unos pocos, afirma Diego Guerrero, representante legal de una de las asociaciones de vendedores informales del sector del centro. (Ocampo, 2022, p.1)

La anterior problemática descrita que se vivió en ese entonces, nos hizo fijar la mirada como investigadoras en la necesidad de visibilizar la construcción de un camino hacia la soberanía alimentaria en las ciudades; donde se hizo uso de huertos urbanos como herramientas para enfrentar la crisis medio ambiental, económica y de salud pública a causa de la Pandemia.

En segunda instancia, al pensar en la construcción del relato de ficción, se tuvo en cuenta, por un lado, la imposibilidad de realizar trabajo de campo presencial en su momento, anteponiendo la integridad de las investigadoras, lo que impidió las visitas presenciales a los huertos urbanos. Por tanto, se recurrió a los medios digitales para recopilar información de las dinámicas de huertos urbanos en la ciudad, tomando como fuente de información el grupo huerto y ciudad de Facebook, donde se compartió información de los usuarios, quienes contaron de sus experiencias con los huertos ubicados en sus casas o cerca de ellas (Ver anexo 13).

A ello debe agregarse, que la pandemia impuso a la sociedad nuevas formas de comunicación e interacción social, de tiempo y espacio, lo que hizo más visible la frontera entre lo íntimo y lo público. Tal frontera la describe Galindo (2020):

El coronavirus es la eliminación del espacio social más vital, más democrático y más importante de nuestras vidas como es la calle, ese afuera que virtualmente no debemos atravesar y que en muchos casos era el único espacio que nos quedaba. (p.120).

Así como señala Galindo (2020) El espacio virtual se ha constituido en el espacio más “habitable” por los seres humanos, a manera de alternativa para suplir la necesidad humana de interacción social, espacio donde se comunican, comparten e intercambian saberes.

Posterior a la cuarentena estricta y cuando los picos de contagio disminuyeron, haciendo posible que las investigadoras se sintieran más seguras para salir a realizar una entrevista de forma presencial con visita al huerto urbano de plantas aromáticas ubicado en el sector

Pomona, se pudo entrevistar a Jamith Bolaños integrante de la red de huertos urbanos de la ciudad, pudiendo establecer que en Popayán la red huertos urbanos está compuesto por 22 huertos como ya se mencionó anteriormente. De igual forma, se supo que, a raíz de la comunicación entre los procesos llevados a cabo en cada barrio alrededor de las respectivas huertas urbanas agroecológicas, se fue construyendo la unificación e integración comunitaria, la cual dio paso a la red y mantiene las dinámicas de los huertos urbanos agroecológicos.

Frente a esto, la Red de Huertas Urbanas fortaleció el trabajo que se venía haciendo con el fin de contrarrestar la crisis. En dicha red se predispone compartir insumos por medio de trueques, comercializar productos obtenidos de las huertas en espacios, como, por ejemplo, el mercado orgánico “festival de la cosecha” - organizado por la CRC en alianza con otras dependencias públicas administrativas de la ciudad de Popayán-, distribuir alimentos entre los vecinos de los diferentes sectores, y promover la retroalimentación y memoria de prácticas agroecológicas de las zonas rurales a las urbanas. Manzano (2020) (Ver anexo 12)

1.3 Antecedentes

De acuerdo con uno de los objetivos específicos planteados en el presente trabajo, el tema principal es el empleo de la animación como práctica artística haciendo énfasis especialmente en la técnica de stop motion. Por ello, es necesario establecer algunos elementos históricos, de actualidad, estratégicos, narrativos y mencionar algunas referencias que sirvieron tanto para construcción de la narrativa como para la propuesta estética del presente trabajo.

En primer lugar, es relevante mencionar que fue Nicéphore Niepce, un inventor francés que, en 1826, realizó la primera fotografía y a medida que se hicieron muchos experimentos químicos se consolidó la fotografía, pero fue luego de setenta años después que nació el cine. Y fue a partir de allí que el audiovisual se divide en dos formatos principales: la animación y el cine de acción real o live-action. Desde entonces, diferentes teóricos discuten una premisa que

sigue presente en los planteamientos y proyectos que hace el cine de animación actualmente y es el principio del realismo.

Entonces, es preciso enmarcar el significado de animación, y para esto, se va a tomar como referencia al autor Ūlo Pikkov, realizador y teórico de la animación, lo que en su libro *Ani-masophy: Escritos Teóricos Sobre el Cine Animado*, expone. Para él, la animación involucra la representación de imágenes estéticas de una manera que cree la ilusión de movimiento en la mente de los espectadores. Esta ilusión se le atribuyó a la teoría llamada “persistencia retiniana” creada por Peter Mark Rogert y Josep Cambell (Luego, 2012). Dicho fenómeno visual se basa en que toda animación funciona como tal porque el cerebro humano percibe una secuencia de imágenes fijas que dan la impresión de continuidad narrativa y de movimiento.

Muchos otros grandes teóricos tienen una definición más romántica, pero, no por eso menos certera sobre la animación, como es el caso de Paul Wells, quien afirma que “la intención de la animación es dar vida a los personajes, lograr que los fotogramas reflejen un movimiento natural y continuo” (Baptiste et al, 2018, p. 42). El punto es que, para Wells, al animar no solo se le da vida o alma a algo, sino que al hacerlo se transforma la realidad, lo cual le da un grado de abstracción y complejidad al objeto y al movimiento. Esto desde el punto de vista de lo filosófico y no de lo artesanal. Desde aquí para las creadoras de este proyecto nace lo esencial de este arte y es la posibilidad de dar movimiento a lo que no se mueve.

Todos estos elementos que diferencian o hacen especial la animación, se dan gracias a que ella permite traducir esas imágenes que están en la mente del artista a través del medio plástico o el dibujo. Aquí es importante resaltar que la animación cuenta con una multiplicidad de técnicas, mezclando una gran variedad de ellas y utilizando materiales variados.

No obstante, para Wells hay una diferenciación entre lo que él llama animación para la producción de masas y la animación como un experimento audiovisual. La primera, tiene una forma narrativa estructurada, una continuidad específica, un estilo particular y en la cadena de

producción una poca visibilidad y valor al trabajo del artista. Mientras que la animación experimental se enfoca en redefinir las nociones de la imagen presentando una abstracción del entorno, se elimina cualquier lógica de continuidad lineal; tiene una “estética- no narrativa”, tiene muy presente las técnicas que usa, puede utilizar diferentes estilos, y, por último, hay una noción de autor haciendo un énfasis especial en el ritmo y la musicalidad del audiovisual. Comparando con las anteriores ideas, el presente proyecto se adhiere a la animación experimental, porque no pretende demostrar una técnica pura y estructurada, sino que -a partir de las observaciones hechas hasta este punto de la producción- es una obra híbrida ya que busca rescatar lo análogo, pero a su vez se complementa con tecnologías digitales. Y en esta idea puntualizan Baptiste et al, retomando a Wells:

Sin embargo, Wells también afirma que no solo hay dos extremos, sino que existe una tercera rama, la *developmental animation*, que toma de cada una de las anteriores lo que más le interesa, ya que es necesario que no todo sea completamente *mainstream* o completamente experimental, y que las dos corrientes se alimentan mutuamente, sea con avances tecnológicos, temáticas nuevas o ideas para llegarle mejor a la audiencia. (Robinson, 2010, como se citó en Baptiste et al, 2018)

Un pequeño ejemplo histórico de lo anterior es, el animador Norman McLaren, quien es reconocido precisamente por sus descubrimientos en la animación experimental y su principal aporte fue la invención de la técnica de animación pintura sobre celuloide. Pertíñez, puntualiza en esta idea de manera muy clara: McLaren hizo una demostración de sus propias técnicas de animación. Empleando fondos inspirados en los paisajes de Dalí desarrolla una ágil y cómica transformación de líneas blancas, un grafismo especialmente suelto que recuerda a las primeras animaciones como *Fantasmagorie*. (Pertíñez, 2014, p.177)

En segundo lugar, es necesario en este caso, centrarnos en la técnica más pertinente para este proyecto: la animación en stop motion. El inicio de dicha técnica puede atribuirse al

cineasta Georges Méliès, en una ocasión mientras graba escenas cotidianas en París, su cámara se atascó y el obturador al registrar el movimiento pareció haber transformado los objetos y gente que aparecía y desaparecía. Las películas de Méliès empezaron a ser reconocidas por su efecto stop-trick, donde filmaba un objeto o una persona, detenía la cámara sacaba el objeto de la escena o cambiaba la persona por otra en la película y luego parecía que estos habían desaparecido.

Por otro lado, en el campo de la creación de animación colombiana, fue Fernando Laverde quien inició con las primeras aproximaciones en las producciones de animación en stop motion en la década de los 80 y 70, gracias a su larga trayectoria en la televisión, los comerciales y el cine de animación. Estrenó tres largometrajes y una serie: *La pobre viejecita* (1978), *Cristóbal Colón* (1983) y *Martín Fierro* (1989). En el país de Bellaflor (1972-1979), la serie animada, Laverde realiza un símil de nuestro mundo concreto a través “de una crítica directa a las políticas intervencionistas de los llamados países desarrollados”. (Arce, 2014, p. 26)

Sin embargo, fue una década después que se dejaron de producir animaciones en el país dado el debilitamiento de las entidades estatales de apoyo cinematográfico. “Tras una profunda crisis política, en el año 1992 se liquida Focine, por entonces la entidad adscrita al Ministerio de Comunicaciones encargada de ejecutar los programas y disposiciones de las leyes del sobreprecio.” (Arce, 2014, p.29)

La animación independiente, con sus variadas y diferentes técnicas es un género que intenta representar elementos que el mundo considera importantes como la fragilidad humana, los misterios humanos, los recuerdos y esto lo utiliza para evocar sensaciones y emociones. Ante esto Pikkov (2010) describe algunas temáticas a las que la animación ha intentado acercarse.

En contraste con las tramas más tradicionales de los grandes estudios, se observa un énfasis en los conflictos actuales de la sociedad, en las angustias interiores del ser humano, en problemáticas como la ecología; hay una gran cantidad de animadores que hablan sobre la relación hombre-naturaleza (p. 42)

Los planteamientos hechos hasta este punto son tan solo ejemplos de las posibilidades que tiene la animación y por eso resultan de gran importancia para este proyecto y las producciones de animación en la actualidad; puesto que, aunque existen diferentes técnicas; la animación es capaz de hacer representaciones de la realidad. No obstante, su interés no es ese, sino evidenciar estrategias narrativas propias de ella. Por lo tanto, “la técnica deja de ser una necesidad y se convierte en una decisión propia del artista, basada en el arte que quiere crear.” (Durán, 2014, p.44)

Por último, en este proyecto existen referentes que brindaron elementos que sirvieron de guía para la construcción narrativa, técnica y estética del primer capítulo. Dichos referentes fueron:

Padre (2013), es un corto en stop motion, realizado por Santiago Bou Grasso, el cual se basa en la vida de una mujer día tras día, la hija de un militar que se dedica a atender a su padre enfermo. La vida de esta mujer continúa siendo la misma, aun cuando llega el fin de la dictadura en Argentina. Este corto influencia, por un lado, técnicamente, porque brindó ideas sobre cómo deberían hacerse algunas estructuras principales, que brindaron la posibilidad de establecer un flujo de trabajo acorde a las condiciones físicas y económicas del presente proyecto: la conformación de la mesa de trabajo, el mapa y la ubicación de los escenarios en la mesa, la iluminación, la planimetría, etc. Y, por otro lado, es un referente sonoro ya que hace uso de los silencios y resalta los sonidos imperceptibles de una casa habitada por una persona como recurso narrativo, así como es el caso de La Fortuna de Chiripa, que intentará establecer esta relación con el arco de transformación del personaje.

Candela (2020) también es un corto de animación en stop motion, realizado por Marc Riba y Anna Solanas, este desarrolla la historia de Candela una mujer mayor que pasa sus últimos días en la decadente periferia de una ciudad. Se tomó de referencia el personaje principal de esta historia, para muchas de las acciones y movimientos que caracterizan a Antonio, tales como, la forma en cómo se mueve y su puesta en escena. Además de servir como referente artístico en cuanto a cómo se iba a representar físicamente a Antonio. Pero, de esto se hablará con detenimiento más adelante en la propuesta de dirección.

La casa inexistente (2019), es un cortometraje animado con la técnica Stop Motion en donde se recorre los espacios de una casa abandonada que cobra vida y desea ser habitada pero el tiempo y la humedad no corren a su favor, de la realizadora y animadora Paula Andrea Peñaloza. Este referente fue importante al momento de tomar decisiones estéticas en la forma en cómo se iba a representar la casa de Antonio y Chiripa, teniendo en cuenta la ubicación geográfica en la ciudad y la condición socioeconómica de los personajes. Al ser una historia enmarcada en la periferia, por lo tanto, era necesario intentar crear un universo acorde a la realidad de los barrios populares de la ciudad de Popayán.

Capítulo II

2.1 Referentes teóricos

“La ecología sin lucha social es simplemente jardinería”

Francisco Aleves Méndez

Para la creación de este proyecto creativo de carácter audiovisual inspirado en los huertos urbanos agroecológicos (HUA) de la ciudad de Popayán en tiempos de cuarentena por Covid 19, se tuvieron en cuenta referentes que aportaron herramientas discursivas y prácticas aplicables a la investigación y propuesta estética-creativa de la miniserie animada en Stop motion. Dichos referentes teóricos se describirán a continuación.

La propuesta narrativa de la animación giró en torno a la agroecología urbana que en nuestro entorno surge, por una parte, ante la destrucción de los ecosistemas y los medios de vida, ocasionados por la aceleración de la vida humana y, por otra parte, ante los niveles de pobreza y desigualdad existentes en América Latina.

Al indagar alrededor del fenómeno de los huertos urbanos agroecológicos, como el camino hacia un cambio que permita resistir al sistema de muerte impuesto por la agroindustria al servicio del capitalismo neoliberal (agrotóxicos, la destrucción masiva del suelo por medio de los monocultivos, la deforestación desmedida, la criminalización de semillas nativas, transgénicos, etc.), se hizo necesario la creación de contenido audiovisual que representara y comunicara las alternativas que se generan en los territorios urbanos alrededor de los sistemas productivos agroecológicos, tal como lo plantea Páez (2020)

Es necesario profundizar en el análisis de la huerta urbana, particular y comunitaria como laboratorio creativo ecosistémico y cultural, en donde individuos y colectivos del territorio presente y de territorios conexos se encuentran en la siembra tanto de alimento como de especies con función ecológica, para entablar discusiones sociales en la construcción de su identidad y hacer territorial. (p. 171)

De esta manera, la miniserie animada propuso explorar estéticamente las posibilidades de representar los conceptos extraídos de la investigación, como la memoria e intercambio de saberes intergeneracionales campo-ciudad en la creación de huertos urbanos agroecológicos. En este sentido Páez (2020) señala que:

En los últimos años, ha incrementado el número de investigaciones referentes sobre la agroecología y su relación implícita en las ciudades, lo cual ha permitido el fortalecimiento en la interconectividad de diferentes y diversos actores territoriales urbanos y rurales, consolidando estrategias colectivas tales como: la comercialización directa de productos, fomento y reconocimiento a la cultura campesina, diversas experiencias de educación ambiental desde el diálogo abierto y crítico de saberes, entre otras. (p. 172)

En relación con lo anterior, surge también el concepto de la resignificación de los espacios urbanos, que responde a transformaciones materiales del territorio, lo que su vez, determina el cambio de las relaciones culturales y sociales de los habitantes urbanos con el entorno, tal transformación del territorio la describe que:

Se propone un ordenamiento territorial como un rediseño espacial a partir de la dimensión ambiental entendida como la interrelación, compleja, dinámica y constante entre ecosistema y cultura. Esto conlleva al diseño de nuevas posibilidades de formas básicas de existir y convivir, al enfrentar, a su vez, estrategias adaptativas y de contención a la problemática que nos acontece por antonomasia como especie. Es en este punto donde entra la agroecología como contribución a la discusión, acción y transformación de los territorios, puesto que busca consolidar alternativas tanto productivas como organizativas en las nuevas formas relacionales que se requieren en estos tiempos de cambio.

(Páez, 2020 p. 171)

Al señalar que los procesos culturales se ven alterados por la incursión de la agroecología urbana por medio de los HUA, es preciso recordar que los procesos comunitarios que se gestan alrededor de los HUA representan esos cambios posibles dentro del ecosistema social

urbano, para encaminar a la sociedad contemporánea hacia modelos de vida eco sustentable. Como se señala en Páez (2020).

Las huertas de instituciones educativas, las huertas propias y las huertas barriales, permiten profundizar la agricultura urbana, su vinculación con la educación ambiental, integral transformadora y el cambio en los hábitos alimentarios. A su vez, la población joven permite alimentar el diálogo y acción en los procesos de agricultura urbana barrial, enmarcado en el encuentro de saberes intergeneracionales, muchos de estos con orígenes rurales campesinos como elemento propio de una diversa organización social que se construye en la convivencia cotidiana. (p. 171)

De igual forma, es necesario pensar en la función de la comunicación para difundir los nuevos paradigmas en relación con la racionalidad ambiental, respecto a esto:

Leif (2004) la denomina racionalidad ambiental porque busca dar bases de sustentabilidad al proceso económico, teniendo como objetivos “controlar y revertir los costos ecológicos de los patrones de producción y consumo, y sus efectos en el deterioro ambiental y calidad de vida de las mayorías” (p.353).

En torno a esto, la relación entre comunicación y medio ambiente también es un asunto que se evaluó respecto a la construcción de esa racionalidad ambiental, pues es claro que los medios de comunicación y el tratamiento de la información que se hace a través de estos se encarga de educar a la sociedad, en este sentido:

El medio ambiente no ha salido aun de la “cajita” en la que se empeñan en enclaustrarlo algunos medios de comunicación. Mientras que la economía, por ejemplo, ha terminado por impregnar todo el universo informativo, convirtiéndose en referencia obligada a la hora de tratar cualquier noticia sea del ámbito que sea, el medio ambiente solo merece atención si esta convenientemente dispuesto en una sección estanca, en un programa monográfico o en esas noticias ligeras con las que suele cerrarse un informativo de televisión. En este sentido, sigue siendo, con demasiada frecuencia, información reservada

a un simple entremés informativo. Esta opinión no ciertamente crítica no trata de invalidar todo lo que se está haciendo, pero quizás, visto el tiempo transcurrido desde que los medio comenzaron a prestar atención a estas cuestiones, deberíamos reclamar un esfuerzo de imaginación que nos permitiera saltar a un nuevo estadio, en esta particular historia evolutiva. (Montero, 2005, p.89)

Es por ello que este trabajo desde la apuesta comunicativa se esforzó por indagar desde la perspectiva creativa, peculiares formas y técnicas narrativas para el tratamiento de la información ambiental.

Todo lo anterior se puede ver representado a nivel local en la ciudad de Popayán, por medio de un referente audiovisual que es resultado de la investigación del semillero Comunicación, Género y miradas disruptivas de la Universidad del Cauca, en el marco de su participación del proyecto de investigación titulado: “Interacción social solidaria para el conocimiento local: sensibilización en educación financiera en el marco de la sustentabilidad urbana en Popayán” (Ver anexo 12).

En dicho producto audiovisual se sustenta la materialidad de estos conceptos descritos anteriormente -los cuales fueron insumos importantes en la creación de la propuesta narrativa de la miniserie animada-, por medio del relato de personas que hacen parte de los procesos de la red de huertos urbanos agroecológicos de los barrios: Los Naranjos, La Paz, La Independencia y Nuevo Japón.

En el video, los integrantes también hacen referencia a un concepto denominado huerto terapia, pues resaltan la capacidad que tiene el trabajo alrededor del huerto como un elemento de gran ayuda en la gestión adecuada de la salud mental de las personas querientes del huerto. Tal como explica Herrera (2017):

El trabajo con plantas deviene su utilidad de la base del ser humano como parte de lo natural; requiere que la persona se desempeñe dentro de un ambiente abierto y que se

vincule con otro ser vivo en un contexto que entrega diversos estímulos sensoriales naturales, texturas, colores, olores, sonidos e incluso sabores, requiere flexibilidad para asumir diversos roles, planificar y desplegar habilidades motoras. Es además una experiencia creativa, que otorga resultados visibles y compartibles. (p.171)

Por lo tanto, el huerto les brinda a los sujetos urbanos una oportunidad de estar en contacto directo con elementos naturales -ausentes en los entornos artificiales de las ciudades- y con los procesos básicos de la producción de alimento, lo cual, a su vez, representa un aliante que ayuda al cubrimiento de las necesidades básicas requeridas en el bienestar integral de las personas.

Lo primordial dentro de estas terapias con huertos urbanos está dada por las características de las mismas plantas, pues crecen, cambian, y responden a cuidados y con ello estimulan una participación sin juicios que alimenta sentimientos de esperanza. Es una metáfora del proceso de recuperación. “Durante el invierno debemos esforzarnos, aunque no veamos los resultados, en la esperanza de que éstos llegarán en primavera”. Supone además un intercambio de roles pues el “excluido” asume ahora el rol de cuidador, protector de otro ser, que depende de su preocupación y atención. Se pasa de un estado pasivo, a uno activo. (Herrera, 2017, p. 1)

Por su parte Jamith Bolaños, integrante de la red de huertos urbanos agroecológicos y miembro activo de la organización Juntanza Popular Insurgente de la ciudad de Popayán, colectivo donde se abordan procesos pedagógicos alrededor de la agroecología urbana, a través de la entrevista aplicada en pro de esta investigación, sustentó cómo en su organización se han llevado a cabo talleres y proyectos, por ejemplo, ‘Huerto terapia, caminata y taller’, dirigido a la comunidad Payanesa (Ver anexo 10).

En el taller se evidenció que existe un intercambio y memoria de saberes de los antepasados rurales que migran a la ciudad o zonas periurbanas, trayendo consigo en su travesía saberes agroecológicos. También, se destacó como objetivo principal del taller en huerto terapia, reconocer los procesos llevados a cabo en el huerto (sembrar, cosechar, abonar) metafóricamente también se pueden llevar y ver reflejados en la vida personal de los individuos querientes de los huertos (Ver anexo 10).

Todo lo anterior respecto al huerto como terapia, fue un elemento imprescindible para la intención comunicativa de la miniserie animada, pues aportó elementos que permitieron a las creadoras elegir a los personajes centrales -Antonio y su perra Chiripa-, como seres que representan la marginalidad social hacia la que muchas personas y sujetos de derechos de otras especies como los animales, se ven condenadas; bien sea, por factores de desigualdad, la ausencia de reconocer a la naturaleza como un sujeto de derecho, el especismo, el aislamiento, el desplazamiento forzado campo-ciudad, la pobreza, el desempleo, la falta de políticas públicas respecto a las labores de cuidado de las personas o seres vivos que no se encuentran en etapas productivas según el sistema capitalista.

Así mismo, se propuso que los personajes lograran trascender y mitigar los padecimientos de dicha marginalidad al emprender el viaje hacia la construcción de un huerto urbano. Como se menciona en Gómez (2001) "La necesidad de abordar la vía natural para la sanación del cuerpo o espíritu en conflicto, no se encuentra terminada, sino posee la satisfacción plena del trabajo que reporte el placer de su realización y la sublimidad de la contemplación final."

Por otro lado, además de la importancia que se le debió dar al fenómeno del buen vivir, estuvo la crisis sanitaria provocada por COVID-19, que implicó cambios nunca antes imaginados en la sociedad mundial. Dicha crisis se fue manifestando en la vida de los habitantes ciudadanos en forma de miedo a lo desconocido, a los límites de nuestro entorno, como el cuerpo, la casa, el planeta tierra y a la muerte.

También es preciso considerar que, la sociedad mundial debió confinar en sus hogares bajo una cuarentena que llegó de forma repentina, e instó a los gobiernos a generar estrategias para la prevención y mitigación del virus. En el caso de Colombia el 6 de mayo de 2020, por medio del decreto 637, se declaró un “Estado de Emergencia económica, social y ecológica en todo el territorio nacional” (p.1)

Sin embargo, podría decirse que la pandemia evidenció e intensificó las desigualdades ya anteriormente mencionadas, pues durante ella aumentaron los niveles de desempleo en la ciudad y hubo personas que no tenían garantizada su seguridad alimentaria.

Es por lo anterior que en la serie animada se quiso representar dicha crisis sanitaria, por un lado, a través del símbolo de los trapos rojos colgados en las fachadas de casas de barrios populares, trazo que significaba: “no tenemos comida en esta casa”. El grito de auxilio de las familias que ante la crisis no tenían empleo, estaban hacinadas, con hambre y sin alimentos; fue una característica que se presentó en los barrios populares y marginados de muchas ciudades en el país (Pardo, 2020), entre ellas Popayán, durante la época de la cuarentena estricta en Colombia (El tiempo, 2020)

Por otro lado, la crisis también se representó en la miniserie animada, por medio de la voz en off que aparece al inicio del primer capítulo mientras el personaje de Antonio observa la televisión. En ella se da un contexto general de la situación de crisis sanitaria, económica, y en el país por medio de las noticias. Anunciando el fenómeno de los trapos rojos en las fachadas de las casas y la función de algunas organizaciones sociales rurales que generaron estrategias para transportar alimentos del campo hacia la ciudad, con el fin de ser donados a los barrios que pasaban hambre.

Por ejemplo, la organización del Consejo Regional Indígena del Cauca –CRIC-, salieron a las calles de la capital caucana, para realizar la entrega de 5.000 mercados a los diferentes sectores populares que se vieron afectados por la falta de alimentos durante la cuarentena. La

actividad se llamó “Minga de la Comida, Tejiendo Solidaridad con los Pueblos”. (Colombia informa, 2020)

Y así como señala Galindo (2020), el espacio virtual se constituyó como el espacio más “habitable” por los seres humanos, a manera de alternativa para suplir la necesidad humana de interacción social, espacio donde se comunicaban, compartían e intercambiaban saberes.

Ello hizo fijar la mirada en las redes sociales como nicho de comunidades y grupos que se entretejieron para la implementación de huertas caseras urbanas, como fue el caso del grupo de Facebook Ciudad, Huerto y Jardín integrado por 1.000 personas (fuente estadísticas datos de Facebook), que buscaron incorporar los huertos urbanos a su vida cotidiana en medio de la cuarentena; en espacios como terrazas, patios, paredes y jardines. Así mismo, este grupo promovió que más personas se sumaran y compartieran la experiencia con sus huertas en el hogar por medio de fotografías y videos.

Por un lado, es importante tener en cuenta que “las narrativas digitales surgen como una herramienta que permite contar historias de manera sencilla y desde un lenguaje multimodal, lo cual ha sido una inflexión en la forma en que los usuarios reciben la información y además contribuyen a elaborarla” (Villalustre & Del Moral, 2013). Debido a este condicionamiento, se establece el microrrelato como una nueva forma de narrar historias a través de las tecnologías digitales y las redes sociales, apetecidas por la cibercultura contemporánea. Sin embargo, los microrrelatos tienen sus orígenes en las civilizaciones de la antigüedad, por ejemplo, “En la Edad Media, muchas de las expresiones culturales como las alegorías, las parábolas, las fábulas y los cuentos tenían una extensión bastante reducida” (Cano & Wilches, 2019, p.1). Algo similar a esto, pueden ser hoy, las coplas, poesías, arengas campesinas, cápsulas informativas audiovisuales, pautas publicitarias, series y miniserias.

Como ejemplo en la actualidad, y en medio de tal coyuntura en Colombia, se publicó “Matarife” dirigida por Daniel Mendoza, una serie web para público adulto, con un eje temático:

la investigación periodística sobre casos de corrupción y violencia ligados al ex presidente Álvaro Uribe. Alternada a esta, surge Crónicas de Cuarentena, una serie web dirigida por Miguel Vila, con el propósito de hacer una experimentación estética en el confinamiento.

Teniendo en cuenta lo anterior, uno de los conceptos que más tiene fuerza en el proyecto es el de miniserie audiovisual, “la cual se caracteriza por articularse en pocos segmentos, denominados episodios o capítulos, de corta duración, los cuales pueden ser autónomos o ser consumidos en un orden determinado” (Greco, 2019). Debido a la amplia variedad de definiciones sobre series de ficción es necesario, en este caso, centrarse en la definición más adecuada para el concepto de estudio, el cual está relacionado con algunos rasgos distintivos y propios de las series de ficción, Greco (2020) citando a Bort afirma que son:

Discursos narrativos audiovisuales de ficción serializada, fraccionados de forma estructurada y episódica, continuativos y/o interdependientes narrativa y/o temáticamente, cuya ideación, producción, emisión y posterior distribución se vehicula —en una primera instancia— en la disposición del discurso generado en el interior de un flujo televisivo (Bort, 2012, p. 40). (p.48)

Por eso se toma como referencia a este autor ya que expone una tipología de la estructura narrativa serial audiovisual para dar cuenta de la variedad que existe. Y las clasifica de la siguiente manera: series sin continuidad, series episódicas, series acumulativas, series secuenciales, series con continuidad cerradas o abiertas, y series híbridas. Estas están condicionadas por diferentes factores como, por ejemplo, la cantidad y la duración de los capítulos que, como es el caso del presente proyecto, la convierten en una miniserie.

Según este autor, debido a la narrativa de esta historia, la cual esta desarrollada en una sola trama y no busca generar más subtramas o nuevas ideas, esta tiene rasgos de una serie con continuidad pues en cada capítulo hay elementos que se tejen a medida que avanza la historia para que la trama sea entendida.

Esto está presente, por ejemplo, en el arco de transformación del personaje de Antonio, el cual logra su desarrollo gracias a la comprensión que hace el espectador desde el primer capítulo hasta el final de la historia y como esta se articula con la vida de los demás personajes. Por lo tanto, esta miniserie también se enmarca en un modelo de serie donde la estructura de cada capítulo es abierta, es decir en los dos primeros capítulos la trama queda inconclusa.

(...) Se articula en un número variable de segmentos, denominados capítulos, sin clausura, narrativamente no autosuficientes; en el contexto de la serialidad, cada uno de ellos ocupa un lugar preciso en la concatenación con los precedentes y los sucesivos; sólo pueden ser consumidos en un orden determinado. (Greco, 2019, p. 51)

Por otro lado, respecto a la técnica elegida de animación, la producción creativa tuvo como base la idea de pensar en el stop motion como una herramienta innovadora al momento de comunicar un fenómeno social como los HUA, partiendo de que la técnica se puede entender como un proceso que tiene como objetivo:

“Crear y capturar fotograma a fotograma el movimiento simulado y progresivo de modelos, figuras rígidas o maleables que pueden estar construidas de diversos materiales” (Silva, et al 2018 p.1). Como técnica de animación, el stop motion nos ofreció un estilo particular de mostrar una historia, donde los acabados y el particular efecto de los objetos en movimiento se llevaron todo el protagonismo.

Lo anterior también nos brindó la oportunidad de fijar nuestros intereses como investigadoras en la función estética y semántica de la imagen y su poder para comunicar a través del arte aplicado al audiovisual. Por ende, el simbolismo, del cual ya se había hablado antes, estuvo presente ya que es un elemento que toma mucha relevancia en las técnicas de animación. “El símbolo en animación puede operar en su forma más pura, divorciada de cualquier relación

con la representación del mundo real” (Wells, 1998, p. 84). Y fue así como esta técnica nos permitió dar un enfoque directo a la intención propuesta que es producir sensaciones, por lo que su uso terminó siendo una de las herramientas más ideales para lograr el cometido.

Capítulo III

3.1 Metodología

El diseño general metodológico del proyecto fue cualitativo, en este se inscribe el método investigación- creación usado para la elaboración de la pieza audiovisual. Según la vicerrectoría de investigación de la universidad de los Andes establece dicho método como: “una serie de procesos que involucran el conocimiento, la experiencia, la intuición, estética y plástica, creatividad, innovación, entre otras herramientas para alcanzar los objetivos planteados en la presente investigación, posteriormente en la generación de nuevo conocimiento y su divulgación” (p.1)

Inicialmente para la recolección de información documental, que sirviera de inspiración y contextualización para la representación estética de la pieza audiovisual, acerca de los procesos de huertos urbanos agroecológicos que se gestaron en la ciudad de Popayán en tiempos de cuarentena por Covid 19. Se hizo uso de la formulación y aplicación de entrevistas semiestructuradas llevadas a cabo vía telefónica, chats y una entrevista de forma presencial llevada a cabo después de la crisis por Covid 19.

Las personas entrevistadas fueron el fundador del grupo virtual en la red social de Facebook “Huerto y jardín en Popayán” Miguel Varona. Dicho grupo fue creado con la finalidad de “compartir información, tips, fotos y consejos de siembra, fertilización, poda, cosecha y demás de huertas y jardines en el municipio de Popayán.” (página de Facebook Huerto y Jardín en Popayán).

También se llevó a cabo un compendio de información por medio de fichas de recolección de datos de algunas publicaciones realizadas en el grupo Huerta y Jardín de Popayán, durante el tiempo de cuarentena estricta decretada en la ciudad de Popayán, en el intervalo de tiempo comprendido entre los meses de abril y agosto del 2020.

El material audiovisual y de imágenes recolectado en las fichas junto con las entrevistas se convirtieron en insumos para ser observados, buscando construir conceptos que fueron importantes en la creación narrativa (guion literario) de la miniserie animada.

Conceptos como: la transmisión y memoria de saberes alrededor de los huertos urbanos agroecológicos; la importancia del tratamiento limpio y ecológico del suelo y la relación consciente humano-naturaleza; la resignificación de los espacios urbanos - a través de adaptar los patios, lotes baldíos o antejardines de las casas a huertos urbanos agroecológicos-; el impacto de los huertos urbanos agroecológicos en la vida de las personas (huerto terapia); las redes de apoyo entre comunidades (bien sea interurbanas o urbano-rural y urbana-periurbanas) que se tejen para el aprendizaje e intercambio de insumos para la huerta y conocimiento para mejorarlas.

De igual forma, la información de las fichas también sirvió para tomar elementos estéticos que inspiraron referentes para la producción del arte de la miniserie animada.

En dichas fichas técnicas se organizó la información de la siguiente manera: fecha de publicación, nombre del usuario, ubicación geográfica del huerto en la ciudad (si se expone en el caso), tipo de publicación – ya sea de carácter expositiva, pedagógica, comercial, cómica- y finalmente un ítem donde se anexó videos, imágenes o links que acompañarán la publicación.

También se aplicó una entrevista semiestructurada a Jamith Bolaños uno de los líderes de la organización “Juntanza popular insurgente” y ex integrante de la organización social “Periferia Crítica” – en ambas organizaciones se llevan a cabo procesos pedagógicos agroecológicos por medio de huertos urbanos agroecológicos-.

A su vez Jamith es miembro activo de la red de huertos urbanos agroecológicos de la ciudad de Popayán en representación de la huerta urbana agroecológica del barrio Bosques de Pomona, huerta construida en el tiempo de cuarentena estricta con ayuda de los vecinos del sector. Y la cual tiene como propósito central la producción de plantas medicinales. (Ver anexo 10)

A partir de la información suministrada por las entrevistas y como se mencionó al inicio, se pudo establecer que en la ciudad de Popayán existen 22 huertos urbanos agroecológicos que conforman la red de huertos urbanos, distribuidos en diferentes sectores de la ciudad, como: Barrio la Paz, el Ecobarrio Sinaí, Los Naranjos, La loma de la Virgen, Nuevo Japón, residencias universitarias, entre otros.

En dicha red se predispone compartir insumos por medio de trueques, comercializar productos obtenidos de las huertas en espacios, como, por ejemplo, el mercado orgánico “festival de la cosecha” - organizado por la CRC en alianza con otras dependencias públicas administrativas de la ciudad de Popayán-, distribuir alimentos entre los vecinos de los diferentes sectores, y promover la retroalimentación y memoria de prácticas agroecológicas de las zonas rurales a las urbanas. Manzano (2020) (Ver anexo 12)

A partir de todos los insumos teóricos de la investigación recolectados se dio paso al proceso creativo. Es clave resaltar que este proceso inicio a partir de una exploración muy intuitiva por parte de las creadoras, es decir, se contó con un apoyo teórico previo respecto a los conceptos base de la animación como los 12 principios de la animación, entre ellos: el timing, aceleración- desaceleración, cadencia del movimiento, anticipación, exageración, atractivo, entre otras (Bosch, 2019). Y también se contó con descripciones teóricas de otros trabajos donde se aplicó la técnica en Stop Motion y la animación tradicional en 2d como el corto animado “Seis pm”.

Inicialmente la propuesta narrativa se crea pensando, por un lado, en lograr representar, a modo de inspiración, los conceptos extraídos de la investigación sobre huertos urbanos agroecológicos en la ciudad de Popayán en tiempos de cuarentena por Covid 19; haciendo uso de los componentes estéticos que permite la exploración de la técnica de animación en stop motion (personajes, escenografía, iluminación, sonidos, espacio-tiempo etc.)

Y, por otro lado, la idea narrativa también estaba condicionada por reducir a un mínimo considerable los elementos estéticos que compusieron el universo de los personajes. Debido a

la complejidad de la técnica en Stop motion, que requiere un despliegue de alta demanda respecto al tiempo de elaboración para una muy corta duración en minutos de video. Además del tiempo entre la creación analógica y artesanal de la mayoría de los elementos que comprenden y representan el universo narrativo.

En ese orden de ideas se establece que la historia se desarrollaría en el escenario de una casa ubicada en un sector popular y periférico de la ciudad, haciendo alusión a la mayoría de las huertas urbanas agroecológicas de la ciudad que se encuentran ubicadas en la periferia de la misma.

Además de que la casa también fue un elemento fundamental en el relato, ya que acompaña y refuerza, junto a su estructura y propuesta estética, el estado emocional del personaje. Así mismo, la casa es una figura que sirve en el relato como símbolo del concepto de resignificación de los espacios urbanos, pues es en una parte de la casa (patio abandonado) donde se da paso a la creación y transformación de un huerto urbano.

Ubicar el espacio tiempo del relato dentro de la cuarentena por la crisis sanitaria de Covid 19, también se convierte en un pretexto que refuerza, por un lado, establecer a los personajes alrededor de los espacios íntimos y de confinamiento de una casa que nos permitió simbolizar, que, ante toda crisis, “el ser humano no puede olvidar que lo personal es político” (Parrondo, sf.) Y, por otro lado, permite representar el concepto de la relación humano-naturaleza pues “la crisis sanitaria por Covid 19 refleja, a su vez, la crisis medioambiental y económica mundial” (Agamben, et al, 2020)

De igual forma se establece un número mínimo de personajes a 4: un anciano (Antonio), una perra (Chiripa), un niño (Antonio niño) y una mujer joven (Ana). A partir de aquí se piensa en la relación de estos personajes con su entorno y posteriormente la relación entre ellos, buscando que estas conexiones también representen los conceptos arrojados por la investigación contextual alrededor de los huertos urbanos agroecológicos.

Siguiendo el modelo semántico Actancial propuesto por Algirdas-Julien Greimas que se reducía a seis funciones:

Un sujeto “desea un objeto” (ser amado, dinero, honor, felicidad, poder o cualquier otro valor...); es ayudado por un ayudante y orientado por un oponente; el conjunto de los hechos es deseado, orientado, arbitrado por un destinador, en beneficio de un destinatario. Éstos son a menudo de naturaleza social, ideológica o moral: Dios, el orden establecido, la libertad, el delito, la lujuria, la ambición, un fantasma, la conciencia, la justicia. (Saniz, 2008, p. 95)

Se determinaron los componentes del relato de la siguiente manera: el sujeto es representado por Antonio un anciano deprimido y solitario. El objeto de deseo de este personaje se representa en el intento por encontrar un sentido para continuar viviendo. El oponente del relato se construyó representado por la soledad, el desempleo, el abandono, la depresión, escasez económica, el uso de agrotóxicos y la crisis sanitaria, ambiental y económica por Covid 19. El ayudante en el relato es representado por la perra con quien vive Antonio, llamada Chiripa. El destinador es representado por la perra, un sueño revelación que tiene Antonio y una muchacha llamada Ana que espía a Antonio y con la cual posteriormente comparte saberes agroecológicos. Y el destinatario es representado por el huerto urbano y la casa.

3.2 Propuesta narrativa

En cuanto a los ejes propuestos en el modelo actancial, se aplicaron de esta forma en el relato de la animación:

Eje destinador- destinatario (Ana, sueño- huerto): representan los valores que el personaje a olvidado, como: la conexión de amor con los entornos naturales como memoria de sus momentos felices de la infancia rodeado de la naturaleza plena, que le enseñó la importancia del cuidado de sí mismo y de los seres vivos que lo rodean.

Eje del saber sujeto- objeto (Antonio- recuperar el sentido de vivir): representa la búsqueda que inicia Antonio para reconectarse con los procesos naturales como sembrar, cosechar, cuidar de otros seres vivos, y comunicarse con otros seres no humanos. Procesos que sin duda alguna representan lo esencial de la vida, el amor.

Eje ayudante- opositor (Chiripa/soledad/crisis/agrotóxicos): representa a Chiripa como el sujeto no humano y sensible que posee otros tipos de conocimientos que Antonio ignora, los cuales en su condición de animal desea comunicar para cuidar y ayudar al ser quien ella ama, por tanto, Chiripa en el relato adquiere el rol de maestra y guía en la búsqueda que emprende Antonio.

De esta manera se establece:

3.2.1 Storyline

Antonio un anciano deprimido, hambriento y solitario está encerrado en su casa debido a la cuarentena por Covid-19. Antonio no posee comida ni dinero. Pero es ayudado por su perra Chiripa, Ana y un sueño revelador para conseguir alimento y construir un huerto casero que le devolverá la esperanza de vivir.

3.2.2 Tagline

Antonio un anciano desesperanzado de la vida recupera el extraordinario sentido de vivir a través de un sueño que lo inspira a construir una huerta casera en el patio olvidado de su casa con ayuda de su perra Chiripa.

3.2.3 Sinopsis

Un anciano residente de un barrio popular de la ciudad de Popayán en tiempos de pandemia, quien junto a su perra emprende un viaje íntimo para superar el olvido, el aislamiento, la soledad, la depresión, la crisis alimentaria, y económica por medio de la construcción de un huerto casero que le devolverá la esperanza de vivir.

3.2.4 Género

El género de la historia se enmarca en la ficción, pues el relato representa una serie de hechos que están inspirados en la realidad, sin embargo, no responden a la representación fiel de la misma, por el contrario, la deforman y exageran con la intención propia y consciente que permite la animación. Por tanto, la animación representa el desborde de la imaginación a través de universos posibles donde se rompen las leyes de lo real, lógico, tangible y normativo, propiciando la creación de historias fantásticas y sensibles, por ejemplo, la que se desarrolló en este proyecto.

3.2.5 Formato

En cuanto el formato donde se inscribió la animación responde al de miniserie animada, pues la historia fue pensada para ser contada a través de tres capítulos, cada uno con una duración de tres minutos. Es clave resaltar, que en el presente proyecto se escribió el guion literario completo donde se desarrolla la historia de los tres capítulos que componen la miniserie, sin embargo, por temas de tiempo y de presupuesto, solo se ejecutó la realización del primer capítulo, en la fase de creación que responde a las etapas de Preproducción, producción y postproducción.

3.2.6 Establecimiento de la narrativa

3.2.6.1 Primer capítulo- Acto 1

Planteamiento de la realidad (Min. 0- Min. 1:19): Una casa lúgubre y oscura en la periferia de la ciudad de Popayán, hospeda a Antonio y a su perra Chiripa, quienes escuchan en el televisor la crisis sanitaria que vive el mundo. Antonio observa hacia la calle, ve y escucha una ciudad inhóspita, silenciosa y respira profundamente.

Antecedente o pinza (Min. 1:00- Min. 1:12): Accidentalmente el control del televisor cae al piso y chiripa lo entierra en el patio

Primer punto de giro (Min. 1:23- Min. 1:32): Antonio está hambriento, la alcancía de la casa solo tiene una moneda y toma la decisión de ir a revisar la nevera con la esperanza de encontrar alimentos.

Segundo punto de giro (Min. 1:47- Min. 2:08): El sonido insistente del ladrido de Chiripa llama la atención de Antonio y le muestra que en el árbol hay guayabas que puede tomar para alimentarse.

Antecedente o pinza (Min. 1:57- Min. 2:08): Ana, una vecina se asoma a ver a Chiripa y a Antonio coger guayabas del árbol

Tercer punto de giro (Min. 2:14- Min. 2:28): A Antonio se le caen restos de las guayabas que consume y Chiripa los entierra en el patio, porque sabe que su amo podrá tener más guayabas en un futuro.

Antecedente o pinza (Min. 2:37- Min. 2:48): Un día en la mañana monótona de Antonio, despierta y busca sus pantuflas. Al encontrar solo una se resigna y sale del cuarto a servirle a Chiripa un poco de pan viejo que le queda.

Antecedente o pinza (Min. 2:50- Min. 2:52): Chiripa pasa y lleva la pantufla en el hocico para enterrarla en el patio.

Detonante- dimensión mágica (Min. 3:05- Min. 3:13): Antonio ve a chiripa ladrar ante el brote de la planta de guayaba, lo que lo lleva a entender la dinámica de este suceso mágico. Antonio observa la planta que creció, la cual tiene un poder emocional que lo afecta.

3.2.6.2 Segundo capítulo- Acto 2

Cuarto punto de giro (escena 1): A través de un sueño de su infancia, Antonio recupera las esperanzas y es el punto donde Antonio comienza a valorar la vida y empieza la idea de tener un huerto en casa parecido al que se mostró en su sueño.

Climax- la huerta de Antonio y Chiripa florece: Luego de cultivar por días, Antonio se ve feliz con Chiripa en la huerta, la cual no solo ha cambiado su forma de ver la vida, sino que tiene motivaciones por continuarla.

Pinza- Marcha de la comida: Una chiva que transporta alimentos y uno de los campesinos que va en ella le da una canasta a Antonio. La escena de la marcha de la comida se considera una pinza debido a que en ese momento se representan valores importantes dentro de la narrativa como la solidaridad y el compartir. Situación de gran aprendizaje para Antonio.

Confrontación- punto medio: La confrontación que tiene Antonio es cuando observa que Chiripa está enferma y sus plantas están a punto de marchitar a causa de los agrotóxicos que ha regado por toda su huerta. Su arrepentimiento es notorio y debido a la gravedad de la situación decide ir a buscar ayuda.

3.2.6.3 Tercer capítulo- Acto 3

Quinto punto de giro: Descubre a Ana, su vecina, abonando el árbol de guayabas y se dirige a ella a pedirle ayuda. Ana le explica a Antonio que no debe utilizar los agrotóxicos y procede a enseñarle a hacer abonos e insecticidas orgánicos. Se considera que esta situación es de gran importancia porque resalta uno de los conceptos que cobran relevancia narrativamente y es el de transmisión de saberes.

Resolución- fin: El sueño de Antonio es real, su huerta está florecida gracias a los cuidados que él y Chiripa le dan. Antonio decide compartir alimentos de su huerta con su vecina Ana, quien se ha convertido en una gran amiga.

3.2.7 Lo que falta por hacer

El producto animado del que se hace entrega en este trabajado de grado corresponde al desarrollo final de las etapas de preproducción, producción y postproducción de uno (primer capítulo) de los tres capítulos que se proponen en el desarrollo del guion literario de toda la historia animada (Ver anexo 2), lo que corresponde a un 25% de la totalidad del proyecto. Lo que

nos permite entender que el proyecto aún no se encuentra finalizado y por consiguiente quedan muchas tareas pendientes a ser ejecutadas y planificadas para culminar la realización de los dos siguientes capítulos, no obstante, la experiencia adquirida en la realización del capítulo ya mencionado, sin duda, nos proporcionó un número ilimitado de herramientas que nos permitirá continuar con el desarrollo del proyecto con mayor destreza.

Otra de las tareas principales que quedan pendientes será la búsqueda de recursos económicos, como se expone en la propuesta de financiación más a detalle en el apartado del libro de producción (Ver anexo 1). De igual forma, la posibilidad de seguir puliendo el capítulo ya realizado es una opción pertinente, por si se desea buscar financiación a través de participación en concursos de becas o convocatorias públicas del gobierno.

Respecto a la investigación teórica que sustenta el universo narrativo y creativo de la mini serie, la tarea que concierne será enriquecer la exploración a nivel de trabajo de campo, actividad la cual se vio obstruida en el desarrollo de este proyecto debido a que el inicio del trabajo de investigación coincidió con la llegada de la crisis mundial de salud pública por la pandemia de Covid 19 al país, y por tanto en la ciudad de Popayán se decretó el confinamiento estricto y obligatorio.

Conclusiones

Desde el proceso creativo y artístico aplicado al desarrollo de productos comunicativos audiovisuales, fue importante comprender la importancia de consolidar un plan de trabajo claro, pero flexible a la disponibilidad e imprevistos de recursos y a las alternativas que se fueron presentando.

Al aplicar la técnica de stop motion se pudo evidenciar que hay un proceso que vuelve tanto el trabajo investigativo como creativo un espacio interdisciplinar, por tanto, se debe tener en cuenta una amplia gama de actividades que requieren de conocimientos en áreas como el diseño gráfico, artes plásticas, literatura, animación, carpintería y manejo de diversos materiales, ingeniería electrónica, fotografía, producción audiovisual y todas estas áreas aplicadas al ejercicio central de la comunicación social.

Se entendió la animación en stop motion como un género, lenguaje audiovisual y como una técnica que brinda herramientas que se pueden utilizar en el campo de la comunicación como una forma de transmitir un mensaje de manera única, creativa, clara y coherente, lo que nos otorgó en nuestro ejercicio profesional como comunicadoras sociales herramientas valiosas, en cuanto a fotografía, lenguaje audiovisual, manejo de software de posproducción audiovisual, construcción de guion, transmisión de contenidos sociales por medio de la imagen y sin duda el fortalecimiento de la creatividad e imaginación por medio del arte.

Referencias

- Arce, R. (2014) *La animación colombiana en el siglo XX: una historia en construcción*. Cuadernos de Cine Colombiano - Nueva época. https://idartesencasa.gov.co/sites/default/files//libros_pdf/920855f40f644067db8ec845394802ba%20%281%29.pdf
- Agamben D et al (2020) *Sopa de Wuhan* recuperado de: <http://iips.usac.edu.gt/wp-content/uploads/2020/03/Sopa-de-Wuhan-ASPO.pdf>
- Avendaño F (2003) *Vivienda popular espontánea: conceptos de espacialidad y progresividad Reflexiones a partir de un estudio de caso: Bogotá, Colombia* Tomado de: https://is-suu.com/procesosurbanosinformales/docs/ciudad_informal_colombiana
- Baptiste, M, Guerrero, N, Mendoza, D, & Torres, M. (2018). *Seis PM: Cortometraje de Animación Tradicional 2D*. [trabajo de grado]. Universidad La Sabana, Bogotá.
- Bermúdez, A. (2015). *La animación gráfica digital como recurso enriquecedor de los contenidos periodísticos-audiovisuales* del sitio web www.elcolombiano.com. http://repository.unilalla.edu.co/dspace/bitstream/10567/1785/1/Animacion_grafica_digital_sitio_web_el_colombiano.pdf
- Bordwell, D., Fontal Rueda, Y., & Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico: una introducción*. Paidós Ibérica, https://www.academia.edu/8653496/El_arte_cinematografico_Bordwell_y_Thompson
- Bosch Sanfélix, F. (2019). *Aplicación y análisis de los doce principios básicos de la animación*. Universidad Politécnica de València. <http://hdl.handle.net/10251/117737>
- Caliri D. (1993) *Software Dragonframe*. Recuperado de: <https://www.dragonframe.com/about-us/>
- Cano, J & Wilches, A. (2019). *KARMAGEIST: serie web antológica de terror*. [trabajo de grado]. Universidad La Sabana, Bogotá.

- DANE (2020) *Boletín técnico: Principales indicadores del mercado laboral junio de 2020*. Recuperado de: https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/ech/ech/bol_empleo_jun_20.pdf
- Decreto 637 de 2020. Presidencia de la República de Colombia, 6 de mayo de 2020.
- Díez, F. F., & Abadía, J. M. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós. <https://sixtoon.files.wordpress.com/2015/04/manual-basico-de-narrativa-y-lenguaje-audiovisual.pdf>
- Durán, M. (2014) *La animación colombiana en el siglo xx: una historia en construcción*. Cuadernos de Cine Colombiano - Nueva época. https://idartesencasa.gov.co/sites/default/files/libros_pdf/920855f40f644067db8ec845394802ba%20%281%29.pdf
- Quintero, F. G. (2013). *La ciudad colonial y sus textualidades contemporáneas: El color blanco en Popayán*. Un estudio de semiótica cultural urbana. Nexus Comunicación, 14.
- Gómez, S. (2007). *Relación Salud-Ocupación desde la terapia ocupacional*. 8° congreso virtual de psiquiatría Interpsiquis. Recuperado de <http://es.slideshare.net/sabinabafe/interpsiquis-2007-29124>
- Greco, M. (2019). *Narrativa serial audiovisual: estructuras y procedimientos de la ficción televisiva*. TOMA UNO, (7), 45–66. Recuperado a partir de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/26184>
- Herrera, C (2017) *Horticultura como medio de intervención: una mirada ecológica desde la terapia ocupacional* Revista ciudades, estado y política. Recuperado de: <https://revistaterapiaocupacional.uchile.cl/index.php/RTO/article/view/48143>
- López, J. P. (2014). *Tendencias actuales en técnicas de animación*. Historia y Comunicación Social, 19(Especial febrero)
- Luengo, C. (2012). *La animación Stop Motion. Técnicas y posibilidades artísticas*. Cut-out: Siluetas animadas. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/19146/memoria.pdf>

- Manzano L. (2020) *Interacción social solidaria para el conocimiento local: sensibilización en educación financiera en el marco de la sustentabilidad urbana en Popayán*. Obtenido de: <https://www.facebook.com/universidadelcauca/videos/439915227908431>
- Montero J. (2005) *Medios de comunicación y Medio ambiente*. Recuperado de :<https://dial-net.unirioja.es/download/articulo/2244820.pdf>
- Nielsen N.V. (2015) *Estudio Nielsen Global sobre Actitudes Generacionales*. Disponible en: <https://www.nielsen.com/content/dam/nielsen-global/latam/docs/reports/2016/EstilosdeVidaGeneracionales.pdf>
- Ocampo L (2022) *Covid-19 en Cauca: panorama de dos años de pandemia*. Tomado de: <https://verdadabierta.com/covid-19-en-cauca-panorama-de-dos-anos-de-pandemia/>
- Páez, A (2020) *Agroecología urbana frente al cambio climático. Aporte al ordenamiento territorial agroecológico en las ciudades. Revista ciudades, estado y política*. Recuperado de: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/revcep/article/view/82189/76907>
- Pardo D. (2020) *Coronavirus: Por qué tantos colombianos han colgado trapos rojos en sus casas en medio de la cuarentena por la pandemia. BBC mundo*. Recuperado de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-52349231#:~:text=Un%20trapo%20rojo%20como%20grito,mundo%2C%20seg%C3%BAAn%20el%20Banco%20Mundial>
- Pedroza, J & Andrade, O. (2008). *Historia del cine de animación en Colombia (1926-2008)*.<https://journals.openedition.org/cinelatino/2246>
- Pikkov, U. (2010) *Animasophy, Theoretical Writings on the Animated Film*. Estonian Academy of Arts, Department of Animation.
- Pulecio, E. (2008) *El Cine: Análisis y Estética. Publicado por República de Colombia: Ministerio de Colombia*. https://www.unpa.edu.ar/sites/default/files/descargas/Administracion_y_Apoyo/4.%20Materiales/2017/RECT/T221/El%20Cine-An%C3%A1lisis%20y%20Est%C3%A9tica_Enrique%20Pulecio%20MARI%C3%91O.pdf

- Sandoval L (2013) *Racionalidad ambiental según Leff y Ecoliteracy según capra: propuesta de un criterio ambiental de valoración bioética basado en la sustentabilidad de la vida* Tomado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/21486/SandovalFreireiraLe%C3%B3nFredyAlberto2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Santa, C (2014) *La animación colombiana en el siglo xx: una historia en construcción*. Cuadernos de Cine Colombiano - Nueva época. https://idartesencasa.gov.co/sites/default/files//libros_pdf/920855f40f644067db8ec845394802ba%20%281%29.pdf
- Sierra J. (2015) *La animación gráfica digital como recurso enriquecedor de los contenidos periodísticos-audiovisuales* del sitio web www.elcolombiano.com . Recuperado de: http://repository.unilasallista.edu.codsacebitstream10567/1785/1Animacion_grafica_digital_sitio_web_elcolombiano.pdf
- Wells, P. (1998) *Understanding Animation*. Routledge: Taylor & Francis Group. NY.

Anexos.

Anexo 1: Libro de Producción.

1. Propuesta de dirección

"¿Qué puede volver a dar entusiasmo y confianza, ¿qué puede alentar al espíritu humano a encontrar de nuevo el camino, a levantar la mirada hacia el horizonte, a soñar con una vida digna de su vocación, sino la belleza?"

Benedicto XVI (2009)

En medio de una pandemia, un hombre mayor se ve afectado por la escasez de alimentos, lo cual da paso a que su estado de salud mental se vea deteriorado al igual que su casa. La fortuna de Chiripa nace como una apuesta audiovisual que plantea representar el concepto de belleza que hay en las relaciones que se construyen con el otro a partir de la conciencia, el trabajo individual y colectivo en la huerta. La soledad en la vejez, la desesperanza y la monotonía de la vida son algunos de sus temas principales. La creación de una huerta es, narrativamente, un elemento que le devolverá las ganas de vivir a Antonio.

Chiripa, el otro personaje principal, metafóricamente, es el eje del saber; quien conducirá a Antonio a los momentos más sensibles de su vida. Es un personaje que propicia situaciones de asombro y de recuerdos que aún Antonio conserva, como su infancia. A su vez este personaje es la representación del valor y la importancia de la compañía y el amor entre especies, valores que para Antonio cobran sentido cuando ve el brote de una planta en su patio.

Visualmente se pretende provocar un sentido de identidad y reconocimiento del espacio mediante objetos y elementos cotidianos, principalmente, la casa de Antonio y Chiripa, que suscitan familiaridad en los espectadores.

Por otro lado, la línea narrativa es llevada por el momento mágico, que provoca Chiripa. Es decir, este momento es cuando surge, de un día a otro, el brote de una planta en un lugar

lúgubre y de tierra árida (el patio). Por lo tanto, se utiliza como dispositivo, este momento mágico, el cual da la pauta para el comienzo del arco de transformación de Antonio, un hombre viejo, que vive día tras día en soledad y sin esperanzas, pero la huerta y la compañía de Chiripa le brindan expectativas y un cambio de perspectiva.

Para la construcción del relato se tuvieron en cuenta una serie de conceptos principales que están presentes en el universo narrativo y los cuales se desean comunicar. Primero, la solidaridad y el compartir: la necesidad de encontrarse con otros para compartir saberes y alimentos en comunidad en las huertas; son elementos que se pudieron evidenciar en tiempos de cuarentena, pero también son virtudes que persisten en los barrios populares y a su vez, para las creadoras, hacen maravilloso al ser humano. De lo anterior se derivan otros dos conceptos como la vida y las emociones; siendo aquellos que llevan la narrativa principal y se reflejan en el estado emocional del personaje de Antonio. Así mismo, estos son el transporte para llegar a contar lo que se quiere comunicar, en un momento de desesperanza, se encuentra el sentido de la vida de forma mágica y romántica. Por último, la magia, está presente a través del viaje que emprenden los dos personajes, el cual transporta a Antonio a otro lugar que no es su propia realidad (sueño).

En cuanto al tratamiento narrativo se identifican dos universos, el primero es el barrio y la casa de Antonio y de Chiripa que, como se mencionó antes, actúa como el espacio más familiar para quien lo ve, representado no como una copia fiel de la realidad sino una creación a partir de referencias fotográficas que se hizo de algunos lugares de barrios populares de la ciudad modificados a conveniencia de la historia, del formato y del presupuesto.

El segundo universo es aquel que se da por medio de un sueño que tiene Antonio, siendo este un escenario que la audiencia aún no conoce, se intentará representar el amor por la naturaleza en la infancia de Antonio. Así pues, la intención dramática es guiada por el arco de transformación de Antonio y la personalidad de Chiripa.

El hilo narrativo no sólo recorre la vida de Antonio y de Chiripa, sino que también hay un personaje (Ana) que adquiere relevancia a medida que interfiere en la historia como un ayudante y como la representación de la solidaridad y el compartir. Por lo tanto, estos personajes y las situaciones que activan están dispuestas en ese orden con el propósito de incrementar la emocionalidad en la audiencia, quien es la que acompaña a Antonio en el recorrido que hace y la transformación que tiene.

2. Propuesta de producción

El público objetivo al cual está enfocado este proyecto son los jóvenes adultos entre 18-35 años que tienden a buscar contenidos de animación. Sin embargo, al ser un proyecto realizado en una técnica de animación tradicional se puede afirmar que puede estar en el campo de interés de personas que trabajan en el medio y que a su vez están explorando este tipo de contenidos audiovisuales. Debido a los temas que trata La fortuna de Chiripa, se cree que tendrán afinidad con los millenials, pues apelan a sus valores de consumo, los cuales, según el informe de Nielsen, titulado 'Estilos de vida generacionales' (2015), son el darle valor al disfrute de la vida y al alcance de la felicidad.

Además, se puede afirmar también que, el presente proyecto busca afinidad con las comunidades y personas que llevan un proceso de huertos urbanos, ya que fueron partícipes de la dimensión investigativa y son quienes viven en los espacios urbanos expandiendo el conocimiento que existe alrededor de las huertas.

Por un lado, para la producción del primer capítulo, se hizo una alianza con Cinecultivo Estudio, con el fin de nutrir el proceso de producción (Ver anexo 11). Por otro, se dispuso a crear un plan de producción y un cronograma que sirviera a su vez de flujo de trabajo y le permitiera a las animadoras el desarrollo eficiente de esta etapa:

2.1. Plan de producción

Tabla 1: Plan de producción

PLAN DE PRODUCCIÓN				
Interior sala- exterior calle				
Escena	Plano	Acción	Tipo de plano	Ubicación cámara
1	6	Antonio observa por la ventana	PA	interior
1	7 y 8	Antonio mira la calle	PP	interior
	7 y 8	Antonio triste	PP	exterior frente
4	1	se ve a chiripa a través de la puerta	PP	(se quita el frente)
	3	Antonio sale a ver que le sucede a chiripa	PG	exterior frente
	5	Antonio mira el fruto en el árbol	PA	interior
	6	La chica observa a Antonio desde el muro	PP	interior

Interior sala				
Escena	Plano	Acción	Tipo de plano	Ubicación cámara
1	1,2,2	Antonio sentado en la sala viendo tv	PG	lado A: atrás de la silla
	4,5	Antonio apaga el tv	PG	lado B: al frente de la ventana
	6	Antonio mira por la ventana		Lado B
	10	Cruje el estómago de Antonio	PP	Lado A
	12	Alcancía rota	PP	lado A

	13	Chiripa toma el cigarrillo del suelo	PP	lado A
	14	Chiripa va en dirección al patio	PA	Lado A
3	1	Antonio desde la ventana se dirige hacia la cocina	PA	lado A
	1	Antonio sentado en la sala comiendo	PG	Lado B
	2	Cae la guayaba al piso	PP	Lado B
5	3	Antonio desiste en comer	PP	Lado B
	4	Chiripa toma la guayaba	PP	Lado B
	5	Chiripa se dirige hacia el patio	PA	lado A
Interior cocina				
Escena	Plano	Acción	Tipo de plano	Ubicación cámara
	3	Antonio se para frente a la cocina	PG	Lado B
3	4	Antonio abre la nevera	PA	Lado B
	5	se ve la nevera vacía	PA	lado A
	6	cierra la nevera	PA	lado B
	7	se dirige hacia la sala	PA	lado A
6	5	Antonio prepara comida para Chiripa	PG	lado B
	6	Antonio sirve la comida de Chiripa	PG	Lado B
Interior patio				
2	3	Chiripa llega al patio y entierra el cigarrillo	PG	lado A
5	6	Chiripa llega al patio con la guayaba y la entierra	PA	lado B
6	8	Antonio ve a Chiripa en el patio	PG	Lado A

2.4 Propuesta de distribución

Para el desarrollo de la propuesta de distribución se tendrán en cuenta, principalmente, tres elementos o cualidades características del proyecto: su duración, su formato y su género-técnica, lo cual afectará el orden y tipos de ventanas de exhibición escogidos. Se establece entonces el siguiente orden:

- A. Festivales
- B. Plataformas digitales
- C. Exhibición en salas
- D. Campaña en redes

Primero, al ser un proyecto de ficción de duración aproximada de 9 minutos se limita a un tipo de festivales específicos. A esto se le añade su género dramático (no infantil) y sobre todo su formato de animación en stop motion, lo cual nos permite delimitar el tipo de convocatorias o festivales a los que se puede asistir.

Se busca convocatorias emitidas desde las entidades estatales que apoyan el audiovisual colombiano, pudiendo esto ser opcional, dada la narrativa de la historia, la cual está desarrollada en una sola trama y no busca presentar más subtramas o nuevas ideas que justifiquen un contenido más extenso o fragmentado, por lo cual los capítulos de la miniserie se podrían juntar para lograr un cortometraje. Así pues, el proyecto pretende llegar a festivales de cortometrajes con categorías de animación y con proyectos de corta duración.

Por otro lado, es necesario tener en cuenta el origen geográfico del producto, es decir, buscar un mayor énfasis en convocatorias y/o estímulos que apoyen el mercado de animación en el departamento del Cauca.

Así mismo, se propone una campaña de visibilización del producto por medio de redes a través de fotografías, making off y el trailer del primer capítulo.

Además, se debe tener en cuenta que el proyecto tiene como cabezas de departamentos a mujeres, esto permite apuntar también a un número de convocatorias/estímulos/festivales que buscan promocionar proyectos realizados por mujeres. Así mismo, el carácter académico de este proyecto abre posibles puertas a festivales y convocatorias que buscan promocionar proyectos de nuevos creadores y/o de estudiantes.

Una vez terminadas las posibilidades de distribución/exhibición en festivales, se espera aprovechar nuevas plataformas digitales para su exhibición. Para esto se han tenido en cuenta dos posibles opciones: Vimeo y YouTube. El primero, es la segunda plataforma de distribución más grande de videos después de YouTube, presenta un contenido enfocado más en material de creación artística. También existen otras versiones dentro de esta plataforma que permiten crear una página web para el proyecto y que este pueda tener un costo por su visualización.

Además de estas opciones se ha considerado aplicar a la plataforma pública Retina Latina, la cual recoge cortometrajes y largometrajes latinoamericanos para ser exhibidos en su plataforma, en línea, de manera gratuita a la audiencia, pero ofreciendo un pequeño pago a los productores de los proyectos.

Por último, un propósito a largo plazo es emitir el corto en las salas de cine del país a través de la Convocatoria de cortos para exhibición en salas, creada por el Consejo Nacional de la Artes y la Cultura Cinematográfica CNACC a través de Proimágenes Colombia. Teniendo en cuenta los requerimientos exigidos para aplicar a dicha convocatoria.

2.5 Propuesta de financiación

Para la posible financiación de este proyecto se proponen dos posibles métodos de financiación que se sitúan en un momento específico de la etapa de producción: convocatorias del estado y Crowdfunding.

7.1.1.1 Convocatorias del estado.

En las convocatorias del Fondo de Desarrollo Cinematográfico, existe la categoría de animación: Realización de cortometrajes, el cual entrega aproximadamente 70 millones de pesos COP por proyecto. Esta financiación lograría abarcar la etapa de pre- producción, producción y postproducción.

Es importante resaltar que el propósito de aplicar a esta convocatoria, teniendo una parte del proyecto realizado, es no solo un ejercicio de aprendizaje como parte del proceso de educación de las creadoras (ya que este es un proceso que se realiza frecuentemente en la industria audiovisual del país y requiere de una práctica) sino una oportunidad de continuar en la realización de los dos capítulos siguientes del proyecto, los cuales se ven limitados por factores económicos.

7.1.1.2 Crowdfunding

El crowdfunding es un sistema de recolección o financiación en línea, en el que a través de donaciones y/o recompensas se consigue un monto en específico necesitado para el proyecto. En este caso se escogerá la plataforma Vaki, la cual nos permite llegar a un público amplio y se caracteriza por apoyar proyectos independientes. Este proceso se pretende realizar en dos etapas. En principio, en el proceso de producción para cubrir gastos como materiales, suministros y la licencia del software de animación de Dragonframe. Por último, se utilizarán los avances logrados en términos gráficos como la identidad gráfica y el making off del primer capítulo del proyecto para cubrir los rubros de promoción y distribución del proyecto. Para lo anterior se busca conseguir un aproximado de 8 millones en total.

Para este proceso de financiación se hará uso de las redes sociales para su visibilización y lograr un mayor alcance a la meta propuesta a partir de los siguientes aspectos fundamentales:

Público objetivo: hombres y mujeres de 18-35 años, adultos jóvenes que tienden a buscar audiovisuales alternativos debido a sus gustos e intereses particulares. Sin embargo, no se descarta que personas de otras edades quieran hacer su aporte, compartiendo, dando likes o comentando en las redes sociales.

Contenido: principalmente estará enfocado en fotografías de los escenarios y los personajes, también se harán time-lapse de la elaboración de dichos elementos.

3. Propuesta de arte

Desde la propuesta de dirección de arte, se propuso comunicar a través del uso de texturas, opacidad en los colores lo lúgubre de la casa de Antonio como un lugar descuidado y habitado no solo por humanos sino también por el moho, baldosas quebradas, oxidación en los metales de techos, puertas y ventanas.

Los personajes tienen una línea propicia al relato y a cada set, con una gama de colores variada en el vestuario, lo cual le da un significado de acuerdo a quién es y qué es lo que representa en el relato. En cuanto al diseño de los personajes, se buscó una representación de figuras humanas pero que no fueran estrictamente parecidas a la realidad. En esta etapa se empezó con unos primeros bocetos del rostro, teniendo en cuenta el perfil del personaje, las cuales fueron una abstracción un poco más tierna (simétrica). Luego, se presentaron dos opciones de bocetos del personaje de cuerpo entero las cuales tenían un acabado más realista y exagerado, obedeciendo a un principio fundamental de la animación. Desde esta etapa de creación se tuvieron en cuenta elementos importantes para el momento de modelar y animar los puppets. En el caso del personaje de Antonio, dichos elementos fueron: no hacerles ojos y boca para facilitar el proceso de animación de este personaje, pero, se rescataron la nariz, las cejas y el bigote como formas de expresión principal para que evidenciaran las situaciones emocionales del personaje.

3.1 Sets

7.1.1.3 Exterior

Por medio de secuencias que como resultado buscan dar contexto al espectador del lugar en el que vive Antonio y a reconocerlo como un barrio popular de una ciudad. Aunque no se abarca totalmente el barrio sí se encierran, en la fotografía, zonas específicas de la cuadra en la que se ubica la casa. Como parte del proceso de investigación las creadoras realizaron diferentes salidas, durante y después de la pandemia para la recolección de fotografías de fachadas que inspiraron la propuesta de este set.

Por un lado, el detalle de las fachadas se propuso ser fiel a la realidad, pero a medida que se fueron realizando se modificaron a beneficio de la historia y del presupuesto teniendo en cuenta dos principios éticos que se establecieron: el primero, la recursividad y el segundo, el aprovechamiento máximo de los materiales disponibles para evitar el desperdicio constante. Por ejemplo, para la creación de la fachada de la casa de los personajes principales, se recuperó un marco de fotografías hecho en cobre que luego fue modificado con alambre y pintura para convertirse en la cerrajería de la ventana.

Otro elemento importante a resaltar, es el énfasis a los objetos importantes de una ciudad y específicamente de un barrio popular; como postes de energía, andenes, una calle semi pavimentada, antejardines y baldosas que resultan muy comunes en la estética de este tipo de construcciones. Así mismo se utilizaron una variedad de materiales que dieron el dinamismo y la textura que se quería lograr. Dichos materiales fueron: tablas de MDF, cartón reciclado, vinilos, balsa, tintes para madera, alambre dulce, caucho reciclado, masa polimérica, objetos rescatados, porcelanicon, silicona, pegante industrial, vinilos, acuarelas, telas, relleno para cojines, estuco, icopor, espuma, esmalte matificante etc.

Después de realizadas las fachadas fue necesario hacer la estructura que las iba a sostener, por lo tanto, al realizar la calle se le ensambló dicha estructura teniendo en cuenta las

medidas de la unión de todas las fachadas. Además, para el detalle del fondo (cielo y casas), se decidió imprimir en un plotter de medidas.

Por último, se consideró como referencia La casa inexistente (2019) en cuanto a las texturas y colores utilizados en la fachada, pero también en objetos que generan la impresión de decadencia de un lugar que parece no estar habitado. Además, se tomó como referencia los tableros de creación en fachadas de la aplicación Pinterest para los acabados y detalles finales.

7.1.1.4 Interior

En el proceso de creación de los interiores se tuvo en cuenta el valor de la historia del personaje que no está incluida en el guion. Es decir, fue necesario reconocer este punto de la creación como un proceso de conocimiento del personaje y de su espacio, con el propósito de dar información acerca del personaje que la historia por sí sola no representa y que enriquece el perfil del mismo. Por ejemplo, el uso de un retrato de un niño en una de las paredes de la sala de Antonio, como significado de la infancia y como recuerdo, pero también actúa como una pinza a nivel narrativo de la historia que se desarrollará en los otros dos capítulos. La alcancía vacía, como símbolo de la precariedad y pobreza del personaje. La idea de la cruz en la cabecera de la cama, como símbolo de tradición y de religiosidad. Así mismo se pretende comunicar la casa como un lugar inhóspito, lúgubre, que reforzará y acompañará el estado de ánimo del personaje.

Se toma como referencia para espacios como la cocina y la sala, el cortometraje Candela (2020). Del cuarto, por ejemplo, se toma como referencia el cortometraje Padre (2013).

Sin embargo, hay objetos que cobran mayor importancia en el exterior como el árbol que está en la casa de Antonio. Pero centrándonos en la intimidad espacial del personaje, es la huerta el elemento fundamental narrativa y visualmente.

3.2 Personajes

En orden de aparición:

7.1.1.5 Antonio

Un hombre de 78 años, vive con su perra en una casa de la ciudad de Popayán, Cauca. Casa en la que ha vivido la mayor parte de su vida y en la que dedicó su tiempo libre a coleccionar música en discos de acetato. Desde muy joven le gustó bailar, pero ahora solo quiere descansar. Estudió el bachillerato y fue albañil, jardinero y maestro de obras. Aunque camina con parsimonia es un hombre con una salud fuerte y muy sereno, reservado y solitario. Cuando era niño solía jugar en el patio de su casa con los árboles que su madre plantaba ahí, imaginaba que estaba en la selva rodeado de grandes árboles y peligrosos animales.

Físicamente es trigueño, tiene una nariz prominente y algunas arrugas que pasan inadvertidas. Es encorvado. También tiene poco cabello, ondulado, con canas, es delgado y viste ropa sobria; la cual consta de tonalidades grises y cafés. Este personaje responde a las características de una persona mestiza y a una identidad que define de dónde proviene, las cuales buscan describirlo como una persona reservada, callada y solitaria, pero a su vez, sensible.

Por otro lado, se tiene como referencia del comportamiento, el diseño del personaje del corto Candela (2020), por la simpleza y animosidad del personaje. Se fueron desarrollando al inicio de la etapa de preproducción los primeros bocetos de aproximación estética/física al personaje, los cuales cumplieron la función de ser la base para la retroalimentación del proceso creativo por parte de los diseñadores.

En cuanto al diseño de este personaje se buscó que tuviera una estética orgánica y sencilla. Cabe resaltar el apoyo y acompañamiento desde este punto del colectivo gráfico Triciclo Verde.

En este sentido, se toma la decisión de utilizar como recurso estético la exageración y la desproporción en el tamaño de la cabeza y la nariz de Antonio. Los materiales que se usaron para la construcción de extremidades como la cabeza, las manos y pies de este personaje fueron: látex, masilla epoxica, alambre de bonsái, espuma y textiles.

Primero, para la construcción del esqueleto se utilizó masa polimérica y alambre de cobre; lo que llevó a hacer una primera prueba de animación (Ver anexo 5). En segundo lugar, dadas las sesiones y asesorías llevadas a cabo con el estudio de animación La Valiente, en las cuales se aclararon dudas y a partir de la retroalimentación; se supo que el esqueleto debía construirse en función del *Rig*.

El *Rig* es la herramienta con la cual se sostiene y se animan las marionetas. Así que se construyó otro esqueleto con alambre de cobre y espuma para darle volumen a las extremidades y el tronco.

Es importante mencionar que, desde entonces, se pudo realizar el 70% del rodaje previsto. Sin embargo, el esqueleto sufrió (dos veces) rupturas en sus extremidades, pero bajo el acompañamiento y asesoramiento de La Valiente se adquirieron conocimientos que luego hicieron más eficaz el proceso, desde el diseño, las medidas y la elaboración final del esqueleto.

La indumentaria del personaje también fue hecha por el colectivo Triciclo Verde, quienes escogieron las telas y los hilos acorde a la paleta de colores definida para este personaje. Dichas prendas fueron: una camisa, un chaleco, un pantalón, un par de medias, unas pantuflas y un pijama.

Por último, en la elaboración del *Rig*, se encargó la familia Arias Obregón, haciendo una búsqueda exhaustiva de referentes del paso a paso de la realización en internet. Luego se escogieron y reutilizaron materiales como: rieles de cajones, brazos metálicos, tornillos, llaves, láminas, etc.

7.1.1.6 Antonio niño

Es un niño de 8 años, vive con su madre en un barrio popular de la ciudad de Popayán. Al ser hijo único goza de grandes privilegios como: su mamá le prepara todos los domingos, después de las clases de baloncesto, torta de guayaba. Dada la cantidad de guayabas que cosechan en su patio su madre es muy bondadosa y le lleva a los vecinos en temporada de abundancia. Antonio es muy conocido en su cuadra por ser un niño muy activo y creativo. Juega a convertir su patio en una selva, en un río lleno de osos o en los paisajes montañosos del pueblo que tanto le habla su mamá. Antonio siembra árboles, plantas aromáticas y medicinales en compañía de su mamá. Físicamente es un niño delgado y tierno, viste prendas de color amarillo y verde, lleva su cabello partido hacia un lado, y usa tenis blancos que le heredó a un primo lejano de quien solo sabe que tiene la misma edad que él y que vive en el norte de la ciudad.

7.1.1.7 Chiripa

Es una perra criolla, pequeña, tiene 4 años, su pelo es rizado y de color beige. Le gusta esconder objetos a su dueño y enterrarlos en el patio de la casa. Es muy inteligente y receptiva, conoce muy bien a su dueño e intenta llamar siempre su atención.

En el proceso de creación de este personaje, se tendrá como referencia la mascota de una de las creadoras, ya que es la representación más real de la vida de un animal como compañía de otro hasta su muerte.

7.1.1.8 Ana

Es una chica de 21 años y vive hace 8 años en el barrio de Antonio. Es muy gentil y tierna. Se crió en una casa en la que le enseñaron a cuidar el planeta y por eso es vegetariana,

le gustan las plantas y empezó a hacer una huerta comunitaria con vecinos del barrio. Estudia en la Universidad y vive con sus papás en una casa de alquiler.

3.3 Expresiones

Al principio la puesta en escena del personaje de Antonio expresa angustia, desesperanza, miedo, tristeza, pesar y ansiedad. Sin embargo, dentro del arco de transformación del personaje, Antonio experimenta diferentes emociones; por lo tanto, sus expresiones cambian a estar asombrado, conmovido, tranquilo y feliz. Y en algunas situaciones estará en aparente quietud, como por ejemplo cuando Antonio observa por la ventana con incertidumbre la calle.

Chiripa no abarca expresiones muy notorias, por lo cual será un personaje que se dará a conocer por su forma de moverse y de actuar en los momentos de alerta, tranquilidad o angustia de Antonio.

4. Propuesta de fotografía

Desde la propuesta de fotografía se propuso enfatizar en la emocionalidad de Antonio, buscando así generar un mayor impacto en el arco de transformación del personaje. El movimiento de cámara se justifica por la intención del movimiento del personaje, teniendo más peso en escenas que buscan dar contexto del espacio. A partir de las referencias, se propuso una temperatura de color natural y cálida. Por otro lado, fue importante tener en cuenta cómo se comporta el sol en la ciudad de Popayán para recrear las escenas en la hora planteada en el guion.

Teniendo en cuenta lo anterior, en cuanto a la iluminación se propuso generar sensación de calidez en escenarios como el exterior para resaltar lo saturado de los colores de las fachadas de los vecinos de Antonio. Se utilizó un tipo de luz suave, la cual responde a la característica principal de un “cielo nublado que dispersa la luz solar proporcionando una iluminación

sin sombras” (Diez & Abadía, 1999, p.161). Esto con el fin de marcar una diferencia con el interior de la casa de Antonio, donde los colores son opacos, pero persiste cierta calidez.

Por otro lado, la iluminación se propuso generar sensación de calidez en escenarios como el exterior, el resaltar lo saturado de los colores de las fachadas de los vecinos de Antonio. Esto con el fin de marcar una diferencia con el interior de la casa de Antonio, donde los colores son opacos.

En la mayoría de los planos se decidió que la cámara estuviera estática, debido al desarrollo y apoyo técnico que se debe tener para realizar un movimiento en esta técnica. Sin embargo, como proceso experimental se propuso un movimiento de cámara descriptivo. Para este se basó en el punto de vista de Marcel Martin (Diez & Abadía, 1999, p.53), quien habla del tema y de dicho movimiento, como “aquel que describe un espacio o una acción con sentido dramático unívoco”. Principalmente se utilizó para un plano que demandaba un leve movimiento, y este fue el caso del plano de contexto cuando Antonio mira por la ventana de su casa al exterior.

En cuanto a la planimetría, se utilizaron planos generales para dar contexto mostrando la mayoría de detalles del departamento de arte que fuesen posibles y algunos fueron apoyados por planos medios. Los encuadres cerrados para Antonio se hacen para dar énfasis a sus expresiones y así dar claridad a nivel narrativo.

En cuanto a aspectos técnicos de la cámara, se usó una Canon 7i con un lente 18-135mm. Posteriormente se definió la configuración de apertura y distancia focal desde el software de captura Dragonframe.

5. Propuesta de Posproducción

El proceso de post producción del presente capítulo se realizó en los siguientes procesos: edición, montaje, Foley y corrección de color.

Por un lado, fue un trabajo realizado usando el Software de Davinci Resolve para la conformación de las secuencias de los frames exportados desde Dragonframe y para la corrección de color. Allí se realizaron ajustes básicos de reducción de sombras y de contraste para una mejor visualización de los *rigs* y los ajustes de calidad y el formato de los renders. Además de buscar, a través de la corrección de color, que la paleta de colores de las escenas tuviera una temperatura de color tendiente a los tonos fríos y un poco desaturados, con el fin de potenciar una atmosfera más hostil y dramática frente al estado de ánimo que representa el personaje en este primer capítulo.

Posteriormente se realizó una edición en After Effects, la cual buscó eliminar los rigs de los personajes Frame por Frame del clip desde la herramienta Mocha. Cabe resaltar que los conocimientos adquiridos en esta etapa se dieron bajo la asesoría y acompañamiento del docente Alex Audivert, del programa de Comunicación Social.

En cuanto al montaje se propuso que sería un montaje continuo, teniendo en cuenta que se pretende exponer un relato de forma coherente y clara. Sin embargo, cabe mencionar que se emplea una elipsis de tiempo y esta se da cuando Antonio despierta de un día a otro. En este caso el montaje busca apoyar la narrativa planteada y pretende que quien ve la pieza audiovisual pueda adentrarse y entender el mundo de los personajes. Así como lo mencionan los autores de *El Arte Cinematográfico*, Bordwell, Fontal y Thompson:

La finalidad de este sistema era contar una historia de forma coherente y clara, ordenar la cadena de acciones de los personajes de una forma que no confundiera. Así, el montaje, apoyado por estrategias específicas de la fotografía y la puesta en escena, se utilizó para asegurar la continuidad narrativa. (p. 261)

Por ende, los cortes fueron directos para apoyar la propuesta de montaje continuo y para darle claridad al relato. En cuanto al ritmo se buscó que el montaje fuera lento para darle énfasis a la puesta en escena y carga dramática a los personajes.

6. Propuesta de sonido

La propuesta de sonido que corresponde al primer capítulo de la miniserie animada se basó en la idea de que :

Desde la aparición del cine mudo hace ya más de un siglo, ha existido la necesidad de incorporar un elemento que complemente el lenguaje visual y le dé credibilidad a esa imagen en movimiento; este elemento es el sonido (incluyendo también la música), que no sólo es importante para la narrativa, sino que también está conectado a la parte rítmica y la dinámica de la imagen. (Monroy, 2015, p. 1)

Es clave resaltar que para la creación del guion de la mini serie animada La fortuna de Chiripa, se tuvo claro que no se incorporarían diálogos textuales dentro del relato, es decir, Antonio y Chiripa generarían diálogos fuera de la comunicación oral, con la intención de darle una relevancia absoluta al entendimiento de la narración por parte del espectador, contada desde la composición de imagen y la generación de ambientes sonoros de las escenas (movimiento, gestos, ambientes, escenografía, iluminación, composición fotográfica, desplazamientos, ritmo, transiciones, lenguaje corporal del personaje, entre otros)

Por tanto, la presente propuesta se basó en el concepto de la coherencia entre sonido e imagen, entendido como una relación lógica entre una cosa y otra, lo cual permitió lograr que el sonido se expresara en su máxima aplicación en términos de eficiencia expresiva dentro del relato; apoyando de una manera significativa la intención narrativa. El efecto narrativo del sonido trabajado para la mini serie animada fue por superposición, dando paso de nuevo a la coherencia, puesto que el referente visual coincide con lo que se escucha; es decir, el sonido intentó ser fiel a su fuente.

Dado que el sonido dentro de la propuesta narrativa significa un 50% de aporte para la comprensión del relato, Monroy (2020) plantea que:

Esto no significa que una sola imagen no comunique por sí sola, lo que pasa es que con el apoyo de un sonido específico y adecuado nos involucramos con lo que está pasando y proyectamos mentalmente un ambiente más realista y subjetivo, lo que nos permite adoptar una postura dentro del relato.” (p.1)

Entonces la propuesta sonora se compuso en base al uso de sonidos diegéticos, propios de las imágenes representadas en la animación, la relación entonces entre imagen y sonido, “no es de subordinación ni de singularidad, sino de complementariedad, lo que hace posible la creación de un todo unificado” (Díez & Abadía, 1999 p.48).

De esta manera se estableció que, en La Fortuna de Chiripa, se haría uso del silencio musical y se apoyaría completamente en la creación de un ambiente sonoro que correspondiera al desarrollo y realidad de los días cotidianos en la casa que habitan Antonio y Chiripa. Ese ambiente sonoro estuvo compuesto principalmente por los sonidos ambiente del espacio (pájaros, sonido del tv, el sonido de contacto de los objetos cuando se chocan con otra superficie, el eco habitual de los espacios cerrados, pasos, sonido de carros pasar a lo lejos, etc.) los ladridos y gemidos de chiripa como signo de alerta para Antonio y los sonidos de reacción de Antonio.

Todo lo anterior con la intención de que “En los ambientes se lograra crear atmósferas que transmiten realismo y contribuyen a la construcción de temporalidades y con el uso de los efectos de sonido dar fuerza a características narrativas vitales; presentando todo esto de manera equilibrada.” (Baptiste et al, 2018 p.187)

La intención del silencio musical se aplica para representar el conflicto del personaje, es decir, en el relato se usa el silencio como un símbolo que demuestra las pocas ganas de vivir del personaje agobiado por su monotonía, el sin sentido y deterioro espacial del lugar que habita. Así como explican los autores Díez y Abadía (1999):

La polución sonora de nuestro entorno nos ha acostumbrado tanto a la percepción del ruido, que la utilización del silencio (sobre todo si es prolongado) constituye un recurso expresivo provocativo e inquietante. Se puede decir con seguridad que, en muchas ocasiones, el silencio es más expresivo que la palabra (...). (p 188)

Finalmente, en cuanto a aspectos técnicos de la creación sonora, se aplicó la técnica de Foley para simular los sonidos ambientes del capítulo (pasos, gestos, sonidos de objetos, etc.). Posteriormente se procedió a realizar el montaje de una mezcla de los sonidos obtenidos con el foley con pistas recolectadas de ambientes sonoros de espacios exteriores.

También se implementaron algunos efectos sonoros aplicados por medio del programa Adobe Audition, como por ejemplo, el efecto de distorsión aplicado a la voz en off que se presenta al inicio del capítulo mientras el personaje observa la televisión.

Los referentes usados para la creación de la propuesta sonora del primer capítulo de la miniserie animada fueron:

“Padre” de Santiago Bou Grasso, “La casa inexistente” de Paula Andrea, “Seis pm” de Baptiste et al.

7. Propuesta de animación

Para esta propuesta inicialmente se recurrió a asesorías y talleres prácticos con expertos en el tema como, Jack Reyes animador profesional de Stop motion, quien fundó un estudio de animación en Bogotá llamado Animaedro, y también productores de stop motion del estudio La Valiente de la ciudad de Popayán, dedicados a la producción de animaciones como el “Pájaro Cubo” (Ver Anexo 11). En esta fase, las investigadoras se capacitaron en el manejo de Dragonframe, uno de los softwares principales que se usó para la creación de este capítulo animado de la miniserie, ya que este software es una herramienta profesional creada exclusivamente para la captura en stop motion. (Caliri, 1993)

De igual forma en las asesorías y trabajo conjunto con el estudio La Valiente y con los diseñadores gráficos Yaneth Mosquera y Juan Rubio de Triciclo Verde, se estableció como sería el diseño y esqueleto de los personajes, con la finalidad de que tuvieran la rigidez y flexibilidad requerida para ejecutar los movimientos que posteriormente serían fotografiados, cuadro a cuadro.

A partir de aquí se establece una dinámica de prueba y error para poder establecer un flujo de trabajo al momento de animar, que respondiera a las necesidades del proyecto, teniendo en cuenta que la realización de este capítulo animado fue el primer acercamiento en creación animada para las investigadoras.

Es clave resaltar que, en este punto del proyecto creativo, ya se contaba con todos los insumos correspondientes a la etapa de preproducción, como el storyboard del guion literario, el animático, el plan de rodaje y todos los elementos de arte requeridos (escenarios y los puppets).

Por consiguiente, se dio paso a todo el montaje técnico que tendría la fase de producción de la animación. Se empezó por la adecuación del estudio de animación, haciendo instalación de mesas de trabajo, luces, se bloqueó con telas negras y cartulina del mismo color todas las fuentes de luz natural (ventanas, tragaluz y puerta) que tuviera el espacio donde se animó; con el fin de facilitar el control de aspectos lumínicos que podrían generar saltos de luz no deseados en las tomas y afectar la continuidad de las escenas.

Posteriormente se definió los aspectos técnicos de la cámara, respecto al iso, apertura de diafragma y velocidad de obturación, Los cuales varían según la intención de la escena y la profundidad de campo requerida para la misma. Además, se procedió a realizar el Shooting Board (Ver anexo 10) del capítulo, con la finalidad de determinar los encuadres de cámara en función de la disposición de los escenarios, el movimiento que ejecutaría el personaje, la ubicación de los rigs sobre el escenario y el tiro de cámara.

Lo anterior dio paso para definir que la animación se ejecutaría a 15 fotogramas por segundo, es decir, las animadoras tomaron 15 fotos para generar un segundo de animación.

Desde este punto se empezó a determinar el timing de los movimientos, pues en función de la duración en segundos, de la escena propuesta en el animatic, se determinó la frecuencia de movimiento requerida para ejecutar la totalidad de movimientos de los personajes por escena.

Los movimientos del personaje se intentaron hacer de forma tal que la cadencia del personaje representara el ritmo y desplazamiento de un anciano: lento y con dificultad para moverse. En cuanto al lenguaje corporal, se buscó manifestar su estado de ánimo decadente. Por otro lado, en cuanto a los movimientos de Chiripa, se intentó representar la agilidad de una perra joven- adulta, con un desplazamiento común de un perro a cuatro patas, que olfatea el suelo, escarba la tierra y tiene una particularidad en su forma de echarse con sus patas expuestas, acentuando en el principio de animación de exageración en los movimientos de los personajes.

Respecto a las expresiones de los personajes, las de Antonio se enmarcan en el movimiento de sus cejas, sus bigotes pronunciados. Por lo general se mueven de arriba abajo dependiendo de la situación frente a la que se enfrenta y también por la curvatura de su espalda que refuerza la intención de representar su desánimo, por ejemplo, el personaje cuando mira a través de la ventana en la sala, mueve sus cejas, bigote y brazos con el fin de expresar su inconformidad.

Finalmente, respecto a la expresividad de Chiripa, centramos sus gestos en el movimiento de las orejas, la cola y su hocico. Con la función de que estas demostraran su estado de alerta y emoción ante los mensajes que desea transmitirle a Antonio.

8. Realización paso a paso

8.1 Diseño de personajes

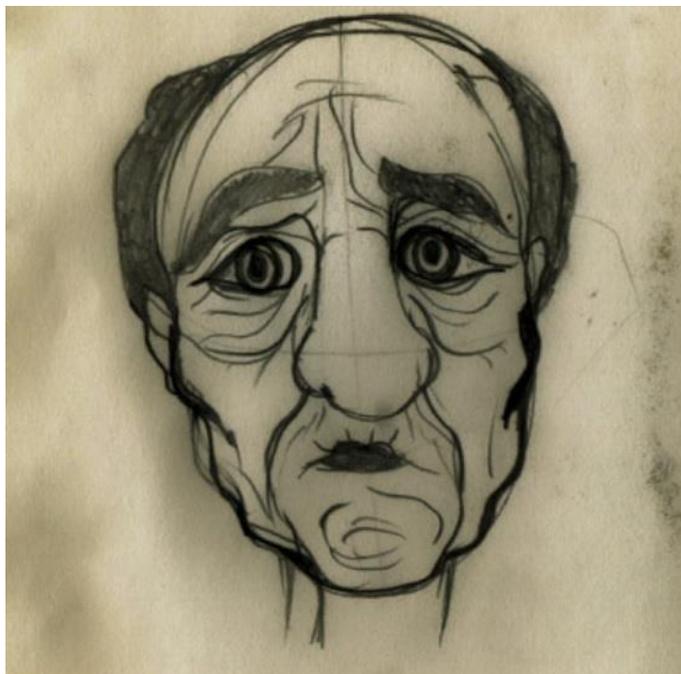


Ilustración 1: Primer boceto de rostro de personaje - Antonio

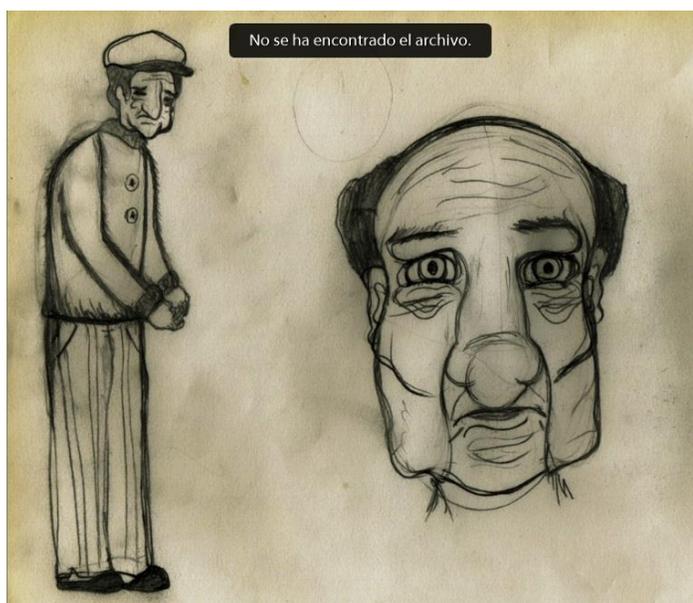


Ilustración 2: Boceto de personaje - Antonio - a cuerpo entero



Ilustración 3: Exploración de personajes (Antonio1 - Chiripa1 - Antonio2)



Fotografía 1: Exploración de vestuario de personaje - Antonio.



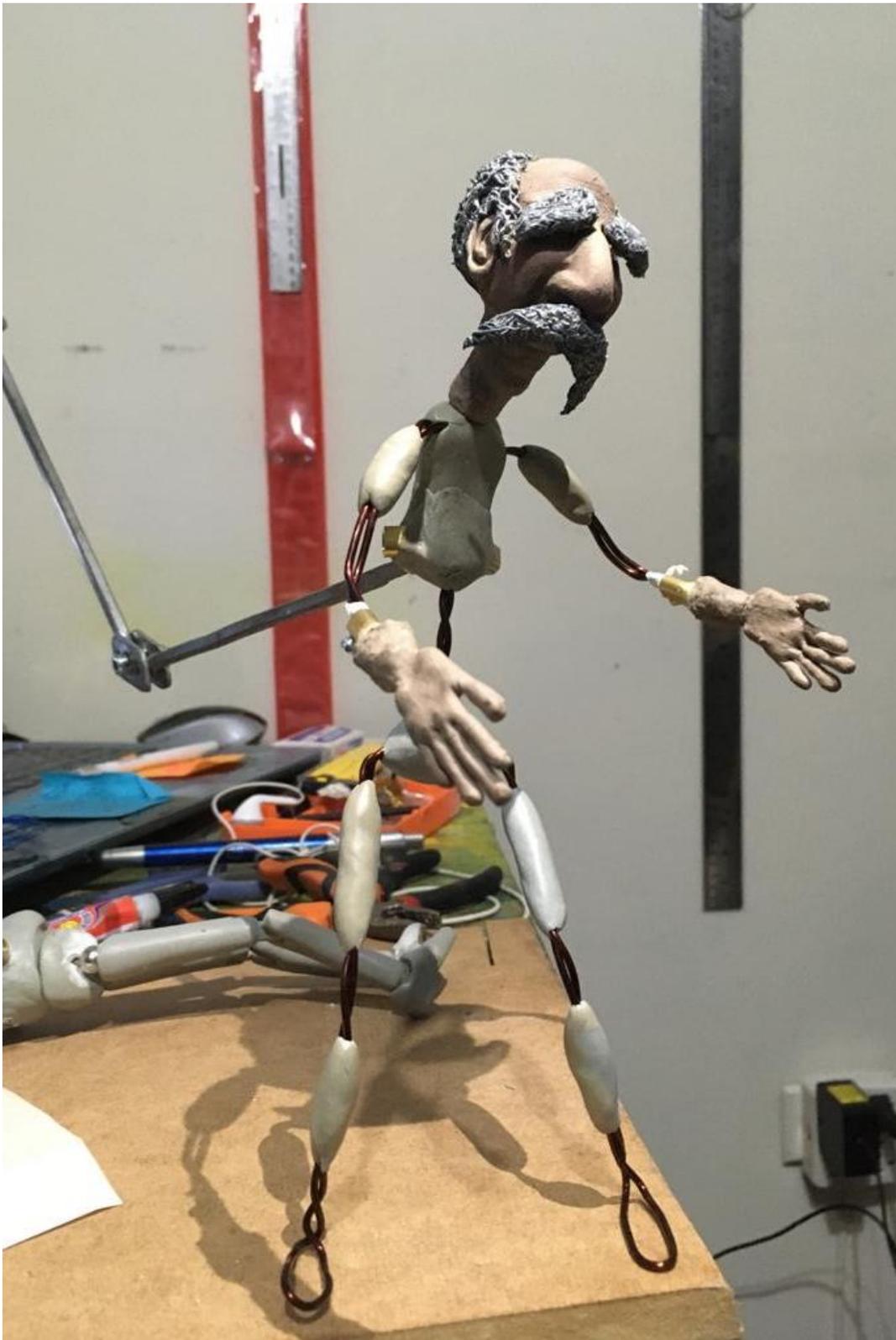
Fotografía 3: Elaboración de manos de personaje



Fotografía 2: Prototipo de cuerpo de personaje - Antonio



Fotografía 4: Prototipo de rostro de personaje - Antonio



Fotografía 5: Prototipo 2 de esqueleto de personaje - Antonio



Fotografía 6: Prototipo 1 de cuerpo de personaje - Chiripa



Fotografía 7: Cuerpo de personaje - Chiripa

8.2 diseño de escenarios



Fotografía 8: Escenario sala



Fotografía 9: Escenario sala y muebles



Fotografía 10: Fachada de casa



Fotografía 11: Escenario cocina - inicio



Fotografía 12: Escenario cocina - final



Fotografía 13: Escenario cocina hacia patio



Fotografía 14: Escenario habitación de Antonio



Fotografía 15: Escenario patio

8.3 Edición y Montaje



Fotografía 16: Plano en crudo



Fotografía 17: Plano con corrección de color y títulos

Anexo 2: Guión literario

La fortuna de Chiripa

por:

Valentina Muñoz Arias

Laura Mosquera Rodríguez

8.1 Descripción del personaje principal Antonio:

Descripción física: Adulto de 68 años, complexión delgada, cabello corto y barba.

Historia: oriundo de la ciudad de Popayán, Cauca.

Descripción psicológica: sujeto melancólico, gruñón, austero, poco sociable, observador, sensible y distraído.

Descripción sociológica: desempleado, vive solo en una casa, no tiene familia cercana, el barrio que habita es de carácter popular y se encuentra afectado por la crisis mundial de pandemia.

8.2 Primer capítulo

(Interior casa sala, hora 3pm) Día 1.

Fundido negro

Voz en off:

Las noticias informan acerca de la crisis: la creciente ola de desempleo a causa de la pandemia por Covid 19 ha provocado que muchas familias padezcan la escasez de alimentos durante el encierro por la cuarentena estricta. Las casas de barrios de escasos recursos hoy cuelgan trapos rojos en sus fachadas como símbolos de protesta y reclamo de ayudas alimentarias y económicas para alimentar a las familias. Diferentes organizaciones campesinas e indígenas adelantan labores de recolección de alimentos para transportar en chivas alimentos del campo a los barrios más damnificados por la actual crisis sanitaria”.

Escena#1

La pequeña y oscura sala encierra a Antonio, quien está sentado (semblante desdeñado y deprimido) viendo la tv. A un costado de la sala entra caminando Chiripa (una perra algo pequeña y de aspecto tierno) en dirección al tapete. Antonio dirige su mano derecha hacia la mesa para encontrar el control del tv. Le sube al volumen. Con desdén deja el control sobre la mesa pero no se da cuenta que se cae al suelo.

Chiripa se percata que a Antonio se le ha caído el control y se dirige hacia él para tomarlo con su hocico. Camina hacia el patio para enterrar el control como acostumbra hacer con las cosas que encuentra.

Antonio, disgustado, se levanta a desenchufar la tv.

Antonio va hacia la ventana y con desesperanza mira hacia la calle por la ventana.

Exterior calle

Se muestra a través de la ventana un trapo rojo que cuelga de la fachada de la casa de Antonio además de un panorama desolador.

Interior Casa/ sala

Antonio ve la calle gris, rústica y desgastada. Al fondo ve las casas de sus vecinos con trapos rojos y un árbol de guayaba solo con sus ramas. El silencio y la quietud inundan el barrio.

A Antonio le cruje el estómago de hambre y un poco triste toma la alcancía rota en la cual hay una moneda que al pasar del tiempo ha olvidado. Respira profundamente y se va con resignación.

Escena #2

Exterior casa/patio

Llega Chiripa al patio y excava la tierra para enterrar el control. El patio es un sitio desolado, con tierra árida y descuidado.

Se muestran diferentes huecos abiertos donde la perra ha enterrado diversos objetos con anterioridad.

Escena #3.

Interior casa/sala

Antonio va hacia la cocina y se alcanza a ver la sombra de un moho que recorre las paredes de la casa. Antonio se para frente a la cocina y observa el mesón vacío. Abre la nevera y muestra su cara de malestar, respira profundo. Se ve la nevera vacía.

Antonio cierra la nevera, distraído por los ladridos insistentes de Chiripa que se escuchan desde afuera.

Se dirige en busca de ella.

Escena #4.

Exterior calle

Antonio sale de su casa y entrelaza la mirada con Chiripa, quien dirige sus ladridos al árbol deshojado.

Antonio mira a su alrededor intrigado y con curiosidad se detiene a observar fijamente el árbol (Nota que, en la base del árbol, la tierra que lo rodea se encuentra revuelta, pasa por alto la apreciación). Ana, desde el muro de la casa vecina, escondida, observa a Antonio mientras se acerca al árbol, mientras que Antonio no percibe el espionaje. Con sorpresa encuentra dos frutos (guayabas). Inquieto toma las guayabas con la mano y las lleva al interior de su casa. Chiripa sigue sus pasos.

Escena #5

Interior casa/sala

Antonio se sienta en la sala a comer guayabas mientras caen al piso sus restos. Chiripa observa en el rostro de Antonio cómo se asoma una rápida

sonrisa. Chiripa olfatea los restos que están en el piso y las toma en su hocico. Luego se dirige con rapidez y emoción al patio.

Exterior patio/casa

Chiripa se detiene a cavar un hoyo en el patio para enterrar la guayaba.

Fundido a negro

(Interior de la casa hora 8 am) Al otro día

Escena #6

Interior casa/cocina

Antonio se levanta, busca en el piso sus chanclas y solo encuentra una de ellas. Incómodo se pone una chancla y camina hacia la cocina, le sirve un poco de pan sobrante a Chiripa. Antonio la llama a través de un silbido. Antonio mueve la cabeza y nota que la perra no aparece como de costumbre.

Desde la cocina se ve pasar a chiripa con la chancla de Antonio para enterrarla. Antonio la observa y apurado la sigue.

Antonio se dirige al patio y descubre a Chiripa sentada observando con emoción (agitando la cola) un pequeño brote de una planta que emerge de la tierra árida. (planta producto de la acción de la perra en la escena #5).

(Fundido en negro. Créditos. Final del primer capítulo)

8.3 Segundo capítulo

Escena #1 Sueño

(Voz en off Poema: "El alma del huerto"- Juana de Ibarbourou) **La narración del poema se acompaña con las imágenes del sueño.**

Poema:

"Nuestro huerto es nuevo y pequeñito. Los árboles recién empiezan a dar frutos. El último invierno un naranjito ostentó ocho esferas de oro vivo entre sus ramas tiernas. Esta primavera en el manzano cuajaron hasta dos docenas de flores. Y con amor hemos vigilado el desarrollo de las frutas, primero pequeñitas como avellanas, luego esponjadas y tersas como senos de muchachas. Pintaban ya cuando los gorriones descubrieron tal tesoro. Y hemos tenido que arrancarlas a medio madurar, para evitar que esos golosos con alas malogren nuestra dulce cosecha. Y ahí están, ocultas en mi viejo aparador de cedro. Cuando abro el antiguo armario, un olor delicioso y suave llena el comedor. Es como si el alma del huerto estuviera escondida en el vetusto mueble y se esparciera de pronto por la habitación. Si el viento, extrañado de no encontrar ahora aromas frutales en mi quinta, preguntara un día:

- ¿Dónde está el alma del huerto?

Mi viejo armario podría decir abriendo un poquito su puerta maciza por la que escaparía el olor a las manzanas:

- ¡Aquí!".

-Juana de Ibarbourou-

Acciones del sueño:

Antonio acostado en posición fetal, sobre la hierba fresca de una huerta florecida y llena de vida ubicada en el patio de su casa, rodea con su cuerpo el brote de la primera planta.

Se sienta y con su mano recorre la hierba que lo rodea. Antonio se levanta, parpadea y observa los árboles con frutos y las plantas reverdecidas del huerto. Acaricia las hojas de un romero, arranca una de sus hojas y las lleva a su nariz, respira profundamente con expresión de evocar gratos recuerdos.

(Se escuchan risas y los pasos de alguien corriendo - Recuerdo de la infancia feliz de Antonio)

Sorpresivamente aparece un niño (Antonio en su infancia) que recorre un árbol pequeño, se detiene y estirando la punta de sus pies mide la altura del árbol y la compara con su estatura. El niño juega y ríe. Luego se extravía entre el matorral de la huerta. A Antonio un recuerdo dulce lo invade y ante la emoción cae de rodillas al suelo dando paso a lo que puede ser una lágrima suya.

Escena #2 (montaje alterno- "Marcha de la comida")

Antonio se despierta del sueño, se dirige con ansias al patio y expectante contempla el brote que ha crecido con rapidez. De nuevo cae de rodillas ante el brote evocando la emoción de su sueño.

Antonio se muestra con actitud decidida y de repente los ladridos de su perra provocan que se levante para acudir al llamado de la puerta.

Se muestra exterior, la calle

Una chiva con comida (lleva plátanos, maíz, yuca, chontaduros, pancartas, etc) pasa por la calle. Dos personas (hombre de estatura baja, piel morena, pelo negro largo y lacio, viste un sombrero de fique, tapabocas, una camisa verde, un pantalón gris y unas botas pantaneras. Junto al hombre una mujer algo robusta con un atuendo similar) van en la parte de atrás. Suben y bajan del vehículo dejando al pie de las puertas de las casas una canasta con alimentos y semillas.

Llegan a la casa de Antonio y tocan a la puerta.

De nuevo se muestra el Interior de la casa de Antonio (Se escucha el llamado a la puerta)

Chiripa aguarda olfateando, ladrando y moviendo la cola tras la puerta al predecir que alguien se encuentra del otro lado de esta. Antonio regresa a la sala y abre la puerta. Recoge la canasta que contiene alimentos y semillas.

(Se escucha al fondo el motor, la bocina, música y consignas que gritan los integrantes de la chiva marchándose)

Escena #3

Antonio prepara en la cocina con ayuda de Chiripa los alimentos y semillas de la canasta. Toma un cuchillo y parte un zapallo a la mitad. Recolecta las semillas de este en su mano.

Antonio se dirige al patio y empieza junto con Chiripa a excavar hoyos, encuentra en medio del proceso el control del tv, su chancla y otras cosas que se le habían extraviado. Apu mira fijamente a la perra quien le devuelve la mirada con arrepentimiento. Cansado se sienta junto a ella y la pila de cosas que desenterró de su patio y con paciencia siembra las semillas en el hoyo y las cubre de tierra.

Tiempo después... (aproximadamente 4 meses)

Escena #4

(Se escucha en un radio que Antonio tiene colgado en la pared del patio (se muestra el radio), un informativo que cuenta el progreso de la situación de pandemia en la ciudad de Popayán dejando en claro, que la cuarentena estricta se ha levantado. Después se escucha música.

Se muestra el rostro de Antonio (un semblante más vital y alegre).

Antonio frente al patio observa con detenida incertidumbre el progreso de su huerta, en su espalda carga un aspersor (se destaca una marca de producto sobre el aspersor).

Antonio agachado rociando sus plantas, nota que los brotes incipientes están carcomidos por plagas de insectos, otros marchitos y sin intención de progresar en su crecimiento. En medio de la aspersion que hace Antonio sobre su huerto, se escucha el sonido incómodo de una lata que golpea el suelo insistentemente.

Antonio busca de dónde proviene el sonido, y encuentra a Chiripa olfateando y jugando con una lata (la marca de la lata coincide con la del aspersor que tiene Antonio en la espalda). De inmediato Chiripa tose, estornuda y se marea mostrando un malestar que le ha producido los sobrantes que contiene la lata.

Antonio la mira con pesar y va a su auxilio.

(Fundido en negro. Final segundo capítulo)

8.4 Tercer Capítulo

Escena #1

Antonio sentado en el sofá de su sala, con desesperanza mira a través de la ventana. Se fija en aquel árbol marchito del cual tomó por suerte tres frutos con anterioridad y notó con extrañeza que el árbol ha cambiado su aspecto (tiene muchos brotes de hojas y más frutos de los que tomó aquella vez, escena#4- cap. 1).

Reclina su mirada hacia la base del árbol y ve a Ana de tez blanca, con tapabocas, cabello ondulado y castaño, que arrodillada remueve y revuelve la tierra alrededor del árbol con un preparado casero. A Antonio se le dibuja una sonrisa de alivio en el rostro.

Escena #2

Antonio corre hacia el interior de la casa abandonando por unos segundos la imagen de Ana que abona el árbol. Antonio vuelve con prisa sosteniendo un objeto en las manos y abre la puerta produciendo un movimiento particular en la cortina.

Ana presiente que alguien se acerca a ella y desde el suelo voltea su mirada fijándose que Antonio en sus manos tiene una planta algo deteriorada que le ha traído a mostrar en busca de ayuda con una expresión de angustia, preocupación y desesperación.

Escena #3

Se muestra a Ana y a Antonio en el interior de la casa, precisamente en el huerto, apreciando el lamentoso estado de este. Se muestra a la perra sentada en el centro de la huerta con una expresión de atención, orgullo y felicidad por la llegada de la invitada.

Escena #4

Se muestra a Ana triturar con una piedra (mortero) hierbas, ají y ajos para preparar un insecticida orgánico. Antonio se acerca curioso a tomar nota de la receta.

Se dirigen hacia las plantas y vierten sobre la tierra el insecticida/abono. Antonio la mira con gratitud

(Tiempo después... Aproximadamente 5 meses)

Escena #5

Se muestra el huerto florido y lleno de vida, los árboles tienen frutos y las plantas en su máximo esplendor (se consolida la imagen del huerto que Antonio ve en el sueño de la escena #1- cap. 2) La mano de Antonio toma unas hojas de albahaca fresca del huerto esbozando una sonrisa de satisfacción.

Se dirige hacia la cocina, decora con las hojas de albahaca el plato de mermelada producto de los frutos del árbol de guayaba que revitalizó Ana, mientras organiza en el interior de la canasta donde recibió los alimentos, frutos recolectados de su huerta y sale hacia el exterior de la casa.

Afuera se encuentra una mesa artesanal en la que lo espera Ana para compartir la merienda y recibir el obsequio de la canasta con alimentos que Antonio le prepara.

Escena #6

Se muestra a Chiripa con Antonio niño jugando en la huerta. (escena #1- cap. 2)

Fin

Créditos

Anexo 3: Primera prueba de animación

Código QR del video en Vimeo:



Anexo 4: storyboard

Código QR del documento en drive:



Anexo 5: Animatic

Código QR del video en Vimeo:



Anexo 6: Enlace de producto final

Código QR del video en YouTube:



13 Anexo 7: Shooting board

Código QR de la carpeta en drive:



Anexo 8: Making of

Código QR de la carpeta en drive:



15 Anexo 9: Asesorías virtuales con expertos en la técnica de Stop Motion:

Código QR de la carpeta de videos en drive:



Anexo 10: Entrevista Semiestructurada

Transcripción de entrevista semiestructurada aplicada a Jamith Bolaños, integrante de la organización Juntanza Popular Insurgente, de la red de huertos urbanos de Popayán y de la huerta comunitaria de plantas aromáticas ubicada en Pomona.

¿Cuáles son las actividades agroecológicas que han realizado como organización?

Caminata taller a una vereda de Popayán llamada “El hogar” a la finca de doña Agustina donde hace 35 años se practica la agroecología. La convocatoria fue dirigida a la comunidad en general y algunos de los integrantes que participo tenían huertos en sus hogares en Popayán. Se desarrollaron actividades como el huerto terapia, que consiste en trasladar o hacer una analogía -de los ciclos y prácticas que se llevan a cabo en la huerta- con tu vida personal, es decir, la huerta necesita procesos de abono, siembra, cosecha y la terapia trabaja la capacidad de las personas de identificar y reflexionar sobre cómo se ve representados esos ciclos en sus aspectos personales. También realizaron prácticas como el fosfito que es la producción de un preparado agroecológico para la protección de las matas que componen la huerta

En primera instancia logramos visitar la huerta de Los Naranjos, un espacio constituido por mujeres mayores que se dedican a la siembra de hortalizas y al cuidado de plántulas en el vivero, luego nos dirigimos a la huerta Bosques de Pomona, la cual cuenta con la iniciativa de recuperar las plantas medicinales en donde pudimos compartir del círculo de la palabra y de un ritual de limpieza a los participantes, para finalizar este recorrido, visitamos el Eco barrio Sinaí, en donde aprendimos a realizar fosfito con la mezcla de harina de hueso, harina de rocas y cascarilla de arroz, mediante un

proceso de combustión lenta, además de un taller práctico con herramientas agroecológicas para el trabajo de tierra. Al son de la chirimía y paseo en chiva, logramos conectarnos con nuestra tierra, y a tomar conciencia frente a la crisis ambiental y alimentaria a partir de la unidad popular. Y reconocer también nuestro cuerpo como primer territorio.

¿Cómo gestionan los proyectos alrededor de la agroecología urbana?

Por lo general los proyectos pedagógicos no tiene un valor, pero si le pedimos a las personas que lleven alimentos para compartir con las personas que disponen sus conocimientos

Pedir financiamientos de las instituciones, como por ejemplo la alcaldía nos financió un proyecto que fue en chiva para visitar tres huertos aquí en la ciudad.

¿Qué personas y organizaciones hacen parte de la red?

Cicafilcultura, semillero tul, personas que tengan huertos propios o comunitarios, escuelas, como el Jorge Eliecer Gaitán que tiene una huerta escolar.

¿Nos puedes hablar de las características de algunas de las huertas comunitarias agroecológicas que componen la red?

En la huerta de los naranjos se gesta un proyecto muy bonito y colectivo. Compuesto por varias mujeres vecinas del sector donde han construido una huerta con un semillero de plántulas y un vivero. En ocasiones desde el semillero de plántulas se trasladan brotes de otras plantas a alguna huerta de la red que lo necesite. Una de las huertas que queda cerca a la cárcel toribio maya en la paz, la cual se construyó en tiempos de pandemia y se distribuyó los cercos para la siembra en forma de espiral, la huerta en nuevo Japón que uno no conozco, la huerta de aquí en el barrio Pomona.

El estado actual del proyecto comprende la culminación de la primera etapa de preproducción. Por lo que para continuar es preciso contar con apoyo técnico en fase de producción concerniente al préstamo de equipos de iluminación y óptica fotográfica, espacio para el montaje, diseño sonoro y composición musical, corrección de color, post-producción de sonido y asistencia en promoción.

Por lo anterior reiteramos la invitación al colectivo audiovisual de Cinecultivo para participar en la realización del proyecto animado en la figura de coproducción junto a las creadoras y tríciclo verde, que se sustenta en la siguiente propuesta de distribución de roles principales dentro del proyecto que equivalen a los siguientes porcentajes de participación y derechos del mismo.

Roles de trabajo	equipo
Producción	La fortuna de Chiripa -Cinecultivo
Dirección	La fortuna de Chiripa
Producción de arte	La fortuna de Chiripa- Tríciclo Verde
Dirección de fotografía	La fortuna de Chiripa
Diseño de arte	La fortuna de Chiripa- Tríciclo verde
Musicalización	Cinecultivo
Edición y montaje	La fortuna de Chiripa - Cinecultivo
Animación	La fortuna de Chiripa
Vestuario y Diseño grafico	Tríciclo Verde
Guion	La fortuna de Chiripa
Diseño de iluminación	La fortuna de Chiripa (Óscar Potes y Alfredo Valderruten)

Desglose de roles		
Cinecultivo	Tríciclo verde	La fortuna de Chiripa
Préstamo de equipos de iluminación y una óptica para el shoting.	Diseño e ilustración de personajes	Diseño y construcción de maquetas
Espacio para el montaje	Ilustraciones de animaticó	Creación de personajes
Diseño sonoro, Foley y composición musical	Identidad grafica	Creación de la historia- guion literario
Corrección de color		Montaje y edición
Postproducción de sonido		Animar- shoting
Asistencia en promoción		Sustentación

		story board
		animatico
		diseño de estrategia de medios
		guion técnico
		plan de producción
		investigación
		financiación de la etapa de preproducción
20%	15%	65%

Respecto a los derechos de propiedad intelectual del proyecto, se establece que los derechos morales del mismo pertenecerán a las creadoras intelectuales tal cual se determina en el artículo 99 de la ley 23 de 1982. Respecto a los derechos patrimoniales del proyecto se propone al colectivo audiovisual Cinecultivo establecer un acuerdo de voluntades bajo asesoría jurídica para dejar en claro términos puntuales del proceso asociativo alrededor del 20 % de participación en la figura de coproducción en base a lo establecido en los artículos 97,98,101,102,103 y 104 de la ley 23 de 1982.

Por todo lo anterior agradecemos su atención y quedamos atentas a su respuesta.

Att:

Laura Yineth Mosquera R.

Valentina Muñoz Arias

Cc:1061799374

cc. 1061811829

Creadora proyecto animado LFDC.

Creadora proyecto animado LFDC

Anexo 12: Proyecto de investigación:

“Interacción social solidaria para el conocimiento local: sensibilización en educación financiera en el marco de la sustentabilidad urbana en Popayán”

Link del proyecto: <https://www.facebook.com/universidadelcauca/videos/439915227908431/>

Anexo 13: Fichas técnicas

Ficha de recolección de datos 1

Nombre del usuario: Rosana Sarria

Ubicación geográfica del huerto en la ciudad: No aplica (encuentro virtual)

Fecha de publicación: 29 de Abril del 2020

Tipo de publicación: Pedagógica.

Publicación (imágenes, videos, textos, comentarios):

TALLERES VIRTUALES GRATIS
BIOFERTILIZANTES
ABONOS NATURALES
LUNES 4 DE MAYO
2PM
PAOLA GONZALEZ
WILCHES

Logos at the bottom: **AGRO CONCIENCIA** **REFUGIO VIDANATIVA**
POSADAS ECOTURISTICAS Y ESCUELA AMBIENTAL

Ficha de recolección de datos 2

Nombre del usuario: Andry Saenz

Ubicación geográfica del huerto en la ciudad: La paz.

Fecha de publicación: 25 de Junio del 2020

Tipo de publicación: Expositiva (Comunicado)

Publicación (imágenes, videos, textos, comentarios): fotos por escuela taller de agroecología urbana y periurbana.

Fotos del huerto urbanos en la paz.



Ficha de recolección de datos 3

Nombre del usuario: Carlos Eduardo Mafla Paz

Ubicación geográfica del huerto en la ciudad: No se especifica

Fecha de publicación: 19 de abril del 2020

Tipo de publicación: Expositiva

Publicación (imágenes, videos, textos, comentarios):



Ficha de recolección de datos 4

Nombre del usuario: Jhon Henry Gonzales

Ubicación geográfica del huerto en la ciudad: No se especifica

Fecha de publicación: 19 de junio del 2020

Tipo de publicación: pedagógica

domingo de Siembra

PREPARACIÓN DE
Abonos y Compostaje
EN CASA

 **DARIO RODRIGUEZ GIL**
ING. AGRÓNOMO
ESPECIALISTA EN MANEJO
SOSTENIBLE DE SUELOS

07 DE JUNIO
4 P.M.

CONECTATE A TRAVES DE MEET
[HTTPS://MEET.GOOGLE.COM/VE4-1KMD-XSP](https://meet.google.com/VE4-1KMD-XSP)

Ficha de recolección de datos 5

Nombre del usuario: Laura Ramirez

Ubicación geográfica del huerto en la ciudad: No se especifica

Fecha de publicación: 9 de mayo del 2020

Tipo de publicación: expositiva

Publicación (imágenes, videos, textos, comentarios):

<https://www.facebook.com/carlosmafla/videos/10157024232785840>

Ficha de recolección de datos 6

Nombre del usuario: Carlos Miguel varona

Ubicación geográfica del huerto en la ciudad: Encuentro virtual

Fecha de publicación: 19 de mayo del 2020

Tipo de publicación: pedagógica

Publicación (imágenes, videos, textos, comentarios):

link de video: <https://www.facebook.com/groups/940904769673268/search/?q=%202020>

Ficha de recolección de datos 8

Nombre del usuario: Jessica Leon

Ubicación geográfica del huerto en la ciudad: Encuentro virtual

Fecha de publicación: 6 de junio del 2020

Tipo de publicación: pedagógica

link de video:

https://www.youtube.com/watch?v=9plu6tQl6hs&ab_channel=MaferaptorDb

Anexo 14: Entrevista aplicada al fundador de grupo “Huerta y jardín Popayán”

1.) ¿Qué dio origen al proyecto?

Inicialmente el grupo empezó por las manifestaciones de muchas personas en un grupo sobre el tema gastronómico que había creado inicialmente. Pero la gente empezó a hablar de la necesidad de producir sus propios alimentos. Así que decidí crear un grupo donde se hablara de huertos urbanos

2.) ¿Cuál es el propósito del proyecto?

Generar un espacio para que las personas interactúen y compartan sus consejos sobre el mantenimiento de las plantas, hagan trueques y se generen todo tipo de dinámicas alrededor de los huertos urbanos

3.) ¿Con qué frecuencia comparten sus experiencias por el grupo?

Es constante la interacción, casi diaria.

4.) ¿Se ha presentado algún tipo de inconvenientes en el grupo?

No, hasta el momento. Sin embargo, existen unas reglas puntuales para participar en el grupo, por ejemplo, solo tratar temas alrededor de los huertos urbanos.

5.) ¿Cuáles son los productos más representativos de las huertas urbanas y por qué?

Por lo general se ven muchas huertas con hierbas aromáticas y comestibles, como el cilantro, tomate Cherry, el Romero, Manzanilla, entre otras, ya que la gente piensa mucho en que hay cosas que se pueden cultivar que ayuden a la disminución del gasto económico de los alimentos, por ejemplo, en los supermercados.

6.) ¿Cómo se entiende la importancia de la agroecología en su proyecto?

Todo parte desde el interés de comer lo más saludable posible y saber.

7.) ¿Cuál es la finalidad de la cosecha de su huerto?

La mayoría de las veces uso los productos para autoconsumo y también para regalarles a los vecinos del sector que requieran algo de la huerta.

8.) ¿Antes del Covid- 19 usted realizaba prácticas alrededor de los huertos?

Si, pero no con la constancia de cuidado que me permitió la cuarentena, pues al estar en casa y trabajar desde ella, se me facilitaba estar más pendiente de la huerta.

Anexo 15: Imágenes de referencia

Casas de barrios populares de Popayán, La Esmeralda.



Foto referencia 1



Foto referencia 2



Foto referencia 3



Foto referencia 4