

Cuent Viejo

Macheta - Cund

Cuento Viejo

La transformación del municipio de Machetá a través de los ojos de mi abuelo.

Juan Carlos Díaz Bernal

División de Ciencias Sociales, Universidad Santo Tomás

Trabajo de grado: Facultad de Diseño Gráfico

Ing. Julián Ernesto Rodríguez Espitia

Diciembre, 2020

Dedicatoria

Cuento Viejo es dedicado a mi familia, por ser ese bastón de apoyo y de comprensión, que gracias a sus enseñanzas han fortalecido mi vida, convirtiéndome en la persona que soy. Pero especialmente, es dedicado a mí abuelo Eugenio Díaz Vargas, que en esencia es un pequeño reconocimiento a su vida y a su prodigiosa memoria. También va dedicado a Machetá, mi municipio natal, el cual me dio la potestad para averiguar más sobre él, con el fin de aportar a la preservación de su memoria.

Agradecimientos

Agradezco primeramente a Dios, por la vida que me regala para poder hacer lo que me apasiona, luego a mí abuelo por su gran interés en participar del proyecto, quien me colaboró desde el comienzo en el desarrollo del mismo, narrando su historia de vida y aportando sus conocimientos y saberes ancestrales; también estoy infinitamente agradecido con mi director de Trabajo de Grado, Julián Ernesto Rodríguez, por su gran interés y apoyo en el proyecto, fue muy importante su motivación y conocimiento en el tema y por último agradezco a todos los docentes de la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Santo Tomás, los cuales han aportado su conocimiento y sus experiencia para mí formación profesional en cuatro años de carrera.

Contenido

1. Introducción	9
2. Justificación	11
3. Planteamiento del problema	14
4. Objetivos	16
4.1. Objetivo general	16
4.2. Objetivos específicos	16
5. Diseño Metodológico	16
5.1. Fase diagnóstica o exploratoria	18
5.2. Fase de desarrollo	20
5.3. Fase de ejecución e implementación	22
6. Estado de la cuestión	25
6.1. El adulto mayor, como actor principal	25
6.2. Machetá, como lugar de interés o contexto de la investigación	28
6.3. Narrativas visuales para la preservación de la memoria	31
6.3.2. <i>Memoria como eje de construcción.</i>	33
6.4. Etapas de producción audiovisual	35
6.4.1. <i>Desarrollo del proyecto.</i>	36
6.4.2. <i>Pre-producción.</i>	36
6.4.3. <i>Producción.</i>	37
6.4.4. <i>Posproducción.</i>	37
6.4.5. <i>Distribución.</i>	37
6.5. La animación y su aporte a la comunicación visual	38
7. Propuesta Proyectual	42

	5
7.1. Construcción de la etapa de pre-producción	42
7.1.1. <i>La conversa.</i>	43
7.1.2. <i>Guión.</i>	46
7.1.3. <i>Escaleta técnica.</i>	46
7.1.4. <i>Moodboard.</i>	46
7.1.5. <i>Diseño de personajes.</i>	47
7.1.6. <i>Diseño de escenarios.</i>	53
7.1.7. <i>Storyboard.</i>	54
8. Discusión	61
9. Conclusiones	66
10. Referencias bibliográficas	69
11. Apéndice	73
12. Anexos	89

Lista de figuras

Figura 1. <i>Resultados de la conversa, sesión 1</i>	43
Figura 2. <i>Resultados de la conversa, sesión 2</i>	44
Figura 3. <i>Guión para un producto audiovisual animado</i>	46
Figura 4. <i>Escaleta técnica para un producto audiovisual animado</i>	46
Figura 5. <i>Elementos técnicos y visuales, para la construcción gráfica</i>	46
Figura 6. <i>Estudio de Personaje principal</i>	48
Figura 7. <i>Estudio de expresiones faciales del personaje principal</i>	48
Figura 8. <i>Estudio de personaje principal</i>	49
Figura 9. <i>Estudio de expresiones faciales del personaje principal</i>	50
Figura 10. <i>Elementos complementarios para el desarrollo de la animación</i>	50
Figura 11. <i>Estudio de escenarios principales</i>	53
Figura 12 <i>Storyboard en técnica ilustración análoga</i>	54
Figura 13 <i>Ilustración parte central del municipio</i>	63

Lista de anexos

Anexo 1. <i>Estimaciones de población municipal por área. Periodo 2005-2017</i>	89
Anexo 2. <i>Proyecciones de población municipal por área. Periodo 2024-2035</i>	90
Anexo 3. <i>Imagen referente de crónicas infantiles</i>	91
Anexo 4. <i>Imagen referente de la película The Book of Life</i>	92
Anexo 5. <i>Imagen referente de la película animada Pequeñas Voces</i>	92
Anexo 6. <i>Mapa del municipio de Machetá</i>	93
Anexo 7. <i>Postal del centro del casco urbano de Machetá</i>	93
Anexo 8. <i>El parque principal y la iglesia de Machetá</i>	94

Lista de tablas

Tabla 1. <i>Proyecciones de población municipal por área. Periodo 2018-2020</i>	19
Tabla 2. <i>Estimaciones de población municipal por área. Periodo 2005-201</i>	89
Tabla 3. <i>Proyecciones de población municipal por área. Periodo 2024-2035</i>	90

1. Introducción

Cuento Viejo, proyecto de investigación – creación enfocado en conocer y trabajar con la riquísima pero también golpeada cultura campesina machetuna, con este, se propone aportar a la preservación de la memoria del municipio de Machetá, basado en el justo reconocimiento del campesino, esencialmente del adulto mayor como indispensable en el desarrollo de una sociedad, en un contexto como Colombia y en el factor técnico del saber, se contribuye al diseño, mediante la creación en el proceso de pre-producción para el desarrollo de un producto audiovisual animado, incorporando diferentes procesos que componen esta etapa, pero específicamente una introducción profunda en el story board, aplicando diversas técnicas de ilustración análoga. En teoría la creación surge a partir de la aplicación del estudio artístico de la conversa y del análisis de las vivencias o experiencias personales acerca de dicha cultura. El trabajo cooperativo, será indispensable para el análisis y la transmisión del pensamiento cultural, teniendo como objetivo visibilizar y preservar la memoria, es ahí donde se recopilan anécdotas y vivencias narradas por mi abuelo Eugenio Díaz Vargas, un campesino que vive en la vereda de Guina del municipio de Machetá, que actualmente tienes 95 años y que prácticamente toda su vida ha transcurrido allí. De esta manera se contribuye a preservar la memoria del municipio, a partir de la experiencia y de las vivencias reales llenas de sentimiento y orgullo campesino, basado en el interés de que el conocimiento cultural ancestral, no se considere perdido, sino más bien reconstruirlo y presentarlo como un legado, el cual es importante acoger nuevamente. Es decir que este proyecto surge desde esa concepción o necesidad de transmitir el orgullo del ser campesino, de resaltar ese origen, esa personalidad y ese conocimiento, que en muchas ocasiones cuesta explicar en palabras, para ello se adoptó un medio de comunicación tradicional, efectivo y adecuado para transmitir y expresar todo ello, como lo es el audiovisual.

Por consiguiente el diseño gráfico es el garante de la visualización de estos procesos de preservación de la memoria, ya que a partir del conocimiento, se plantea todo el proceso que conlleva la creación, teniendo en cuenta aspectos tan básicos como la composición, el color, la ilustración, la animación y la implementación de técnicas basadas en la comunicación y en la narración visual, que a la vez son considerados aspecto primordiales en el campo del diseño, además se complementa con la relación entre la intención natural del diseño, que es el aporte social y la intención de proyecto que es un aporte y trabajo sociocultural, esto fomenta que se alcance los objetivos planteados y se logre dar solución al problemas por el cual surge la idea de Cuento Viejo.

En ese orden de ideas, se aplica ese conocimiento que se quiere aportar desde el campo del diseño, implementado para salvaguardar un conjunto de atributos identitarios de una comunidad, partiendo de la documentación de todo el proceso de pre-producción para un futuro desarrollo del producto audiovisual. Precisamente se inicia desde la narración oral de la vida de mi abuelo y continúa con el proceso de diseño y creación, el cual se resuelve a partir de la bocetación y el estudio de personajes, escenarios y escenas, hasta concretar el story board, que da pie para poder concluir con las etapas de producción y posproducción, las cuales no competen en este caso, pero es importante tener en cuenta, ya que para plantear un adecuado story board, se debe tener presente, la técnica de animación que se va aplicar, además la manera en que se va a dar la incorporación del voz en off, que en este caso sería la narración de vida en palabras de mi abuelo, este último aspecto importante en este proyecto por el reconocimiento que se le da a la vida y al trabajo cooperativo con él.

La intención definitiva del proyecto, es que los jóvenes y las nuevas generaciones conozcan algunos de los acontecimientos más importantes que desencadenaron la transformación y el desarrollo de lo que es actualmente el bello municipio de Machetá, en el

cual han nacido y crecido. De esta manera, se apostará a lograr que se fomente la preservación de la memoria, lo cual cabe reconocer que es un tema mezquino en la actualidad, ya que existe poco interés en reconocer el legado que dejaron las generaciones pasadas; con respecto a esa idea, se plantea la creación de productos audiovisuales a corto plazo, como medios de motivación, enseñanza y educación para las nuevas generaciones y así poder fortalecer la idea de trabajar por el campo y por Machetá, para buscar el progreso del mismo, evitando que desaparezcan esos conocimientos y esas costumbres ancestrales que en algún momento marcaron y caracterizaron a la población machetuna.

2. Justificación

Cuento Viejo, surge desde la primera etapa de desarrollo de un producto audiovisual, que es el desarrollo del proyecto, en esta se define de manera concreta una investigación, que debe resolver de manera general el proyecto, partiendo de la estructuración de la idea, hasta la identificación de la intención definitiva. Al definir el proyecto, se da paso a la siguiente etapa que es la de pre-producción, en la cual se enfoca totalmente Cuento Viejo, empezando el interés puesto en la narración de la historia de vida campesina de mi abuelo Eguenio Díaz Vargas, en la cual se centra una investigación basada en el estudio artístico de la conversa, que analiza esencialmente la transformación que ha tenido el municipio de Machetá en más de 80 años, reconociendo algunos de los acontecimientos más importantes que se han desarrollado en dicho periodo que ha vivido mi abuelo allí; de tal manera, se realiza la reconstrucción de la memoria del municipio, que para muchos es desconocida. No obstante, la prioridad en este proyecto es rescatar y hacerle un reconocimiento tanto a la historia de vida de mi abuelo como a su sabiduría, atribuyéndole el poder de transmitir su voz, la cual refleja el orgullo del ser campesino, la identidad y pertenencia que tiene por su pequeño terruño que lo vio crecer llamado Machetá, conjuntamente con el gran interés que él demostró en narrar y transmitir la

historia de su vida, comprobando que cuenta con una memoria prodigiosa, en la cual ha guardado muchas anécdotas y experiencias que han transcurrido entre sus ojos en casi un siglo de vida.

A partir de su vida, se realiza una categorización en la que se retoman algunos hechos y eventos importantes que han marcado la historia de Machetá y que contribuyeron a que poco a poco fuera creciendo, dando como resultado en lo que hoy por hoy es el municipio, como lo fue la construcción de la nueva iglesia, la reubicación de espacios importantes como la plaza de mercado, que dieron la apertura a la ampliación y transformación del municipio y otros acontecimientos tanto culturales como históricos, algunos no tan satisfactorios o socialmente complejos, como la violencia bipartidista, foco de disputas entre la comunidad por cuestiones políticas, pero ante todo, vale la pena retomarlo, porque generó gran repercusión y por ello es necesario para reconstruir la memoria de Machetá. De hecho el interés por trabajar con base a dicha población, se da en consecuencia al tener presente que cuando alguien ha estado dispuesto toda su vida a un único lugar, geográficamente hablando, tiende a poner en práctica lo que ha aprendido o lo que conoce de dicho entorno, es así que este proyecto se da más por influencias personales, que surgen del entorno de referencia, que por otra cuestión; además cuando se habla de la historia y la cultura de una región, lugar o comunidad, es porque se tiene cierto conocimiento o interés, de esta manera se le atribuye que la mayor influencia para el desarrollo de Cuento Viejo es el conocimiento, la experiencia personal y familiar de vida en el campo machetuno.

Por consiguiente, en un ámbito profesional, el proyecto se basa en la labor del diseñador gráfico tomasino, el cual se caracteriza por el aporte y el enfoque en cuanto a la perspectiva social que se le impregna a los procesos de trabajo creativo, a partir de ello se plantea la intención de preservar la memoria del municipio, mediante el desarrollo y creación de un story

board que comprende todos los factores a tener en cuenta en la pre-producción para un producto audiovisual, especialmente de contenido animado, que relaciona ilustración o dibujo y animación por stop motion, además que se apoya de un audio; por ello es importante concebir en la etapa de desarrollo del proyecto, todos esos factores que de algún modo son los responsables de un adecuado proceso de pre-producción. A partir de eso, se establece que mi abuelo es protagonista, en cuanto a la voz del proceso y más aún cuando la construcción del guión se da a partir de la narración oral de él, del cual se desprende todo el proceso de creación, explorando diversas técnicas de ilustración análoga, implementadas a partir de la bocetación tanto de personajes, escenarios como de escenas, hasta conceptualizar la idea en un story board, teniendo en cuenta que se documenta el proceso y las decisiones que se adoptaron para presentar un proceso mínimo viable de la construcción de la idea, basado en los saberes obtenidos durante cuatros años en diseño gráfico. En tal caso, esta etapa de pre-producción se plantea a partir del hecho que el producto final está dirigido a toda la población del municipio y para todos aquellos que quieran conocer más sobre Machetá y las historias que lo han llevado a su crecimiento y transformación, pero esencialmente, para todos los jóvenes, con la idea de promover el sentido de identidad y pertenencia por sus raíces y por la tierra que los vio nacer, para que así aporten a su desarrollo, trabajando y generando mayores oportunidades que mejoren el crecimiento y la visibilidad del municipio.

Cabe aclarar que el alcance del presente proyecto es la etapa de pre-producción y en etapas posteriores se pretende que sea avalado para ser transmitido como un proyecto educativo o cultural, el cual sea emitido a través del canal comunitario, también mediante las redes sociales oficiales de la alcaldía, en entornos educativos como jardines, escuelas, colegios y/o la biblioteca, apuntando directamente al posible público de interés. Posteriormente al cumplir correctamente con la etapa de pre-producción y conseguir tal vez el desarrollo completo del producto audiovisual final en un futuro no muy lejano, se apuesta a la idea de trabajar con la

población de la tercera edad del municipio, dándoles la importancia y la vocería para que ellos mismos sean los narradores de sus propias historias y de esta manera, abrir la oportunidad para que sean escuchados y para que narren sus historias de vida, que tal vez nunca las hayan contado, porque básicamente nadie se ha interesado en oírlas o en prestarles atención. Al trabajar con ellos, se combatirá esa grave problemática que genera que esta población sea vulnerable al olvido y a la soledad, permitiendo la relación abuelo - nieto, en donde el adulto mayor con todo su conocimiento y sabiduría, le enseñe y transmita toda su experiencia de vida a nuevas generaciones.

3. Planteamiento del problema

En Cuento Viejo se resalta que Machetá, es un municipio del departamento de Cundinamarca, fundado en el año 1593 y hace parte de la región de los Almeidas. El nombre del municipio proviene de la lengua Chibcha, el cual significa Vuestra Honrosa Labranza, según el diccionario de Acosta, J (1938) “el vocablo *ma* es vuestra, *chei* es honra y *ta* es labranza o huerta”. Según cifras del DANE, actualmente la población es de 6.278 habitantes, de los cuales el 72% se ubican en zonas rurales (23 veredas), quiere decir que es un municipio mayormente campesino, que vive de la agricultura y la ganadería. Se reconoce que el campesino machetuno es una persona dedicada a su tierra, a su familia, a su trabajo, el cual arraiga unas costumbres y características culturales desde el momento en que nace. La herencia que les dejan sus padres, es el amor a su tierra y a la actividad nata como es la agricultura. Aunque según mi abuelo dicha actividad ha cambiado mucho en el transcurso del tiempo, algunos procesos y cultivos hoy en día no son ni la imagen de lo que eran antes, lo mismo ha sucedido con la cultura (Díaz, 2020).

Pero realmente estos sucesos se dan primero que todo por el desconocimiento y la falta de documentación sobre la memoria de Machetá, que hasta el momento muy pocos se han atrevido a explorar con la intención de preservarla, teniendo en cuenta que puede llegar a ser

transmitida como un legado cultural, de identidad y pertenencia para las nuevas generaciones campesinas, esencialmente las pertenecientes al municipio. De acuerdo a ello, surge una gran preocupación, ya que esos legados van desapareciendo junto con la población adulta del municipio, a la cual se le reconoce por salvaguardar y transmitir esas historias de vida y a dicha situación se le suma un efecto que se ha ido convirtiendo en tendencia especialmente en las zonas rurales como lo son las transiciones demográficas migratorias, lo cual ha desarrollado una acelerada pérdida de dicho legado e identidad cultural ancestral campesina y por supuesto, también la poca memoria histórica machetuna.

En consideración, algunos de esos motivos vistos desde una perspectiva positiva, se pueden contemplar como una serie de oportunidades. Y a partir de ello es necesario comprender el proceso evolutivo que se está presentando actualmente en el mundo comunicacional, el cual es indispensable, para la cuestión de entender la importancia que en este instante tiene el contenido audiovisual, cabe destacar que el lenguaje visual es algo natural y espontáneo, de igual manera el auditivo. Abadía, J & Fernández, F mencionan que “la producción Audiovisual se considera de interés cultural y social” (2013), al obtener esa distinción, la parte audiovisual llega a comprenderse más allá de ser únicamente un medio comunicativo, realmente importante, a ser visto como un negocio que necesita una planeación y una ejecución adecuada y viable, teniendo en cuenta que toda acción conlleva importantes costes en tiempo y dinero. Visto desde el diseño existen muchos modos de creación de productos audiovisuales, ya sean análogos o digitales, de las dos maneras es posible desarrollar diverso contenido interesante. En cuestión la implementación del dibujo, la ilustración y la animación, van a ser herramientas potenciales para el desarrollo del producto audiovisual dispuesto en el proyecto. En esta situación se considera que el producto audiovisual, la animación y algunas técnicas gráficas son el medio más adecuado para tratar de solventar la problemática anteriormente dispuesta.

En cuestión, la investigación se produce a partir de la siguiente pregunta: ¿Cómo contribuye el diseño gráfico con la visibilización del conocimiento e historias ancestrales que posee el adulto mayor del municipio de Machetá, para aportar a la preservación de la memoria del municipio, como fuente de difusión cultural e identitaria?

4. Objetivos

4.1. Objetivo general

Desarrollar el proceso de pre-producción, definiendo esencialmente el storyboard de un producto audiovisual, enfocado en visibilizar y fortalecer los ámbitos comunicacionales dispuestos para la preservación de la memoria del municipio de Machetá, a partir del conocimiento e historias de vida ancestrales.

4.2. Objetivos específicos

Registrar mediante la conversa de manera precisa, la historia de vida narrada por mi abuelo, rescatando los hitos más importantes de la transformación que ha tenido el municipio de Machetá en un periodo de 80 años y así lograr el interés de él como adulto mayor, en participar e involucrarse en el proyecto.

Documentar el proceso de inicio a fin de la creación y desarrollo del contenido para la pre-producción de un producto audiovisual, implementando diversas técnicas de ilustración reconociendo la importancia de la alusión visual para comunicar.

Diseñar a partir de la narración oral, los personajes, escenarios y escenas necesarias para realizar y genera la historia desde el concepto visual.

5. Diseño metodológico

Cuento Viejo se desarrolló a partir de una investigación narrativa, la cual se comprende desde un análisis en ámbito fenomenológico en el diseño. Este enfoque metodológico, se da con base a que Husserl (2011) infiere en que la fenomenología es un campo muy amplio, al cual se puede reconocer en diferentes campos o énfasis, es por ello que es posible asociarlo desde la narrativa como un componen de los saberes y procesos de vida, que permite argumentar la investigación desde sucesos reales, desde la perspectiva de los actores sociales, en este caso desde la perspectiva de mi abuelo y desde la experiencia propia y los otros saberes. Para lo cual se identifica que la estructura de la investigación se genera a partir de hechos reales, dando cabida a que la investigación se oriente a través de la narrativa. Según Chase (2015) la narrativa, tanto oral o escrita, se considera como una forma particular de discurso, con la cual se comprende las acciones propias y las acciones de los demás, también para organizar acontecimientos y objetos significativos; tanto para relacionar como para ver las consecuencias de las acciones y acontecimientos en el tiempo.

Con respecto a la investigación narrativa, fue importante tener en cuenta la conversa, la cual según (Marí et al., 2010) “es un recurso para buscar, en el discurso de los sujetos, los significados atribuidos por ellos a su experiencia frente a una determinada situación” (p.115); destacando el hecho de que el individuo al cual se le aplique, tiene la libertad de conversar de acuerdo a la indagación, el tema de interés, sin estar limitado por ninguna estructura o por un orden. Este recurso aporta a que el diálogo sea más fluido, más relajado y tal vez, más expresivo y comunicativo.

En la investigación es fundamental las experiencias de vida, recuerdos y hechos reales, estos se pueden definir como indispensables en la investigación narrativa, los cuales se recolectan por medio del estudio de la conversa, una herramienta indispensable para comprender y analizar la realidad de lo narrado de una manera más fidedigna, de acuerdo a

Ayala (2008) “el valor fundamental de la investigación fenomenológica radica en su capacidad de acceder a la comprensión profunda de la experiencia humana investigada desde diversos ámbitos disciplinares” (p.410). Es así que la investigación para el desarrollo de Cuento Viejo se basa en la comprensión profunda de la narración oral de mi abuelo, investigada desde un ámbito histórico, para así concretar el objetivo de preservar la memoria, de su entorno o contexto de vida, en este caso la del municipio de Machetá.

El procedimiento metodológico para la investigación, se desarrolló en tres momentos o tres fases:

5.1. Fase diagnóstica o exploratoria

En primer lugar, se realiza una investigación documental sobre la evolución histórica de Colombia, con la intención de asociarlo a la importancia que tiene la cultura campesina en la conformación sociocultural de Colombia, y de esta manera, analizar los procesos poblacionales del municipio de Machetá. Esta investigación además de generarse a partir de un discurso mediado por el diálogo, también se fundamenta por una investigación rigurosa basada de referentes especializados como el libro “COLOMBIA HOY” de Jorge Orlando Melo y el documento de investigación “El desarrollo histórico del campo colombiano” de Salomón Kalmanovitz. El primer referente es una compilación de muchas investigaciones de la evolución histórica de Colombia en cuanto a política, ideologías, la industria y la economía, el desarrollo histórico del campo, las tendencias de la imagen y el arte colombiano, la política social y la apertura económica y la equidad. Es un libro que resume lo más importante de cada investigación de acuerdo a los temas anteriormente dispuestos, es muy importante para este proyecto ya que dispone una transición histórica importante del país entre el siglo XX y el siglo XXI, que deja entre ver aquellos factores y componentes que han influenciado en la evolución cultural e ideológica en las distintas regiones colombianas. Y el segundo referente es un

documento de investigación, que se enfoca en la situación agraria del país, y en general se encarga de mostrar la realidad de cómo viven las comunidades campesinas de distintas regiones del país. Además, centra su investigación en la transición de la producción agrícola, desarrollando un debate entre procesos tradicionales y entre nuevos procesos agrícolas, anexando algunas influencias que están muy comprometidas con dicha transición como lo es la violencia.

Para la delimitación geográficamente, es muy importante tener como método referencial, los estudios desarrollados por el DANE, específicamente el Censo Nacional de Población y Vivienda, esto como soporte para justificar en números la cantidad de población del municipio, para delimitar cuánta de ella es campesina de la zona rural, y cuánta hace parte de la zona urbana y así poder argumentar la disminución de la población campesina y según Pérez (2003) esta disminución puede estar asociada a que “los espacios de asentamiento, carecen de oportunidades o por lo menos son escasas, lo cual conducen al abandono del sitio y a la disminución de la población o al freno de su crecimiento” (p.4), y en efecto se da la pérdida de costumbres, aspectos tanto culturales como históricos y también afecta el desarrollo de las actividades económicas como la agrícola, fuente principal de desarrollo. (Ver **anexo 1 y 2**)

Tabla 1

Proyecciones de población municipal por área. Periodo 2018-2020

DP	Nombre del DP	MPIO	Nombre del MPIO	Año	Cabecera municipal	Centro poblado y Rural disperso	Total
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2018	1.584	4.540	6.124
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2019	1.677	4.494	6.171
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2020	1.775	4.503	6.278

Nota: Esta tabla se desarrolló y modificó en base a una serie de proyecciones de población **con desagregación nacional, departamental, municipal, y cabecera – resto (centros poblados y rural disperso)**, “Fuente: Departamento Administrativo Nacional de Estadística: www.dane.gov.co”. Esta tabla muestra únicamente la proyección de población 2018-2020, total municipal de Machetá, en la cual se puede apreciar la variación de población tanto en el área urbana como en el área rural del municipio.

Al analizar dichas proyecciones se puede evidenciar que la población actual, es decir entre los años 2018, 2019 y 2020 en el municipio de Machetá es muy baja, en comparación con años como 2010, 2011 o el 2012, en los cuales se concentraba un aumento poblacional importante, especialmente en las zonas o áreas rurales, y que en proyecciones futuras se dio una disminución importante y preocupante, que evidencia la disminución de la población en estas áreas rurales, mientras que la población de la zona urbana va en aumento, de algún modo estos datos dan indicio de una posible transición demográfica migratoria y productiva, que según el DANE, la migración, interna hace parte de los tres componentes demográficos más importantes que determinan el volumen, estructura y distribución de la población en un territorio. A ello se le añade lo que contempla Pérez (2003) al afirmar que “los cambios temporales en el tamaño de la población, las características estructurales y su comportamiento obedecen a los nacimientos, las defunciones y a la migración” (p.4). Colombia actualmente está en disminución de su población interna debido a los bajos niveles de fecundidad y la migración, que hoy por hoy son los principales factores que generan dicho efecto.

5.2. Fase de desarrollo

En segundo lugar, la investigación se desprende un poco del análisis de información y referentes que comprenden un poco hechos relacionados con asuntos históricos y culturales dentro de un contexto como Colombia, y se centra más en el interés de la indagación a partir de

la narración oral de experiencias, anécdotas y conocimientos históricos de la vida campesina de mi abuelo, con el fin destacar su memoria y darle la importancia a su voz como constructora de historias, también por cuestiones personales, afectivas y familiares, y todo ello con el único objetivo de llevar a cabo una pieza audiovisual para preservar la memoria de Mchetá.

De esta manera se comprende que el campo colombiano está lleno de muchos conocimientos, la mayoría obtenidos empíricamente, gracias a un entorno en donde las personas ancestrales, especialmente campesinas, transmitían sus conocimientos de generación en generación; el caso acá, es que en cada nueva generación se va perdiendo parte de ese conocimiento, especialmente en lo que tiene que ver con la parte cultural e histórica. En cuestión, el referente principal de indagación para la investigación, es mi abuelo Eugenio Díaz Vargas, un campesino mchetuno, de 95 años edad, que nació en la zona rural del municipio de Guayatá, Boyacá, y por motivos familiares se mudó a la vereda de Guina, zona rural del municipio de Mchetá, Cundinamarca, a la corta edad de 13 años, allí vivió con sus abuelos maternos, los cuales le enseñaron a labrar la tierra y desde entonces ha vivido y trabajado allí por más de 80 años. Con el paso del tiempo, él ha evidenciado muchos cambios que ha sufrido el municipio, en cuanto asuntos culturales, actividades agrícolas y en cuanto al proceso familiar; este último factor importante, para conocer cómo se ha dado el proceso de transición del conocimiento empírico tanto en lo rural, como en lo urbano durante décadas.

En este punto se implementa la conversa como un instrumento de recolección de la narración o la historia oral, un término que implementa McMahan & Rogers (1994) para referirse al producto obtenido a través de entrevistas en las cuales el interés de indagación no se centra tan solo en los acontecimientos históricos, sino también en lo que representa esos acontecimientos para quien los ha vivido o experimentado. También Chase (2015) implementa el término testimonio como un “tipo de historia oral, historia de vida o relato de vida” (p.61).

Al aplicar la conversa fue muy importante reconocer el orgullo que transmitía al contar las historias, evidenciando el amor al campo, a su municipio y al trabajo, generando un bonito espacio, dando cabida para que su nieto sintiera ese mismo orgullo del ser campesino, de amar su tierra, de mantener esas costumbres y culturas que caracterizan al machetuno. Al analizar detenidamente el contenido de cada audio, se construyó la historia a partir de los acontecimientos de los audios 3, 5, 6, 7 y 10 (ver de manera más detallada página 43), ya que son los acontecimientos más destacados que repercutieron en la memoria del municipio, teniendo como prioridad los hitos que desenfundaron el desarrollo y la transformación del municipio y ello se le acota también acontecimientos desfavorables que de alguna manera son importantes dentro de un contexto más político, como lo fue el conflicto bipartidista.

A partir de ahí se da la construcción del guión de la historia, del cual se desglosa y se desarrolla una escaleta técnica, el cual es un instrumento o herramienta narrativa, que establece todos los elementos que compone cada una de las escenas, este se considera como el más indispensable para la creación del storyboard (ver **figura 1** y **figura 2** para ampliar la información).

5.3. Fase de ejecución e implementación

Finalmente se configura la utilización de una serie de técnicas que se desarrollaron a lo largo del proyecto y que resultaron en la etapa de pre-producción, como un análisis de apuesta creativa y tiene que ver con el manejo de técnicas de ilustración, concretamente en el dibujo para la creación de personajes, escenarios y escenas basadas en historias, anécdotas y experiencias de vida, narradas por mi abuelo y también se basan en algunos registros visuales históricos del municipio (ver **anexos 7 y 8**) y como el producto audiovisual permite abordar diferentes procesos, se remite al proceso de indagación, a partir de ilustración con fines una futura producción de animación. El enfoque de la animación se da con base a que Gionco (2014)

considera la animación como discurso de lo real, lo cual es muy importante, porque a diferencia de los documentales que se basan de una fotografía o una escenas preparada, la animación se genera a partir de la experiencia real de su creador, como ella misma lo aprecia al decir que “la animación, por su parte, mantiene un ineludible vínculo con la ilustración, la producción gráfica o el arte de objetos, donde el registro filmico es una construcción visual mediada por quien realiza la animación” (p.756). De esta manera se piensa en la preservación de la memoria, desarrollando el conocimiento de mi abuelo a través de una producción audiovisual, basada en la construcción de hechos reales a partir de la animación por stop motion.

Al documentar el proceso y desarrollo de la pre-producción, desde la bocetación hasta la generación del storyboard, se justifica el aporte desde la profesión del diseñador gráfico, convirtiéndolos en elementos técnicos importantes dentro del proyecto. Y finalmente ello termina evocando los hechos históricos que se estudian en una pre-producción visual para la construcción de la memoria del municipio de Machetá.

La producción audiovisual de Cuento Viejo, toma como referentes principales para la animación y para los procesos de diseño, material audiovisual desarrollado con base a distintas técnicas de ilustración análoga y de animación como el stop motion. Con respecto a ello, se toma de referente las “crónicas infantiles”, desarrolladas por Señal Colombia, las cuales son consideradas como una serie de cortos, con animaciones muy sencillas, basadas en la narración de cuentos por parte de los niños (ver **anexo 3**). También en la parte de construcción del guión o de la historia fue importante, analizar productos o películas animadas como “Coco”, y “The Book of Life”, las cuales se tomaron como referentes para comprender la forma en que se estructuró una historia y una trama, además para exaltar temas culturales, tradiciones ancestrales (ver **anexo 4**). Además uno de los referentes más destacado que dio origen a las bases al estilo gráfico y la estética del contenido de Cuento Viejo, fue “Pequeñas voces”, también

se resalta por su cercanía temática a Cuento Viejo, ya que su construcción se dio a partir de la narración oral y visual de niños, es decir que prevalece el concepto de crear una historia a partir de experiencias reales de vida (ver **anexo 5**); otro referente tomado desde la perspectiva gráfica es el cortometraje de animación 2D “Thought of you” del artista y animador Ryan Wooward, es un material indispensable para animadores que están empezando, además, se recomienda en cuanto a procesos de creación, ya que se basa de ilustración análoga, bastante sencilla, que a su vez es animada mediante la técnica de animación stop motion. En seguida esta como referente a “I Wish”, este es un cortometraje animado 2D, dirigido por Víctor L Pinel y producido por The Beat #7, es importante en el desarrollo de una historia, en su producción y calidad en cuanto al diseño, este material se construye a partir únicamente ilustración digital, animada por fotogramas. Otro referente es “Pinched” corto de animación 2D, creado por David Vandervoort, está desarrollado a partir de la técnica de animación tradicional, con un estilo gráfico muy parecido al anterior referente, ilustración digital, este material es animado por stop motion.

Es importante analizar varios referentes y procesos que competen en animación, ya que se debe proyectar desde la pre-producción, la idea de un posible producto animado, ya que todas las etapas de una producción audiovisual parten de ella. Teniendo como eje un producto derivado de la animación, se debe tener en cuenta el libro “The illusion of life” escrito por Frank Thomas y Ollie Johnston, pioneros de la animación en Disney, los cuales recopilaron los doce principios básicos de animación, destacando que son principios basados en el estudio del movimiento. Los referentes postulados son los más destacados por el enfoque que presentan en cuanto a la ejecución del proyecto, que tiene que ver con procesos audiovisuales a partir de la animación, además son materiales que tienen como propósito transmitir y comunicar un mensaje. El mismo propósito que se plantea desde Cuento Viejo, para ello es importante que la etapa de pre-producción, sea muy juiciosa, centrada en resaltar hitos históricos del municipio

que permitan entender la evolución de Machetá y promueva el sentido de pertenencia en generaciones futuras y que obtenga el reconocimiento de aportar socialmente.

6. Estado de la cuestión

6.1. El adulto mayor, como actor principal

Dentro del desarrollo de la investigación, se lleva un proceso de recolección de datos a partir de un trabajo colectivo con la cabeza mayor de mi familia, en este caso con mi abuelo Eugenio Díaz Vargas, un adulto mayor de 95 años de edad, que ha estado en el campo toda su vida, el cuál en ese proceso ha evidenciado la transformación que ha tenido el municipio de Machetá. A partir del enfoque participativo, que se le da a él como fuente oral y protagonista directo en la situación de la transformación del municipio en un periodo de más de 8 décadas, se establece desde un comienzo como fuente histórica verídica, lo que conlleva el proceso de la narración personal de su historia de vida, descubriendo el sentido de compromiso y responsabilidad de contribuir a la construcción de la memoria; además siempre se pretendía fomentar la relación de abuelo - nieto en donde él sintiera el acompañamiento, y el interés tanto de conversar cómo el escuchar su historia, lo cual es algo muy importante para él. Esta última cuestión muy importante, ya que se identifica que actualmente el mundo gira entorno a prejuicios sociales frente a una gran comunidad marginal como lo es el adulto mayor, así como Frávega, A & Carnino, M comprenden que “partiendo de la idea de que el imaginario de la mayoría de las sociedades acerca de la vejez está cargado de prejuicios y valoraciones negativas sobre sus capacidades y potencialidades” (2007), se determina que es importante plantear espacios de trabajo conjunto y participativo con el adulto mayor, con el fin de no solo estimular el proceso de conocimientos y saberes ancestrales, sino también desarrollar conjuntamente actividades que apoyen para que el proceso de envejecimiento de la comunidad sea más sencillo y llevadero, tienen en cuenta de que:

Colombia es uno de los países de América Latina con transformaciones intensas en su estructura poblacional; en el 2050 la esperanza de vida será de 79 años y la población mayor de 60 años se habrá quintuplicado, el país pasará de ser un país de niños a ser progresivamente una nación de adultos mayores⁶. (Varela, 2008, p. 49).

En relación a ello es importante que el acompañamiento reduzca los altos índices de abandono y soledad que se evidencian en el país, así como lo demuestra en un artículo publicado por Fernández, C en el diario Portafolio sobre el “Estudio Nacional de Salud, Bienestar y Envejecimiento (Sabe)”, realizado en el año 2018, en el cual se reconoce que “El 41 por ciento de los viejos en el país padecen depresión, que se aumenta si se tiene en cuenta que tres de cada 10 se quejan de estar en completo abandono” (2018). De acuerdo a ese estudio, se comprende que en Colombia se han desarrollado algunos proyectos centrados en promover actividades y talleres con el adulto mayor, de los cuales, muy pocos se enfocan en el escuchar, y el conocer las historias de vida de cada una de las personas que comprenden esta gran población, para ello es importante destacar que algunos proyectos ha sido importantes en los últimos año con respeto a la labor de trabajar con el adulto mayor, claro está que visto desde un enfoque de interés con respecto a este proyecto. En cuestión de referencias desde un análisis gráfico y comunicativo se destaca:

Debajo del árbol, es un cortometraje, realizado por Cesar Cepeda, bajo la técnica stop motion, este producto audiovisual es muy interesante, el cual no solo se analizó desde una perspectiva del trabajo colectivo con un adulto mayor, sino que también se analizó desde un enfoque del diseño, de arte y de la comunicación que comprende este producto. Este se construye a partir de la narración oral de un adulto mayor, que describe lo que siente en su presente o en su época de vejez.

Blobby, es un corto animado creado por Laura Stewart, sobre la vejez y la soledad, en el cual se evidencian diferentes técnicas de animación, como el stop motion, y algunos efectos especiales de edición digital, de destaca por animar en gran parte las secuencias de manera análoga y por crear los escenario y personajes de una manera poco convencional y original.

Consejo para adultos mayores: ejercicios y tener actividad física en contexto de cuarentena COVID-19, este es un video educativo realizado por la académica Dr. Cecilia Albala del Instituto de Nutrición y Tecnología de los Alimentos (INTA), de Chile, crean una serie de recomendaciones basadas en ejercicios diarios que comprende la labor del acompañamiento al adulto mayor; este video se destaca por su aporte colectivo, educativo y por la animación que se maneja, algo muy sencillo, pero totalmente asertivo con respecto a la población que se quiere impactar.

Manual de cuidados generales para el adulto mayor disfuncional o dependiente, es un producto editorial ilustrado, que comprende un trabajo colectivo con personas de la tercera edad, realizado por el Instituto para la Atención de los Adultos Mayores en el Distrito Federal, en él se abordan temas asociados al cuidado del adulto mayor y a la cotidianidad de los mismo, para ello recurrieron a procesos comunicativos con la misma población de la tercera edad, de esta manera, se logra un interesante producto editorial que además recurre a la ilustración como complemento comunicativo.

El Digital Storytelling como medio para rescatar la narrativa oral, transmitida por el “Adulto Mayor” en Bogotá D. C, es un proyecto muy interesante creado por Katherine Bautista y Andrés Parra, por el cual buscan difundir y transmitir las historias y experiencias de vida del adulto mayor mediante plataformas digitales. Este proyecto se focaliza en concluir con un trabajo colectivo a futuro con el adulto mayor, creando piezas y estrategias ya propuestas para tal fin.

Al comprender que Cuento Viejo se desarrolla a partir de la historia de vida de una persona de la tercera edad, se es necesario analizar aquellos recursos existentes que se generaron a partir del proceso de trabajo con aquella población, basando el análisis en proyectos que le aporten al diseño, en este caso se reconoció un aporte en cuanto a la parte comunicativa y educativa, de algunos productos audiovisuales, con diversas técnicas de animación y un producto editorial, que se generan a partir tanto del codiseño como del aporte social que brindan.

6.2. Machetá, como lugar de interés o contexto de la investigación

Al contemplar que la investigación se desarrolla en cuanto a la recolección de historias de vida que comprenden un entorno o lugar real, de esta manera se reconstruye la memoria del municipio de Machetá a partir de los acontecimientos que ha visto transcurrir mi abuelo en un periodo de más de 80 años, que han dado como consecuencia el crecimiento y desarrollo del municipio, de esta manera se define que Machetá es un municipio ubicado al nororiente del departamento de Cundinamarca, a 101 km al noreste de Bogotá, limita por el norte con el municipio de Chocontá, por el sur con los municipios de Gachetá y Guatavita, por el oriente con los municipios de Manta y Tibiritá, y por el occidente con los municipios de Chocontá y Sesquilé. (Ver **anexo 6**).

Machetá fue fundado en el año 1593 y hace parte de la región de los Almeidas. El nombre del municipio proviene de la lengua Chibcha, el cual significa Vuestra Honrosa Labranza, según el diccionario de Acosta, J (1938) “el vocablo *ma* es vuestra, *chei* es honra y *ta* es labranza o huerta”. Según cifras del DANE (2019), actualmente la población es de 6.278 habitantes, de los cuales el 72% se ubican en zonas rurales, distribuidos en 23 veredas, lo cual designa que es un municipio mayormente agrícola, caracterizado por gente humilde y trabajadora, rica en

costumbres y aspectos identitarios muy importantes que se evidencian claramente aún en algunas personas mayores que viven en las áreas rurales.

De esta manera se comprende que, al tener 427 años, el municipio es considerado bastante antiguo, lleno de secretos fantásticos, como el hecho de que a principios como se afirma en la página oficial de la Alcaldía Municipal de Machtetá – Cundinamarca (2020) los indios muisca se asentaban y tenían sus rancheríos en las que hoy se conocen como las veredas de Casadillas, Lotavita y Mulatá, además se encontró en la vereda de Solana la piedra pintada de la Fragua, la cual es una de las únicas y maravillosas pictografías en blanco en toda la región, también, en el contexto visual se destaca que aún algunas casas mantienen el estilo arquitectónico colonial, caracterizado por sus espléndidos balcones y techos antiguos. Con base a ello, se da un prospecto de contextualización con respecto a lo conversado con mi abuelo, y así se es posible identificar algunos de los más destacados acontecimientos que han derivado en la transformación, modificación y desarrollo que ha tenido el municipio en los últimos 80 años, evidenciando en lo que hoy por hoy es el casco urbano del municipio, a partir de ahí es que surge el interés de reconstruir su memoria, a partir de los hechos históricos rescatados de la historia de vida de mi abuelo, con el único fin de preservar la memoria de Machtetá. Al ser este un lugar familiar, en cual ha transcurrido toda la vida de mis ancestros, como bisabuelos, abuelos, padres, tíos y en esencia toda mi vida; se arraiga un orgullo muy propio y personal, por conocer acerca de él. A partir de esa experiencia de vida propia y familiar, se opta por analizar algunos referentes enfocados en Machtetá, que comprenden un aporte para este proyecto, los cuales son:

Machtetá, Cundinamarca, es un video informativo corto desarrollado por Cultura y Turismo de Boyacá y Cundinamarca, bajo la dirección de J. Alejandro Quintero, en él se cuenta parte de la historia del municipio, las actividades económicas principales y prácticamente los

atractivos turísticos del municipio; se desarrolla a partir de la fotografía descriptiva, de acuerdo a lo descrito en el audio.

Historia Precolombina de Machetá, es un video corto, creado por Estoy aquí Machetá, que por cierto, este grupo en este año 2020 han creado diversos cortos que resaltan el valor del campesino machetuno y además crearon diversas actividades para mejorar los hábitos de lectura, especialmente en los niños del municipio. Este video se realizó de manera colectiva con base a la historia escrita que existe sobre Machetá, y es interesante porque una niña lo narra a manera de cuento, lo cual lo hace muy interesante.

En RUTA TR3CE estuvimos en el municipio de MACHETÁ en el Festival de Música Guasca y Campesina, este es un video, que se caracteriza por ser un medimetraje, el cual se desarrolla a partir de la entrevista a personas destacadas en el municipio, y básicamente analiza las principales actividades culturales de música y danza que se desarrollan dentro de uno de los acontecimientos más importantes para la tradición cultural del municipio, como lo es el Festival de Música Guasca y Campesina, además, se centró en resaltar el café machetuno, uno de los negocios más importantes actualmente en la región.

Reconstrucción histórico-demográfica de la población de Machetá durante el siglo XVII y primera mitad del siglo XVIII, este es el texto del artículo para la revista Javeriana, realizado por Susana León de Herrán, es una investigación exhaustiva, tal vez la más importante realizada hasta el momento con respecto a Machetá, es muy detallada, la cual fue desarrollada desde una investigación única, muy interesante basada en la indagación de la población habitante en la época precolombina, se estudió sobre las familias de indígenas que habitaban la zona y luego fue articulando cada año mediante archivos parroquiales, identificando la población del municipio de cada época de acuerdo a los bautismos, matrimonios y defunciones; y no solo eso, sino que en su contenido se dedica a la indagación completa sobre

aspectos de historia demográfica, sobre la división política de Machetá y tan bien analiza algunos acontecimientos naturales que conforman al municipio.

Siervo de Jesús Camelo...tallador de piedra y fantasías, este video fue realizado por Profe Félix Feliz, para su canal de YouTube: *Pensar y Creer*. En este se realiza una entrevista a un viejo artesano del municipio, la cual se destaca por centrarse en mostrar la historia de vida de un adulto mayor, reconociendo el esfuerzo de su trabajo, dando a conocer su estilo, que es único e inigualable, y lo más importante en este caso, es la manera que emplea su habilidad para aportar a la preservación de la memoria, tanto del municipio como de la región.

La Tribu pintoresca, es una entrevista realiza por Soy Tribu a Gonzalo Mahecha el pintor y artista más famosos del municipio, allí tiene su galería y en ella se pueden observar obras maravillosas, además de eso, la entrevista es muy interesante porque en ella se reconoce la importancia de la historia de vida, en la que se aprecia una vida única, que se destaca por la alta carga artística sin igual y por la humildad que representa a la población machetuna.

Estos referentes se presentan por ser productos que se enfocan en Machetá, que tienen como centro de discusión factores que aportan al reconocimiento del municipio y a partir de estos, se consideran como instrumentos valiosos para definir dicho lugar como contexto principal de investigación para el proyecto.

6.3. Narrativas visuales para la preservación de la memoria

Al definir que la investigación se centra desde la historia de vida de mi abuelo, al enfocar el contexto de la transformación del municipio de Machetá en un poco más de 80 años, se empieza a definir el aporte del diseño gráfico a este proyecto, que se da a partir del estudio artístico de la conversa y la narración oral; con base a ello se orienta la producción de la narrativa visual para la preservación de la memoria del municipio. En este punto es importante

comprender que las narrativas visuales, son procesos comunicativos en los cuales se busca contar historias a partir de la imagen o de la construcción de ellas, a la cuales se le dan diferentes interpretaciones según la perspectiva del espectador, de acuerdo a procesos humanos de la cotidianidad que a la vez se van agrupando y van generando historias de vida, de una manera natural, y esos procesos son integrados por la imagen desde un principio, a la cual se le atribuye diferentes significados, que según Yanes (2007) “radica en la experiencia y la apreciación o valoración de ésta; y de que la huella, que deja en nosotros la experiencia, no solamente es cognitiva, sino que también es emotiva y alcanza dimensiones estéticas” (p.237); la implementación de narrativas visuales, de forma adecuada para el desenlace de historias a través de imágenes, pueden estar guiadas a un proceso de creación o reinterpretación, a partir de discursos orales, relatos escritos históricos, imágenes o fotografías, que comprenden la identidad o los acontecimientos más relevantes de un lugar, una comunidad o a lo cual hace referencia la hipótesis.

El proceso de concebir narrativas visuales consta de una investigación en cuanto al contexto sociopolítico y cultural, con el fin de realizar importantes valoraciones a las imágenes y lo símbolos visuales que se usan al momento de contar historias, ya que si no se desarrolla este proceso puede generar susceptibilidades, y por lo tanto se debe recurrir a sustituir y replantear esas narrativas visuales, con el objetivo de lograr comunicar visualmente lo que se exige. El desarrollo de narrativas visuales no es una actividad sencilla, es un proceso complejo del cual no solo depende reinterpretar las narraciones orales y escritas, sino que también como lo aprecia Reséndiz (2008) se deben analizar y cumplir unas “convenciones, reglas y lenguaje visual adquirido de manera intuitiva emerge ante la exigencia de contar la historia mediante imágenes” (p. 172).

Las narrativas visuales se identifican desde diversos ámbitos, entre ellos en procesos identitarios, en temas de educación y pedagogía, en cuestiones políticas, en entornos empresariales y entre múltiples campos más, pero en este caso se estudia la narrativa visual contemplada como principal medio de preservación de la memoria, atribuyendo el poder de comunicar historias a partir de audiovisuales, entrevistas, registros fotográficos y entre otros, identificando su función dentro de la comunidad, así como lo conceptualiza Triana (2019) dentro de su trabajo colectivo con dos grupos de poblaciones indígenas, al identificar que las narrativas visuales o audiovisuales se consideran “como un dispositivo de registro para la preservación del conocimiento” y “como una herramienta para la revitalización de prácticas culturales como estrategias de fortalecimiento social” (p. 107), de tal manera que, las narrativas visuales, en este caso se consideran como medios para la reconstrucción o preservar la memoria de una comunidad o de un lugar específico, a partir de la construcción de imágenes, considerando que gracias a las nuevas tecnologías, los procesos de preservación de la memoria, son más factibles o menos complejo, claro que esto no es posible si no se desarrollan narrativas visuales, en las cuales la prioridad sea el saber comunicar y tener la virtud de poder contar historias.

6.3.1. Memoria como eje de preservación histórica

La memoria se puede tomar desde varios ángulos, ya sea una memoria colectiva, una memoria histórica, una concepción de atributos culturales e identitarios o desde procesos externos e internos que marcaron un antes y un después, pero dentro de todo eso, según Carretero (2007) lo más importante es indagar e investigar a cerca de la manera en que la sociedad recuerda, esto conlleva a identificar lo que moldea la memoria en las comunidades. De tal manera, se asocia que la memoria se relaciona con la comunidad a partir de diversos motivos, pero en este caso se toma desde un único interés particular, desde experiencias y sucesos

afectivos individuales y para ello sí que Carretero (2007) lo sabía, al comprender que uno de los factores más importante como gestor de memoria es “el establecimiento del espacio familiar como principal ámbito de conexión con el pasado” (p. 16), lo cual da pie para que se interprete, que a partir de la conexión familiar, en la memoria, según Ramírez (2006) se puede dar “el proceso de construcción del *lugar*” lo cual “implica que la gente viva y experimente el espacio habitacional como territorio propio, como un ámbito en el que se sienta segura y además orgullosa de pertenecer a él” (p. 46), es decir que el contexto familiar, relacionado a tiempo, lugar y espacio, se considera como el factor principales en el proceso de preservación de memoria, para ello es factible, disponer de actores directos, especialmente que sean personas mal denominadas “ancestrales”, comprendiendo que han desarrollado una sabiduría y un conocimiento empírico, muy importante con respecto a lugar, tiempo y espacio.

A raíz de la preservación de la memoria, como figura principal en la construcción de este proyecto, se analizan algunos referentes que interpretan la memoria como algo más profundo, que simplemente la construcción histórico social, político o religioso; de esta manera se destacan:

Reconstrucción de memoria: colectivo adultos mayores, este trabajo fue realizado por Manuel Sandoval y Jaime Sánchez para la maestría en Paz, Desarrollo y Ciudadanía de la Uniminuto, el resultado a parte de la investigación fue un audiovisual en el cual se evidencian una serie de actividades que se desarrollaron con el colectivo de adulto mayor del Hogar Santa Teresa de Jornet en Fontibón, del cual se logró la reconstrucción de la memoria entorno a sus experiencias de vida, para ello se utilizaron algunos métodos de reactivación de la memoria, como la interpretación de imágenes y fotografías y a través de la tertulia conversatorio.

Recuperación de memoria histórica y sistematización de experiencias en el costurero de la memoria: kilómetros de vida y de memoria, este es un proyecto colectivo, el cual inició con la participan únicamente de las mujeres víctimas en el marco del conflicto armado en Colombia, pero al paso del tiempo se han ido integrando también hombres víctimas del conflicto y civiles de diferentes etnias, culturas, regiones que conforman a Colombia, acá se reconstruye la memoria a través de tejidos, que de fondo son metáforas para conseguir el objetivo de construir tejidos sociales, en los cuales se pueda restablecer los derechos de las víctimas del conflicto.

Estos referentes son importantes primero por el compromiso colectivo que tienen, al trabajar con poblaciones marginadas, y segundo por lo que logran construir a partir de la preservación de la memoria.

6.4. Etapas de producción audiovisual

Es importante entender que un producto audiovisual se da a partir de la aplicación de un lenguaje audiovisual, el cual según Reséndiz (2008) se compone de la asociación de sonidos, audios, imágenes, fotografías, palabras, conceptos, ideas y propósitos, pero es indispensable que tengan la capacidad de generar en el espectador una sensación de experiencias unificadas. A partir de ello, se puede comprender que la producción audiovisual según Soto (2015) “es una creación humana y supone la generación de contenidos audiovisuales. Ya sea una película, documental, serie o programa de tv” (p. 15), claro que, si se toma desde una perspectiva más amplia con respecto al gran desarrollo tecnológico a nivel global, se estaría hablando de muchísimas narrativas nuevas en cuanto a la parte audiovisual.

Se identifica que la producción audiovisual se da en cinco importantes etapas, iniciando con el desarrollo del proyecto, sigue la preproducción, luego con la producción, en adelante la

posproducción y finaliza con la distribución, en cada una de ellas se generan diversos procesos que aportan a al desarrollo del producto final, aunque es importante tener una mira desde la perspectiva del productor audiovisual basado en animación, ya que no todos los proyectos son iguales, para lo cual comprende de una planificación totalmente distinta para cada proyecto. De esta manera a continuación se realiza un énfasis en cada una de las etapas.

6.4.1. Desarrollo del proyecto

Esta es la primera etapa en la cual se plantea una investigación y en sí, se da el desarrollo del proyecto en general, analizando narrativas literarias y orales, analizando posibles pros y contras y en general se realiza una planificación desde el presupuesto disponible para la producción de un audiovisual animado. A partir de este punto continúan las tres etapas más relevantes en una producción audiovisual.

6.4.2. Pre-producción

Al desarrollar el proyecto de manera general, según Reséndiz (2008) el enfoque se traslada al discurso narrativo, de tal manera que el informe de la investigación se reescribe a manera de guión, en él “se describen puntualmente todas las imágenes, escenarios, acciones y pautas sonoras necesarias para la continuidad visual narrativa de la historia” (p. 172), y de acuerdo a ello se realiza tanto guión literario como guión técnico, a lo cual Aranda (2006) añade que estos son intermediados por la sinopsis y la escaleta, comprendiendo que la sinopsis resume la historia que se va a contar, y en ella se describe de manera superficial las acciones, situaciones y personajes, en cambio en la escaleta se argumenta y se describe paso por paso toda la historia que se va a contar, escena por escena que construirá toda la narrativa visual. A partir de estos se realiza una preparación de todo lo que se involucre en la etapa de producción, tanto detalles técnicos como artísticos.

6.4.3. Producción

En esta etapa, se debe hacer efectivo lo planteado en la pre-producción, especialmente cumplir los parámetros estipulados en el guión y en el storyboard, complementando todo lo que involucra la creación y diseño, dando cabida al proceso de la animación, considerado el más importante y exigente para un proyecto de estas características, teniendo en cuenta que se aplica en cada una de las escenas que componen el producto. Además, se complementa el proceso de producción con la creación y selección de sonidos naturales y artificiales, audios, imágenes, textos y demás elementos que componen el audiovisual.

6.4.4. Posproducción

Al desarrollar todos los elementos que componen el audiovisual en la etapa de producción, se procede a la edición, el proceso consta de un montaje de elementos tanto auditivos como visuales, es decir que las escenas de animación se unifican y se sonorizan. De acuerdo a Reséndiz (2008) el proceso de edición es muy importante al ser un elemento clave en lo técnico y en la estética del audiovisual, este último aspecto, considerado como factor esencial en el lenguaje visual y a partir de ahí, se comprende que es importante “Cuidar la calidad técnica y estética y atender la secuencia narrativa, la continuidad visual y los efectos especiales vistos como partes de una totalidad permitirá crear un producto armonioso y conformar un mensaje eficaz” (p. 176).

6.4.5. Distribución

En esta etapa final, luego de obtener el producto audiovisual animado final, se procede a su exhibición, comercialización y distribución, cabe referenciar que, en algunos casos, especialmente académicos, los productos audiovisuales se transmiten sin ánimo de lucro.

6.5. La animación y su aporte a la comunicación visual

La animación se puede analizar desde diferentes énfasis, pero en este caso se da desde la producción audiovisual, en ella se considera como la acción principal u objetivo final del desarrollo de la etapas de producción audiovisual, destacado por ser un elemento que aporta a la comunicación desde lo visual, y que básicamente es un proceso para adicionar movimiento a las imágenes, ilustraciones análogas, y digitales 2D o 3D, a la creación de elementos u objetos y entre otros instrumentos que componen la construcción de una historia, de una idea o de una acción que tiene la intención de ser concebida como real, porque básicamente eso es lo que se busca con la animación, incorporar movimiento para generar una sensación de realismo en los elementos, para lo cual Giongo (2014) asume que “la animación, cualquiera sea su técnica, se articula en base a símbolos icónicos, en tanto representaciones visuales basadas en la similitud y la convención de uso en relación con aquello que representan” (p.757), es decir que esto depende de la intención del animador, teniendo en cuenta que de alguna manera se van a retomar conceptos del mundo real, que acogen movimientos o características físicas, al momento de la creación de representaciones visuales.

De acuerdo a esas posibles características físicas de lo real, es importante tener presente una serie de principios básicos al momento de animar cualquier elemento, para ello es importante analizar el libro “The illusion of life” escrito por Frank Thomas y Ollie Johnston, en el cual se presenta los doce principio básicos de la animación, destacando que son los que justifican todo movimiento aplicado a un elemento y a partir de ellos se justifica la relación con lo real, son movimientos naturales como estirar y encoger, anticipar, puesta en escena, pose a pose, acción superpuesta y continuada, acelerar y desacelerar, arcos, acción secundaria, ritmo, exageración, solidez, personalidad y atractivo, cabe aclarar que estas normas se deben utilizar en todo momento, no importa la técnica de animación que se aplique, identificando que dichas

técnicas tienen diferentes concepciones así como lo presenta Chris Webster en su libro “técnicas de animación”, de las cuales se resalta la técnica de flipbook, animación tradicional o dibujo animado, animación de recortables, stop motion, pixilación, rotoscopia, animación digital 2D o 3D y cine sin cámara, estas se pueden concebir diferentes con el simple hecho de identificar que unas son análogas y otras digitales, pero de cualquier modo mi intención es lograr aplicar movimiento a los elementos estáticos.

Para realizar un adecuado proceso de animación, es importante tener en cuenta, la narrativa visual, que a la vez conlleva un análisis en composición y en color, esto no solo es importante para complementar la animación, sino que es lo que más cobra relevancia en la intención de comunicar y en este punto en donde se destaca realmente el diseño, porque comprende esa relación en el proceso aplicación de conceptos de animación y conceptos técnicos de creación.

Como un apartado de la cuestión, se analizan algunos referentes consultados para la creación y desarrollo del proyecto Cuento Viejo, los cuales se destacan por ser productos audiovisuales, desarrollados a partir de la animación, con énfasis en narrativas visuales, mediante la generación de ilustración análoga y digital e intervenidas por diferentes técnicas de animación. De esa manera se analizan:

Diseño de producción audiovisual de un corto animado en stop motion, fundamentado en el relato “Eva está dentro de su gato” del libro “ojos de perro azul” de Gabriel García Márquez, se destaca por ser un proyecto en el cual, se transforma una narración literaria en una narración visual, es un proyecto bien estructurado, ya que presenta toda la producción audiovisual, destacando que fue un proceso totalmente análogo, desde la construcción de los escenarios y personajes hasta la animación mediante la técnica de stop motion.

The Book of Life, es una película animada basada en el libro, que lleva este mismo nombre, este referente es importante por su narración visual y por el alto contenido cultural que transmite, además, se analizó para entender de manera precisa la forma de escribir o construir una historia, que genere cierto tipo de interés a partir del nivel de trama que se impregne de una forma sinigual en el espectador y realmente ese el aporte más válido para este proyecto.

Coco, es una película animada, basada en tradiciones culturales de México, la importancia de este referente es su narrativa visual, al poder transmitir diversas emociones con el hecho de contar una historia, lo cual fortalece la cuestión de trabajar con un entorno familiar y cultural, comprendiendo la importancia del saber contar una historia que no solo narra un mensaje divertido o que visualmente sea atractivo, sino que además genera diferentes sensaciones y sentimientos en los espectadores. Este último factor es el que busca fortalecer a Cuento Viejo, para ello se planteó como actividad, analizar desde la visualización de esta película, la construcción de la trama que se da en torno a la historia.

Pequeñas Voces, es una de las películas animadas más importantes de Colombia, este producto audiovisual se desarrolló mediante un trabajo colectivo a partir de los testimonios y creaciones visuales de niños víctimas del conflicto armado en Colombia, a partir de ahí se destaca la gran labor social para la preservación de memoria y por la narración visual que construye una historia impactante a partir de hechos reales. Este referente es importante para concretar a través del trabajo colectivo, la relación entre la narración oral de experiencias reales de vida, con elementos visuales, que componen esas experiencia, lo cual le da fundamento a un producto audiovisual, que es aceptado socialmente gracias a la reinterpretación través de la ilustración y a la implementación de diferentes técnicas de animación, que hacen que temas tan complejos no se conviertan en una transgresión; de ahí el aporte para Cuento Viejo, teniendo en cuenta que la idea parte desde la narración oral de la historia de vida mi abuelo y que se

desarrollan elementos visuales, que comprende el desarrollo de un producto audiovisual animado.

Las crónicas elefantiles, es un proyecto transmedia, que se da a partir de la producción de una serie animada, en la cual los niños al ser cronistas y guionistas, son promotores de la narración oral, de la cual se construye la narración visual. Es un proyecto destacado por su narrativa visual y oral. Desde esa interpretación, Cuento Viejo se plantea de la misma manera, que es crear a partir de la narración oral, por ello toma interés en este referente.

Cuentos viejos, es un documental colaborativo transmedia desarrollada a partir de la animación, que se componen de cortometrajes, trailers y largometrajes animados creados a partir de las historias y narraciones de adultos mayores, en la parte visual se destaca por realizar injertos en técnicas de animación, tales como rotoscopia, pixilación, ilustración digital, animación tradicional y stop motion, generados a partir de la reinterpretación de las historias narradas de manera oral, que a su vez se complementa con la unificación de la animación y el audio. Claramente es uno de los referentes que más le aporta al desarrollo de Cuento Viejo, ya que se pueden considerar como productos similares, que comprenden una misma intención, esto genera que se fortalezca y se genere nuevas perspectivas en relación a la idea de este proyecto.

Constellate, es un proyecto creado por Astrid Torres, en el cual se enfoca en crear un videoclip de animación 2D, con lenguaje audiovisual, este se dirige a niños y a sus padres, en el cual se concibe lo maravilloso que pueden llegar a ser los sueños. Lo más relevante, que le aporta a este proyecto, es el ejemplo en creación, dado a partir de la organización y de lo gráfico, teniendo en cuenta la dirección de arte del producto audiovisual y el registro del proceso, destacando la ilustración y la animación 2D.

Obsesionada con la belleza, es un corto animado 2D, que se da a partir de la ilustración digital, creando una narrativa visual con mensajes subliminales, basada en los cánones de belleza femeninos; en este caso se podría identificar que la imagen cumple correctamente su función que es comunicar, para lo cual no depende de complementos auditivos. El aporte se toma desde el poder que tiene para comunicar desde lo visual.

Soledad, es un libro de arte conceptual realizado por Daniela Zapata, en el cual muestra de manera detallada la producción audiovisual de un cortometraje animado, acerca de la tragedia de un hombre. Este referente se destaca por su dirección de arte, a lo cual se le apuesta totalmente en Cuento Viejo, que es concebir una buena pre-producción, desde lo visual.

Pichintún, es una docu-animación de Chile, dedicada a rescatar las historias de la cotidianidad de los niños de las comunidades indígenas chilenas, tiene una narración visual enfocada en el lugar donde viven los niños, sus tradiciones, sus mascotas y juegos. Este producto audiovisual se divide en varios capítulos, todos caracterizados por una dirección de arte muy importante y por una animación 2D y 3D, se rescata como aporte el trabajo colectivo y su estética visual.

Just Delicious, es un corto animado en 2D, el cual se basa en la historia “Just Delicious” del libro “Scary Stories 3”, tiene una construcción visual muy interesante, a partir de ilustraciones tanto análogas como digitales y está en blanco y negro, que generan una relación o mantienen una misma estética de la ilustración del libro, de acuerdo a ello, se toma por su técnica de creación, que es animar digitalmente elementos con estilos gráficos análogos.

7. Propuesta proyectual

7.1. Construcción de la etapa de pre-producción

Se llevó a cabo el desarrollo del proyecto general, concibiendo la realización de la producción visual y dirección de arte para la construcción de un producto audiovisual a partir de un análisis de referentes anteriormente presentados. De hecho, se derivó una investigación a partir de la narrativa oral acerca de la historia de vida de mi abuelo Eugenio Díaz Vargas.

7.1.1. La conversa

Proceso asertivo para la comunicación con mi abuelo, dando la libertad y tranquilidad de dialogar, generando un espacio de confianza motivado por la relación abuelo - nieto, sin ningún tipo de limitantes, se recolectaron varias grabaciones, en las cuales se detecta una marcada tendencia por resaltar sus experiencias de vida, pero con relación al campo y al municipio de Machetá, enfocándose principalmente en los antecedentes históricos del mismo. Dichos audios se analizaron de la siguiente manera:

Figura 1

Resultados de la conversa, sesión 1

Audio 1	Realiza una descripción general de su niñez, de cómo llegó al municipio de Machetá, también hace una inferencia de cómo aprendió a trabajar y labrar la tierra y realiza una corta descripción de la jornada laboral en el campo tanto para el hombre como para la mujer, en épocas anteriores.
Audio 2	Narra cómo se vivía en el campo en donde no existía la luz eléctrica, ni existían carreteras y también hace un paréntesis en la descripción de implementos indispensables como era la losa de barro y las cucharas de palo en esa época.
Audio 3	Narra cómo era el pueblo de antes, el cual era pequeño, las calles eran cuadradas, y eran de tierra y casi nadie vivía allí, la mayoría vivía en la zona rural, por lo

	mismo eran muy pocas las construcciones.
Audio 4	Narra la manera de cómo por primera vez llega la luz eléctrica al campo y como la comunidad colaboró para ello.
Audio 5	Describe cómo construían la nueva iglesia del municipio, el observaba lo que estaban haciendo, cuando apenas tenía 13 años, que lo llevaban al pueblo.
Audio 6	Cuenta sobre la importancia que tenía el hospital del municipio en toda la región, además donde se ubica este antes, al igual que la plaza de mercado y la plaza de ganado que dieron pie a la transformación del municipio.
Audio 7	Narra los acontecimientos que se dieron en torno al grave conflicto bipartidista, en donde los contrarios al partido del alcalde o del presidente, en su momento no podían frecuentar el pueblo o sitios públicos porque los mataban.

Nota: Esta tabla describe el contenido de cada audio, producto de la conversa aplicada a mi abuelo Eugenio Díaz Vargas en la primera sesión con una duración de 15 minutos.

Figura 2

Resultados de la conversa, sesión 2

Audio 8	Narra el momento en que construyeron la “carretera nacional” como él defiende a la vía principal que en esa época conectaba desde la Laguna del Sisga hasta el municipio de Guatequé, Boyacá, pasando por Machetá. Lo cual trajo un gran desarrollo.
---------	--

Audio 9	Describe la alegría que se vivía en el campo cuando se realizaban algunas fiestas o reuniones, además expresa la importancia que tenía el músico para dichas celebraciones.
Audio 10	Narra la historia de la emisora comunitaria, y lo importante que fue especialmente para los que vivían en las áreas rurales, dándole el reconocimiento a su creador, el cual también fue el fundador del hospital del municipio.
Audio 11	Describe sobre la constitución de su familia principal y además cuenta cómo les enseñó a trabajar y labrar la tierra a sus hijos.
Audio 12	Hace una descripción muy detallada de la casa donde vivía junto con sus abuelos maternos y que después tomó la decisión de construir su propia casa a partir de bloques de adobe y diferentes materiales de la época.
Audio 13	Describe cómo era la vestimenta de la época, que utilizaba tanto la mujer como el hombre campesino machetuno.
Audio 14	Narra sobre los cultivos tradicionales de fique y caña de azúcar, además describe todo el proceso que conlleva luego de su cosecha.

Nota: Esta tabla describe el contenido de cada audio, producto de la conversa aplicada a mi abuelo Eugenio Díaz Vargas en la segunda sesión con una duración de 15 minutos.

Al analizar los audios, se remitió a la creación de una historia unificada, para ello se clasifican los temas más importantes o de interés para este proyecto y se consolidan en un audio

general, este es la base principal para el desarrollo de toda la creación técnica y visual de Cuento Viejo. Para escuchar el audio ir al siguiente link:

<https://drive.google.com/file/d/1GZis-5zWv8CYTJm9rvWoYWRXV7YNuJgZ/view?usp=sharing>

7.1.2. Guión

En este proceso de acotación del proyecto, primero se hizo una entrega de varios audios que se grabaron, de los cuales se planteó el guión, como una ruta de ideas, tanto para dar un orden en cuestión de la narración oral de la historia, como para definir el producto que se pretende crear. (Ver **apéndice 1:** figura 3)

7.1.3. Escaleta técnica

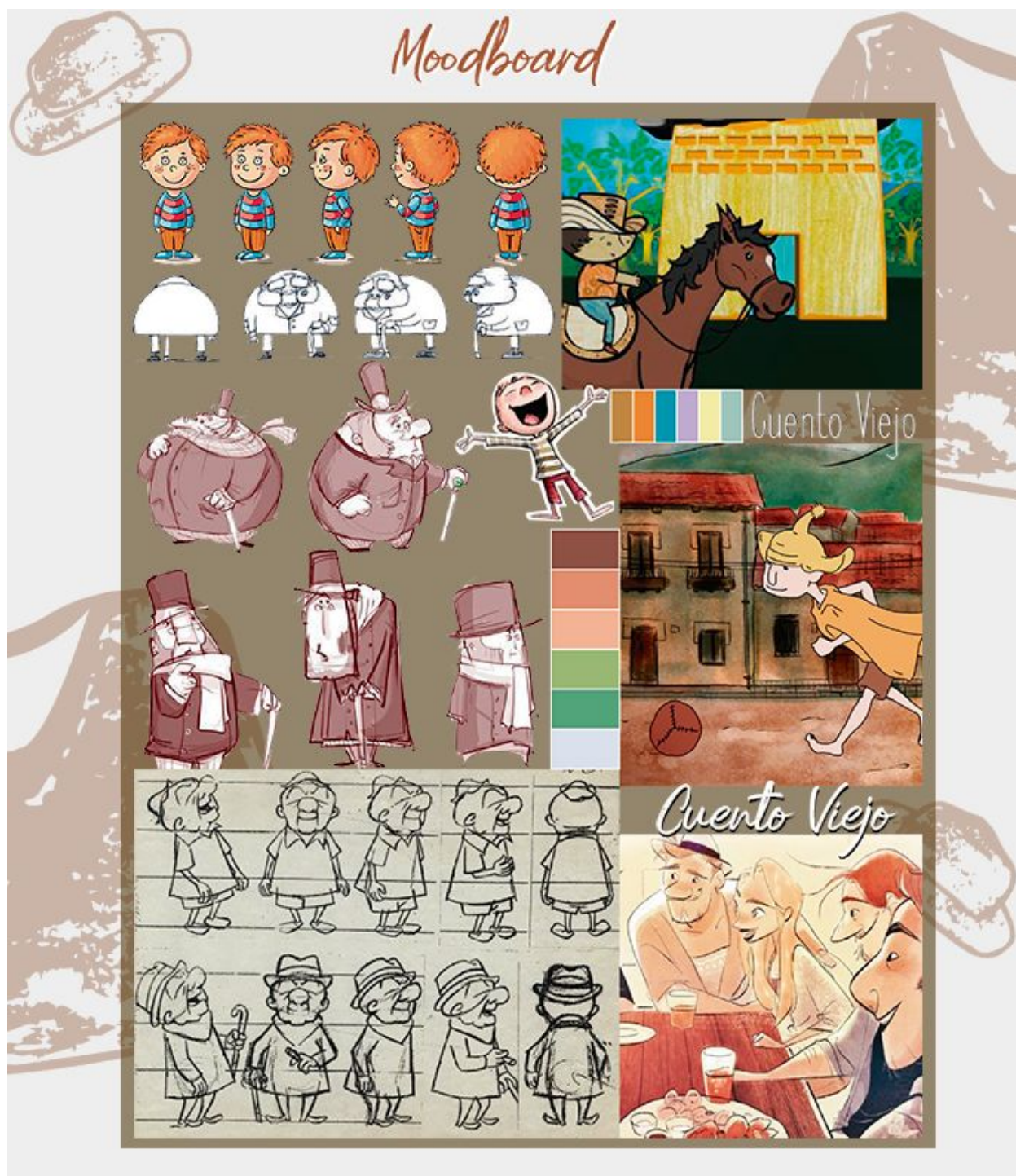
Con respecto al guión, se desarrolla la escaleta, en la cual, de manera muy técnica, se describe el paso a paso en cada una las acciones que se llevarán a cabo en cada escena, la interacción de los personajes, las sonorizaciones con el audio, los textos, los efectos, el tiempo, lugar y espacio. (Ver **apéndice 2:** figura 4)

7.1.4. Moodboard

Al comprender detalladamente mediante la escaleta lo que se va crear, se procede a identificar ciertos referentes con respecto a estilos gráficos tanto para los escenarios, como para los personajes, en este caso pueden ser referentes de ilustración, de fotografías de espacios reales, técnicas de animación, texturas, paleta cromática, tipografías y todos aquellos elementos que puedan aportar a las decisiones de la producción y desarrollo visual de Cuento Viejo.

Figura 5

Elementos técnicos y visuales, para la construcción gráfica



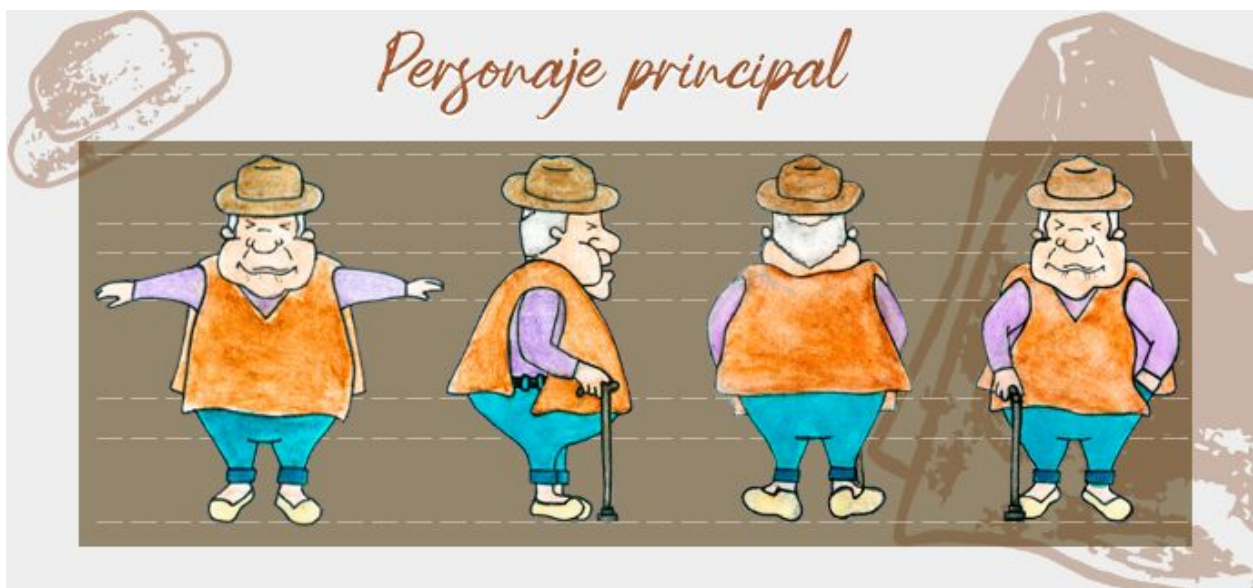
Nota: Referentes tomados del banco de imágenes de acceso libre.

7.1.5. Diseño de personajes

Al definir la estética que se quiere lograr para el producto audiovisual gracias al moodboard, en este caso la ilustración análoga, se continúa con el diseño de personajes, en este punto es importante definir primero que todo que el personaje tenga relación con lo que se quiere comunicar y segundo que tenga una estética visual que afiance, dé cuenta de lo que se pretende comunicar y permita generar empatía con el espectador. De esta manera se presenta un análisis del pose morph y expresiones faciales del personaje principal, y los personajes secundarios se presentan en una única posición.

Figura 6

Estudio de personaje principal



Nota: Creación propia, reinterpretación de la figura de mi abuelo.

Figura 7

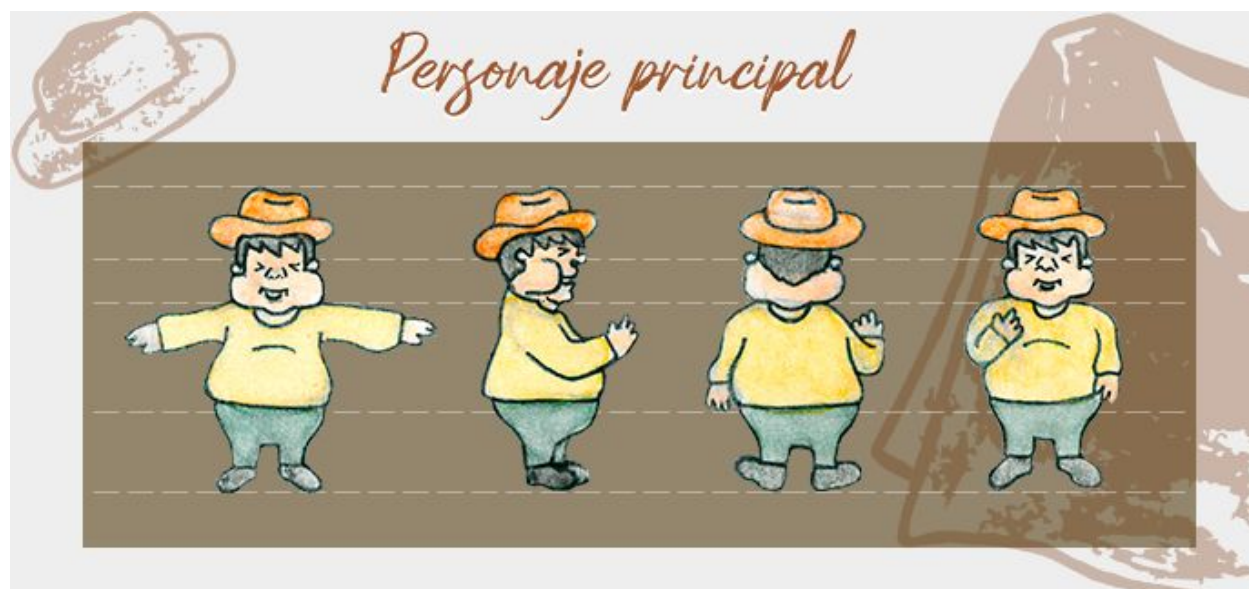
Estudio de expresiones faciales del personaje principal



Nota: Creación propia, reinterpretación de las expresiones de mí abuelo.

Figura 8

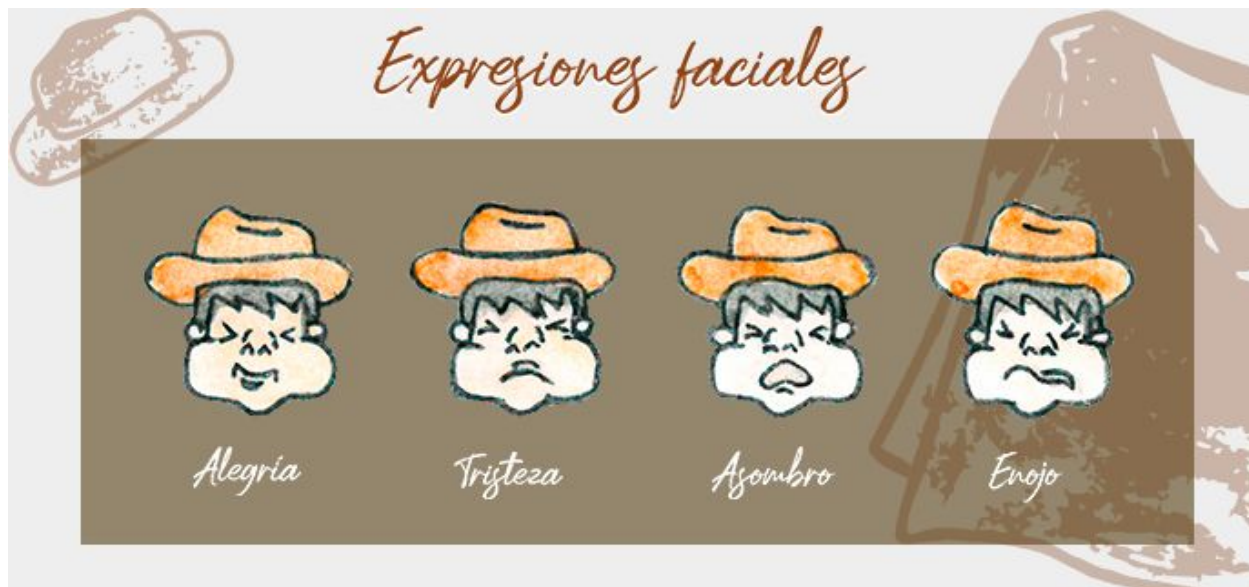
Estudio de personaje principal



Nota: Creación propia, alusión a niño (nieto).

Figura 9

Estudio de expresiones faciales del personaje principal



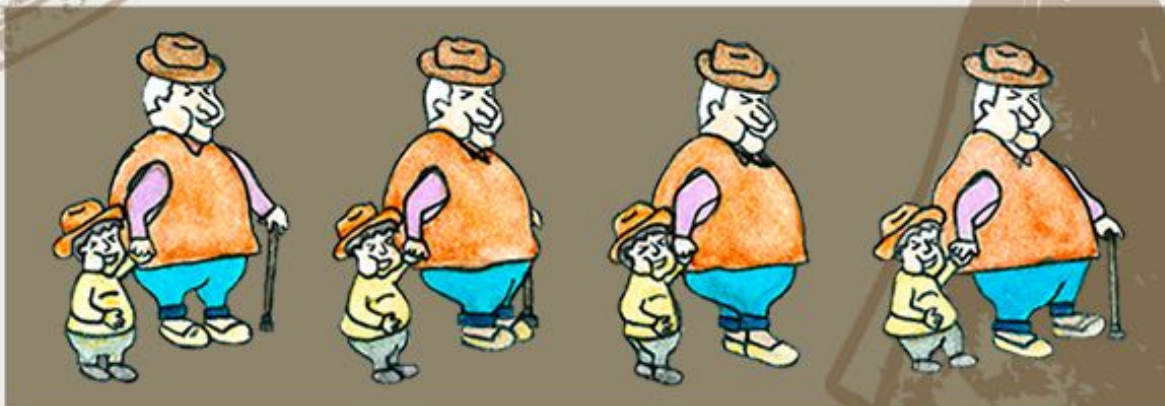
Nota: Creación propia, expresiones del niño (nieto)

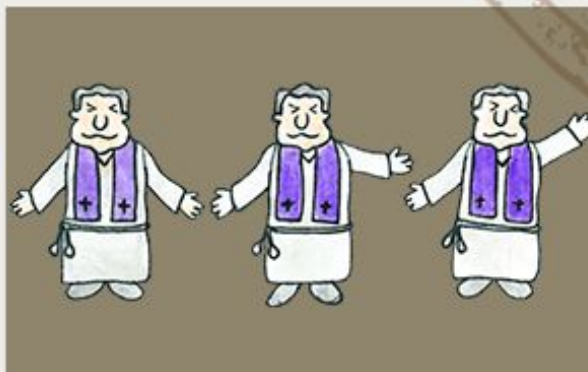
Además, se realizó un estudio de personajes dando la posibilidad de realizar la animación del producto audiovisual, mediante la técnica de stop motion de manera análoga.

Figura 10:

Elementos complementarios para el desarrollo de la animación

Poses para animación analógica





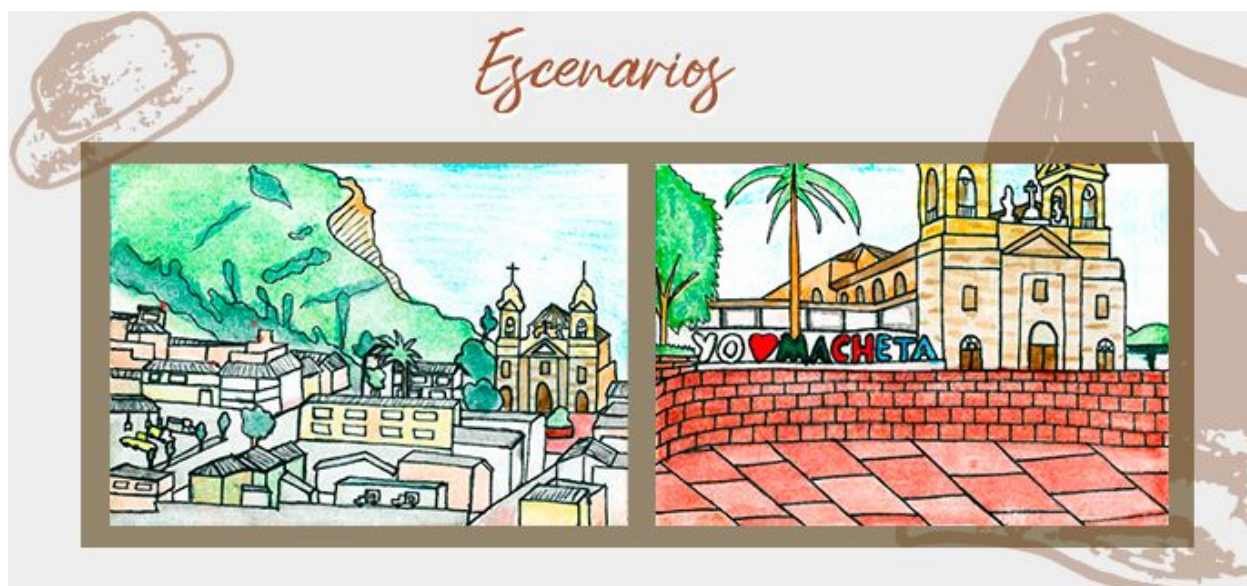
Nota: Creaciones propias, la intención es dar una perspectiva al hecho de animar de pose a pose por medio de diferentes técnicas de animación, como el stop motion o el animatic.

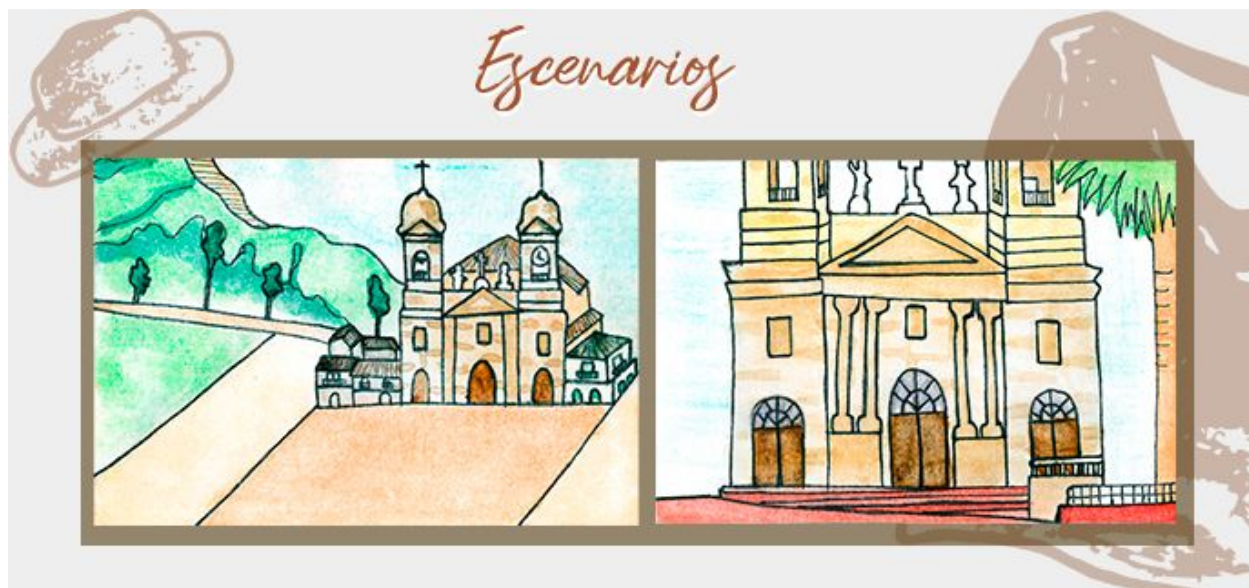
7.1.6. Diseño de escenarios

De acuerdo a la estética y a la narrativa visual del producto, se define que los escenarios, son reinterpretaciones del escenario real, en este caso del casco urbano del municipio de Machetá, (ver **anexos 7 y 8**) y algunos creados desde el imaginario a partir de la descripción de mi abuelo, ya que son pocos los registros fotográficos o visuales existentes.

Figura 11

Estudio de escenarios principales





Nota: Creación propia, reinterpretación de escenarios reales.

7.1.7. Storyboard

El fin de este proyecto es haber concretado la etapa de pre-producción, en la cual el storyboard es el desarrollo más importante en este proceso, brindando la oportunidad para que en un futuro se dé la realización del producto audiovisual animado. En este punto el storyboard junta toda la producción visual y se presenta como escenas ilustradas para animar.

Figura 12

Storyboard en técnica ilustración análoga

Guión gráfico:
Cuento Viejo

Escena:
1

1 Intro



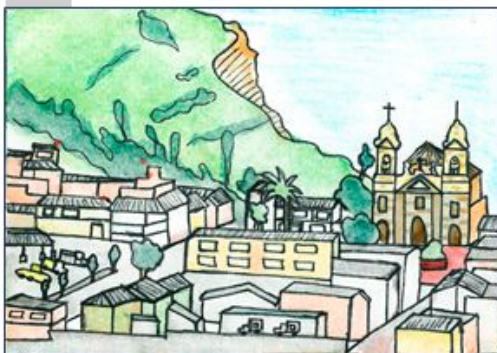
Acción: Aparece la tipografía e imagen
Audio: Sonido exterior, campo
Cámara: Plano general
Información multimedia: Animación 2D
 Animación digital de la tipografía

2 Toma: Abuelo y nieto



Acción: Abuelo cuenta la historia al niño
Audio: Voz en off de mi abuelo
Cámara: Plano general
Información multimedia: Animación 2D
 Stop motion, secuencia de imágenes y audio

3 Toma: Machetá actual



Acción: Enfoque de Machetá actual
Audio: Voz en off de mi abuelo
Cámara: Primer plano
Información multimedia: Animación 2D
 Secuencia de imágenes y audio

4 Toma: Roles campesinos

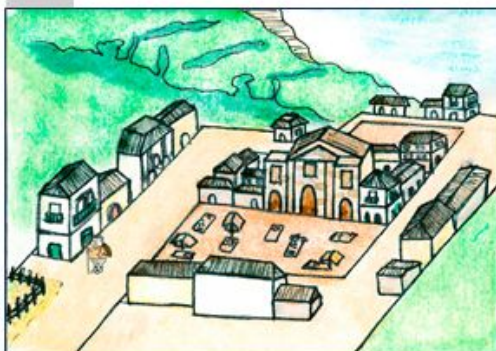


Acción: Personajes campesinos saludan
Audio: Voz en off de mi abuelo
Cámara: Paneo de cámara
Información multimedia: Animación 2D
 Stop motion, secuencia de imágenes y audio

Guión gráfico:
Cuento Viejo

Escena:
2

5 Toma: Abuelo llegando



Acción: *Machetá antigua, niño llegando*

Audio: *Voz en off de mi abuelo*

Cámara: *Plano general*

Información multimedia: *Animación 2D
Stop motion, secuencia de imágenes y audio*

6 Toma: Abuelo (joven) feliz



Acción: *Sorpresa y felicidad del niño*

Audio: *Voz en off de mi abuelo*

Cámara: *Primer plano*

Información multimedia: *Animación 2D
Secuencia de imágenes y audio*

7 Toma: Construcción iglesia



Acción: *Bueyes entrando, construcción*

Audio: *Voz en off de mi abuelo*

Cámara: *Plano general*

Información multimedia: *Animación 2D
Stop motion, secuencia de imágenes y audio*

8 Toma: Construcción iglesia



Acción: *Empieza construcción de torres*

Audio: *Voz en off de mi abuelo*

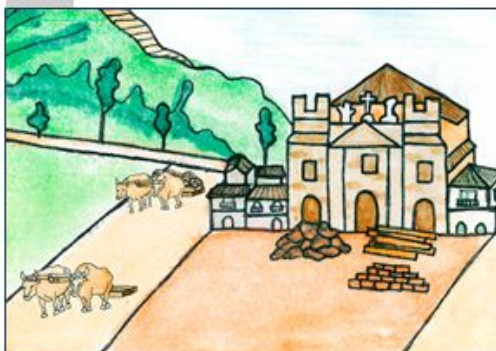
Cámara: *Plano general*

Información multimedia: *Animación 2D
Stop motion, secuencia de imágenes y audio*

Guión gráfico:
Cuento Viejo

Escena:
3

9 Toma: Construcción iglesia



Acción: Sigue la construcción de torres

Audio: Voz en off de mi abuelo

Cámara: Plano general

Información multimedia: Animación 2D
Stop motion, secuencia de imágenes y audio

10 Toma: Construcción iglesia



Acción: Sigue la construcción de torres

Audio: Voz en off de mi abuelo

Cámara: Plano general

Información multimedia: Animación 2D
Stop motion, secuencia de imágenes y audio

11 Toma: Construcción iglesia



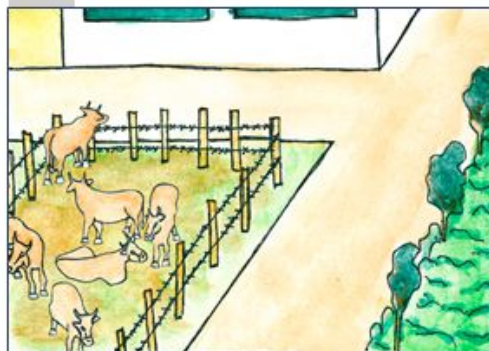
Acción: Salida de bueyes, iglesia final

Audio: Voz en off de mi abuelo

Cámara: Plano general

Información multimedia: Animación 2D
Stop motion, secuencia de imágenes y audio

12 Toma: Plaza de ganado



Acción: Se aleja y se desvanece la plaza

Audio: Voz en off de mi abuelo

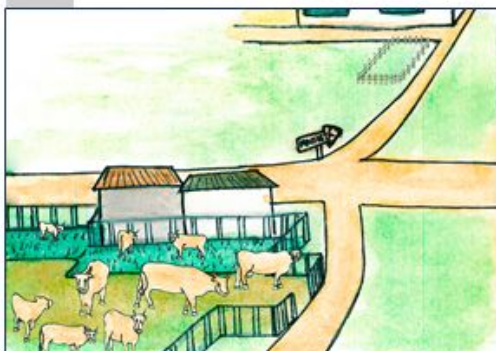
Cámara: Plano general

Información multimedia: Animación 2D
Stop motion, secuencia de imágenes y audio

Guión gráfico:
Cuento Viejo

Escena:
4

13 Toma: Plaza de ganado



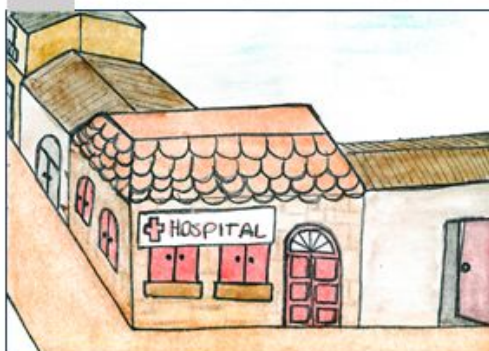
Acción: *Se aleja, aparece la nueva plaza*

Audio: *Voz en off de mi abuelo*

Cámara: *Paneo de cámara*

Información multimedia: *Animación 2D
Stop motion, secuencia de imágenes y audio*

14 Toma: Hospital antiguo



Acción: *Se desvanece el letrero hospital*

Audio: *Voz en off de mi abuelo*

Cámara: *Plano general*

Información multimedia: *Animación 2D
Secuencia de imágenes y audio*

15 Toma: Casa del abuelo



Acción: *Aparece letrero casa del abuelo*

Audio: *Voz en off de mi abuelo*

Cámara: *Plano general*

Información multimedia: *Animación 2D
Secuencia de imágenes y audio*

16 Toma: Fiesta y música



Acción: *Simula movimiento de las manos*

Audio: *Voz en off de mi abuelo*

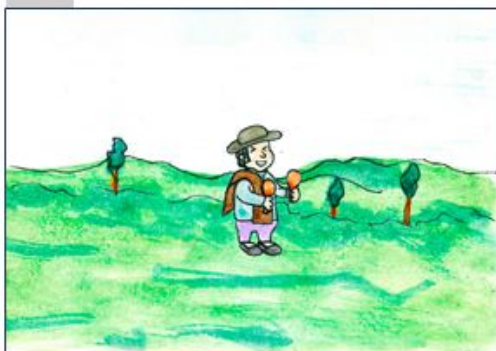
Cámara: *Paneo de cámara*

Información multimedia: *Animación 2D
Stop motion, secuencia de imágenes y audio*

Guión gráfico:
Cuento Viejo

Escena:
5

17 Toma: Fiesta y música



Acción: *Simula movimiento de las manos*

Audio: *Voz en off de mi abuelo*

Cámara: *Paneo de cámara*

Información multimedia: *Animación 2D
Stop motion, secuencia de imágenes y audio*

18 Toma: Fiesta y música



Acción: *Simula movimiento de las manos*

Audio: *Voz en off de mi abuelo*

Cámara: *Paneo de cámara*

Información multimedia: *Animación 2D
Stop motion, secuencia de imágenes y audio*

19 Toma: Fiesta y música



Acción: *Simula movimientos de baile*

Audio: *Voz en off de mi abuelo*

Cámara: *Paneo de cámara*

Información multimedia: *Animación 2D
Stop motion, secuencia de imágenes y audio*

20 Toma: Emisora comunitaria



Acción: *Abuelo escucha feliz la emisora*

Audio: *Voz en off de mi abuelo*

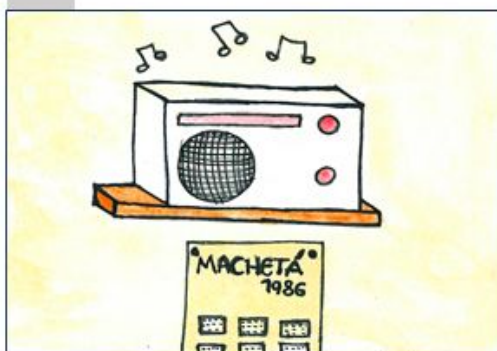
Cámara: *Plano general*

Información multimedia: *Animación 2D
Stop motion, secuencia de imágenes y audio*

Guión gráfico:
Cuento Viejo

Escena:
6

21 Toma: Emisora comunitaria



Acción: *La emisora, sensación de sonido*

Audio: *Voz en off de mi abuelo*

Cámara: *Primer plano*

Información multimedia: *Animación 2D
Stop motion, secuencia de imágenes y audio*

22 Toma: Fundador



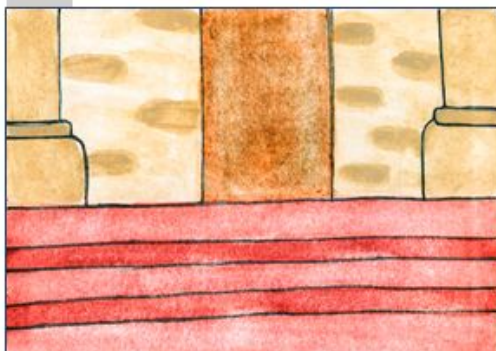
Acción: *Aparece la emisora y el hospital*

Audio: *Voz en off de mi abuelo*

Cámara: *Plano general*

Información multimedia: *Animación 2D
Stop motion, secuencia de imágenes y audio*

23 Toma: Fundador



Acción: *Se quita la emisora y el hospital*

Audio: *Voz en off de mi abuelo*

Cámara: *Plano general*

Información multimedia: *Animación 2D
Stop motion, secuencia de imágenes y audio*

24 Toma: Abuelo y nieto



Acción: *Caminan por el parque principal*

Audio: *Voz en off de mi abuelo*

Cámara: *Plano general*

Información multimedia: *Animación 2D
Stop motion, secuencia de imágenes y audio*

Nota: Creaciones propias, se crean a partir de la narración oral de mi abuelo, en el cual se reinterpreta a Machtetá, como lugar de referencia históricamente hablando.

8. Discusión

Para afrontar la discusión, es necesario tener claro que la preservación de la memoria no es una tarea fácil, al considerar que el mundo está en un estado cambiante constantemente, del cual se derivan unos desarrollos bien importantes, especialmente socioculturales y tecnológicos; en medio de ello está la identidad cultural y todo lo que compone la memoria de un lugar, o de una comunidad, que tristemente en estos últimos tiempo ha tocado afrontar que poco a poco vayan desapareciendo sin dejar huella alguna, lo cual se considera como una problemática global. Desde esa perspectiva, se pretende involucrar el diseño para confrontar esta situación, generando una relación con las nuevas tecnologías, aunque puede que la tecnología se considere como una espada de doble filo, claro que desde la perspectiva de cada quien, pero si se analiza desde la aplicación de transmisión del conocimiento, se podría afirmar entonces, que el diseño si promueve la preservación de la memoria a través de nuevos mecanismos comunicacionales, claro que esta afirmación es muy válida para estos tiempo modernos, pero si se fija la mirada un poco más atrás históricamente, personalmente se concibe que el diseño siempre ha sido poli funcional, de cualquier manera en que se aplicará se evidenciaba que alguna repercusión generaba en la construcción de la historia, promoviendo procesos sociales, dados a partir de la identidad y la cultura, que se aprecian desde la identidad misma del diseño.

De esta manera se comprende que una de las tareas más importantes que tiene la humanidad, es la de preservar la memoria, ya sea como interés personal o colectivo. De acuerdo a lo anteriormente expuesto, en este proyecto se pretendió desde un comienzo cumplir con esa tarea y de acuerdo a ese lineamiento el proyecto se estableció a partir de tres dimensiones fundamentales, el adulto mayor, como actor principal, Machtetá, como lugar de interés o

contexto de la investigación y las narrativas visuales para la preservación de la memoria. En cuestión se desarrolló la investigación, concibiendo en un primer momento al actor principal y el contexto como objetos de estudio, para luego en un segundo momento transformar, la investigación en narrativa visual, capaces de comunicar y contar la historia de manera asertiva

En un primer momento, se desarrolló un trabajo cooperativo entre abuelo y nieto, en donde lo más importante fue involucrar al actor directo en la construcción de dicha memoria, en este caso mi abuelo Eugenio Díaz Vargas, destacando el aporte de la narración oral y el poder de la escucha, las cuales fueron característica claves para llevar hacer un levantamiento de información adecuada y verídica para la preservación de la memoria. De esta manera, afirma Danto (1989), que la narración a partir de la historia es un proceso en el cual se atribuye un significado de acuerdo a su narrador, el cual tienes el poder de ver o presenciar de manera directa los a acontecimientos, por lo cual tiene la capacidad de narrar dicha historia desde sus propias conclusiones y a partir de la narración oral, puede expresar tales acontecimientos que marcan un antes y un después en la historia. Se comprende que, el interés para la indagación, era por un lado rescatar la historia de vida de mi abuelo y por otro para contextualizar y dar pie a la preservación de la memoria del municipio de Machetá en un periodo de más de 80 años, a partir de las experiencias de vida mismas dentro este contexto. En cuestión, se aplicó la conversa como herramienta metodológica, para el análisis metodológico de la narración oral, a través de la cual se reconoce la historia de vida de mi abuelo, en relación a sus experiencias con el municipio de Machetá y a partir de esos antecedentes, se detecta una tendencia clara de narrar la transformación que ha tenido este mismo lugar, en este proceso, los resultados obtenidos se definen a través de dos sesiones realizadas con mi abuelo, en ellas se aplica la conversa y se toman registros de audio, en ellos narra su historia de vida de manera libre y concisa, sin ninguna estructura de diálogo que lo limite, identificando que fue un proceso muy gratificante para él, lo que aportó a que fuera una conversación normal, fluida y expresiva, además en medio

de la conversación fue posible reconocer el gran interés en participar, porque de acuerdo a sus propias palabras “le emocionaba recordar su época de juventud y sus vivencias en el campo, del cual se siente orgulloso y también porque se sentía a gusto que alguien se sentara a conversar con él y escuchar sus historias”.

En un segundo momento, se enfocó el interés de convertir los relatos a través de la narrativa oral generada a partir de la conversa con mi abuelo, en una narrativa visual, para lo cual, se dieron algunos procesos de análisis de elementos necesario para tal fin, como fotografías del contexto, además se tiene en cuenta que también en este proceso se involucró a mi abuelo, como mediador en la creación visual, de tal manera que colaboró mediante descripciones detalladas y mediante la revisión de la ilustraciones, definiendo la relación con el contexto real en este caso el municipio de Machetá, lo cual conllevo a obtener una interpretación fidedigna de sus recuerdos, teniendo en cuenta que la temática visual, se da a partir de la ilustración análoga, en ella es importante tener en cuenta que se está trabajando con la preservación de memoria, lo cual implica un tratamiento de la identidad cultural de una comunidad, de tal manera que si no se tiene en cuenta ese factor, el producto puede llegar a ser transgresor para dicho público o comunidad.

Figura 13

Ilustración parte central del municipio



Nota: Reinterpretación de una fotografía actual del municipio de Machetá.

Es importante tener en cuenta que el proyecto apoya su propósito y su estructura conceptual y visual a partir de unos referentes que se dan entorno a la contextualización tanto en el ámbito que se investiga, en este caso la persona y el lugar físico de interés, como en el ámbito profesional que sería desde diseño gráfico. Es así que nace cierto interés por conocer cómo es la participación actual la población de la tercera edad en temas que competen en la preservación de la memoria, esto porque se tiene una afinidad desde la intención del proyecto en cuanto a mejorar el aspecto de participación y reconocimiento de voz y voto de esta población.

Por otro lado, se centra el interés de la investigación en el municipio de Machetá como contexto principal, ya que conforma una serie de intereses personales, que se dan desde la desfavorabilidad de la visibilidad que tiene en un contexto cultural como el de Colombia, de acuerdo a esa perspectiva se remite desde el estado de la cuestión de este proyecto, a realizar un análisis de proyectos y de investigaciones en los cuales se destaca el trabajo desarrollado a partir de un contexto como lo es Machetá. Esos proyectos que tienen validez para Cuento Viejo son los que aportan algo desde la construcción de contenido audiovisual y desde el trabajo colectivo con la comunidad.

En relación al actor y al contexto principal, se da el interés por identificar aquellos referentes que comprenden la importancia que actualmente se le debe dar a la preservación de la memoria, considerado como un tema muy complejo, que se limita a tiempo, espacio y a los hábitos de vida que se llevan actualmente y que en muchos casos se considera que es más importante vivir el presente y dejar el pasado atrás. A causa de esa concepción, surge el interés por aportar a la preservación de la memoria a partir del diseño gráfico.

A Partir de este punto se referencia al diseño gráfico, desde la comunicación visual en la preservación de la memoria, en este caso se aplican las narrativas visuales como construcción de historias y así como lo asocia Danto (1989) en decir que las narraciones tienen tanto la capacidad de contar, explicar y conectar, como de incluir y excluir acontecimientos, que conforman la historia. Se afronta un carácter de darle visibilidad a esas historias que construyen la memoria de una comunidad, así que se aprovechan los principales recursos que marcan una sociedad interconectada, para generar desde el diseño procesos visuales que se adhieran a nuevas formas de comunicación y aprendizaje. A partir de ahí se establece el producto audiovisual como medio transmisor de identidad y memoria, comprendiendo sus diversas etapas, con el fin de acoplarse a nuevos entornos digitales, para que acoja el interés de las nuevas generaciones, retomando acciones para inculcar identidad, pertenencia y memoria cultural.

Profundizando en el tema audiovisual y de comunicación se centra un poco el tema hacia la animación, punto álgido para este proyecto, del cual se derivan los procesos de la producción audiovisual, y además se promueve algunos referentes, desarrollados a partir de diversos conceptos y técnicas de animación, que parten de un trabajo colectivo e individual, que logran comunicar visualmente y aportar culturalmente. Es importante adicionar que estos referentes impulsaron a concretar y a moldear la idea de Cuento Viejo, y que a su vez estos conformaron la investigación, que por cierto para poder definirlos se hizo un análisis investigativo en medios digitales, especialmente en páginas web oficiales y en algunas redes sociales y canales digitales, de instituciones o personas creadoras de dichos proyectos.

Finalmente se podría resumir que este documento da cuenta del proceso de trabajar desde la historia de vida de mi abuelo, un adulto mayor perteneciente a la larga lista de esta población marginal y que a partir de esa relación colaborativa se desarrolló la pre-producción

para un producto audiovisual, basado en contar la transformación de Machetá, de esta manera se argumenta que este proyecto es la base de un largo proceso de preservación de la memoria. De esta manera, se deja una puerta abierta para que este proyecto se transforme a futuro en un gran colectivo, en el cual se destaque la gran labor social de acompañamiento al adulto mayor machetuno, especialmente aquellos que se encuentran en estado de abandono, dándoles la oportunidad para que se integren y participen creando sus propias historias de vida, que al finalmente se transformarán en productos audiovisuales.

9. Conclusiones

Sentar las bases para proyectos audiovisuales animados que promuevan la preservación de la memoria de Machetá a partir de los recuerdos de la población adulto mayor del municipio. Y en este caso la pre-producción para un producto audiovisual animado, se plantea como un instrumento de inicio en la acción de promover la preservación de la memoria, en donde se tiene como objetivo fortalecer la historia de vida, mediante la creación de elementos visuales, que luego se aplicarán posiblemente en una producción de animación. Teniendo en cuenta dicha concepción, la pre-producción en este caso, surge a partir de la historia de vida de mi abuelo, para lo cual se estableció una metodología de narración oral, a partir de la cual fue posible crear un espacio de conversa, cabe resaltar que se dio de manera acertada, porque se desarrolló un proceso de recolección de información acerca de la historia de vida de mi abuelo, relacionada con acontecimientos importante que marcaron la transformación del municipio, destacando primero que todo, lo importante que fue tener un momento de interacción con mi abuelo en donde el diálogo y la escucha detenidamente de sus maravillosas historias, anécdotas y experiencias de vida son incomparables, rescatando en su nieto tan solo un instante esa memoria que se buscaba por medio de este proyecto, ya que en esos pocos minutos de

conversación mi abuelo demostraba ese orgullo y ese amor por su tierra, en la cual ha vivido por muchos años, manteniendo tradiciones, costumbres e identidad cultural campesina machetuna.

De algún modo también se buscaba rendir un homenaje a mi abuelo, dándole la oportunidad de participar, para que este proyecto fuera cooperativo y de esta manera él pudiera aportar su conocimiento empírico, al final, él fue el que construyó la idea a partir de su historia de vida y participó activamente en cada una de las sesiones desarrolladas para la aplicación de la conversa.

Se reconoció que el diseño gráfico es muy importante visto desde diferentes temáticas, en este caso fue posible reflexionar su aporte social desde la comunicación y narrativas visuales, contemplado a partir de la generación de un espacio adecuado en la reinterpretación de la narración oral, considerando que el trabajo del saber comunicar es muy importante, se desarrolló un énfasis en lenguajes visuales, ya que al tener un entorno de aspectos identitarios y culturales, es muy complejo, de esta manera se analizó el contexto a partir de un registros fotográficos, videos, descripciones directas y desde una experiencia personal, a partir de dicha concepción, se define la importancia del uso de elementos visuales simbólicos, que conecta la historia con el lugar de referente o de contexto.

En enfoque del diseño fue importante en cuanto a la generación del proceso de visualización, de esta manera se llevó registro del procesos de pre-producción, empezando con definir lo que se quería comunicar desde el audio, para ello se re grabó para mejorar el sonido y luego se dio un proceso de edición, a partir de este se construyó todo el procesos de pre-producción, dándole importancia a la edición del audio, comprendiendo que con base en él, se empieza a dar la creación visual, para crear personajes, y escenarios, consiguiendo una relación muy cercana con los aspecto y características del contexto real, lo cual fue asertivo, porque cuando se trabaja en relación a un referente, el campo investigativo es muy amplio y de

esa manera es probable que se logre realizar todo el material y la dirección de arte necesarios para el desarrollo de un producto audiovisual a futuro. De acuerdo a ello se logra inferir que la construcción de una buena narrativa visual es algo muy complejo, lo cual requiere de una buena narración literaria, ya que es importante crear historias que impactan emocionalmente y conecten con el público, dependiendo si se logra el objetivo. Con respecto a ello, lo más importante es lo que se quiere comunicar y de esta manera se llegaría a preservar de manera correcta la memoria de un lugar o comunidad.

Este proyecto tuvo algunas limitaciones, más que todo en la producción, por temas de pandemia, el acceso a los recursos tecnológicos fue nulo, a causa de ellos se presenta el producto de manera análoga, pero esto no se toma como una limitante sino como una oportunidad, para fortalecer habilidades de observación, de ilustración y de creación, que además conlleva a la presentación de un producto de calidad, con un estilo más acorde con la población infantil, en la cual se cree que tenga mayor repercusión el audiovisual final. Teniendo en cuenta que este es apenas el diseño que se plantea para los resultados únicamente obtenidos en la etapa de pre-producción.

En conclusión, fue importante esa relación de experiencias de vida familiares, para lo cual se implementó el conocimiento del diseño, con la idea de conceptualizar la historia de manera visual, que al final se considere como elemento que le aporta a la preservación de la memoria, unificando elementos simbólicos o históricos, con la idea de transmitir un conocimiento ancestral a nuevas generaciones machetunas.

Al final de cuentas se busca que Cuento Viejo entre a participar en convocatorias de Idartes o MinCultura, y de esta manera lograr apoyo financiero para poder continuar con el desarrollo de este proyecto, por esa razón este documento y los elementos anexos quedan abiertos a posibles cambios y modificaciones según lo exija los parámetros de dichas

convocatorias. En este momento el proyecto podría entrar a concursar como un cortometraje animado, cumpliendo con los parámetros 6, 10 y 11 de la rúbrica del Fondo de Desarrollo Cinematográfico, que exige en el parámetro 6 “Guión completo, secuenciado y dialogado”, en el 10 “Diseño de personajes principales. Debe incluir imágenes de frente, perfil, espalda, expresiones faciales y corporales de los personajes” y en el 11 “Diseño de escenarios principales de la película”

10. Referencias bibliográficas

- Adrián Molina, L. U. (Dirección). (2017). Coco [Película].
- Albala, D. C. (Dirección). (2020). Consejo para adultos mayores: ejercicios y tener actividad física en contexto de cuarentena COVID-19 [Video corto].
- Alcaldía Municipal Machetá. (2018). Alcaldía Municipal Machetá - Cundinamarca. Obtenido de <http://www.macheta-cundinamarca.gov.co/>
- Aranda, D. (2006). Guía audiovisual. Editorial UOC. Obtenido de <http://digital.casalini.it/9788490293393>
- Ayala, R. (2008). La metodología fenomenológico-hermenéutica de m. van manen en el campo de la investigación educativa. *Revista de Investigación Educativa*, 409-430.
- Bautista, K., & Parra, A. (2017). El Digital Storytelling como medio para rescatar la narrativa oral, transmitida por el “Adulto Mayor” en Bogotá D. C. Bogotá D.C.
- Carretero, M. (2007). DOCUMENTOS DE IDENTIDAD: La construcción de la memoria histórica en un mundo global. Buenos Aires, Argentina.
- Cepeda, C. (Dirección). (2013). Debajo del árbol [Corto animado].

Chase, S. (2015). Investigación narrativa, multiplicidad de enfoque, perspectivas y voces. En N. D. Lincoln, Métodos de recolección y análisis de datos (págs. 58-90). Barcelona: Gedisa Editorial.

Danro, A. (1989). *Historia y narración: ensaios de Filosofia analitica de la historia*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Díaz, E. (25 de abril de 2020). Conocer profundamente sobre vivencias campesinas y sobre la cultura machetuna. (J. C. Díaz, Entrevistador)

Fernández, C. (22 de mayo de 2018). El desalentador panorama del adulto mayor en Colombia. *Portafolio*.

Fernández, J. A. (2013). Manual del productor audiovisual. Editorial UOC.

Frávega, A., & Carnino, M. (2007). *La comunicación y los adultos mayores*. Universidad Nacional de la Plata, La Plata, Argentina.

Gutiérrez, J. (Dirección). (2014). The Book of Life [Película].

Gionco, P. (2014). La animación como discurso de lo real. Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires: UBA.

Husserl, E. (2011). La idea de la fenomenología. Barcelona: Herder Editorial.

Instituto para la Atención de los Adultos Mayores en el Distrito Federal. (2014). Manual de cuidados generales para el adulto mayor disfuncional o dependiente. México: Literatura y Alternativas en Servicios Editoriales SC.

Izquierdo, L. (2014). - Diseño de producción audiovisual de un corto animado en stop motion, fundamentado en el relato “Eva está dentro de su gato” del libro “ojos de perro azul” de Gabriel García Márquez. Cali.

Kalmanovitz, S. (2001). El desarrollo histórico del campo colombiano. Bogotá.

Lara, J., Enciso, L., Culma, C., & González, I. (2017). *Recuperación de memoria histórica y sistematización de experiencias en el costurero de la memoria: kilómetros de vida y de memoria*. Bogotá.

León, S. (1982). - Reconstrucción histórico-demográfica de la población de Machetá durante el siglo XVII y primera mitad del siglo XVIII. *Revista Javeriana*, 103-144.

Machetá, E. q. (Dirección). (2020). *Historia Precolombina de Machetá* [Video corto].

Martynas (Dirección). (2018). *Obsesionada con la belleza* [Corto animado].

Melo, J. O. (1996). COLOMBIA HOY. Biblioteca Digital Andina.

Ollie Johnston, F. T. (1995). *The Illusion of Life*. Estados Unidos: Disney Animation.

Ortegón, J. A. (1938). *El idioma chibcha: aborígen de Cundinamarca*. Bogotá, DC.: Imprenta del Departamento.

Óscar Andrade, J. E. (Dirección). (2010). *Pequeñas voces* [Película].

Otálora, M. (Dirección). (2008). *Las Crónicas Elephantiles* [Serie animada].

Pérez, F. J. (2003). Evidencia reciente del comportamiento de la migración interna en Colombia a partir de la Encuesta Continua de Hogares. Bogotá, D.C.: DANE.

Pinel, V. L. (Dirección). (2018). *I Wish* [corto animado].

Profe Félix Feliz (Dirección). (2019). *Siervo de Jesús Camelo...tallador de piedra y fantasías | Heidegger | PENSAR Y CREER* [Video corto].

Quintero, J. A. (Dirección). (2019). Machetá, Cundinamarca [Video- documental].

Ramírez, P. (2006). *Pensar y habitar la ciudad: afectividad, memoria y significado en el espacio urbano contemporáneo*. Barcelona, España: Anthropos Editorial.

Reséndiz, R. (2008). *Las puertas de la cognición: nuevas tecnologías, narrativa visual y educación*. México D.F.: DGAPA-PAPIME.

Ricard Marí, R. B. (2010). Propuesta de Análisis Fenomenológico de los Datos Obtenidos en la Entrevista. UT. Revista de Ciències de l'Educació , 113-133.

Rogers, E. M. (1994). *Interactive Oral History Interviewing*. Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Sandoval, M., & Sánchez, J. (Dirección). (2017). *Reconstrucción de memoria: colectivo adultos mayores* [Película].

Schwartz, A. (Dirección). (2020). *Just Delicious* [Corto animado].

Soto, J. (2015). *Manual de producción audiovisual*. Santiago, Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.

Stewart, L. (Dirección). (2014). *Blobby* [Corto animado].

Torres, A. (Dirección). (2019). *Constellate* [Corto animado].

TR3CE, C. (Dirección). (2015). *En RUTA TR3CE estuvimos en el municipio de MACHETÁ en el Festival de Música Guasca y Campesina* [Video corto].

Triana, L. (2019). De la Sierra Nevada a Bogotá: La agencia de comunidades indígenas en narrativas visuales. *Desbordes*, 107-136.

Tribu, S. (Dirección). (2020). *La Tribu pintoresca* [Video corto].

Vandervoort, D. (Dirección). (2010). *Pinched* [Corto animado].

Varela, L. (2008). *Trayectorias de vida: experiencias: experiencias de un grupo urbano de adultos mayores*. Universidad de Antioquía, Medellín.

Veloso, P. (Dirección). (2017). *Pichintún* [Docu-animación].

Websterde, C. (2006). *Técnicas de animación*. Grupo Anaya Comercial.

Woodward, R. (Dirección). (2010). *Thought of you* [Corto animado].

Yanes, V. (2007). *La narrativa visual como metodología del sentido: articulación metodológica e implicaciones terapéutico-educativas*. Madrid, España: Arteterapia. Papeles De Arteterapia Y educación artística Para La inclusión Social. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARTE/article/view/ARTE0707110233A>

Zapata, D. (2015). *Soledad*. Quito, Ecuador: Quito: USFQ. Obtenido de <http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/5580>.

11. Apéndice

Apéndice 1: Figura 3

Guión para un producto audiovisual animado

Introducción

Ilustración del abuelo y animación de la tipografía e información complementaria.

Ext. Machetá, Campo/ Día

Abuelo (95) y niño (9) aparecen sentados debajo de un árbol viendo a lo lejos el municipio y el abuelo le está contando una historia.

Abuelo (0n)

Mijo siéntase orgulloso de ser campesino machetuno...

2 Plano general

3 Primer plano

Acercamiento y enfoque de la parte central del pueblo.

Abuelo (0n)

Te quiero contar, Lo importante que es este lugar, porque ha sido mi hogar por más de 80 años

Ext. Parque Principal Del Municipio -día

Ilustración del parque principal, sobre ella un campesino (40), una campesina (45), un albañil (50) y una lechera (35), moviendo la mano en señal de saludar, estos representan los roles del campesino y la campesina machetuna trabajadora.

Abuelo (0n)

Se llama Machetá y es un lugar muy lindo y maravilloso que cada día ha crecido más y más, y que se caracteriza por su gente buena y trabajadora.

4 Paneo de cámara

Ext. Pueblo - Día.

Ilustración pueblo antiguo, niño (13) va contento caminando por la calle principal del pueblo.

Abuelo (0n)

Recuerdo que yo estaba chiquito, pequeño, por ahí de unos trece años estaría yo cuando me traían al pueblo, pero Machetá era un pueblito pequeño porque no tenía sino la placita de mercado y la plazuela y alrededor y ahí estaban las calles cuadradas, pero todavía no había vivientes haciendo las casas, y eso las calles eran de tierra, la plaza no era cementada ni era nada y ahí vendían el mercado.

5 Plano general

6 Primer plano

Ext. Pueblo - Día

Entra yunta de bueyes cargando piedra y sale yunta de bueyes sin carga, y poco a poco se van armando las torres de la iglesia, en cinco escenas se realiza esa acción.

Abuelo (0n)

Y eso apenas estaban construyendo la nueva iglesia, yo me daba de cuenta lo que estaban haciendo, dele cincel a la piedra, lábrela pa' colocarla, cuadrar la piedra, pa' los zócalos y pa' las columnas, paredes de piedra, el frente es de piedra, toda la iglesia y Las columnas son de piedra labrada, el altar mayor, todo de piedra, lo demás si es de ladrillo. La piedra la llevaban de Resguardo Arriba, la madera y todo lo llevaban en bueyes y ahí estaban los maestros haciendo.

7-11 Plano general

Ext. Pueblo - Día

Cadena de personas pasando, ladrillo a ladrillo, fuera del pueblo

hasta la plaza, frente de la iglesia.

Abuelo (Off)

Se llegaba el día domingo y venía la gente a misa y el padre no los dejaba ir hasta que no le llevaran todo el ladrillo que habían hecho en la semana. El ladrillo estaba allá como a unas cuatro cuerdas de lejos del chircal a la iglesia, y hacían cadenas la gente de allá a la iglesia. Y ahí cruzaban era uno por uno en cadena y hasta que acaban y pasaban el ladrillo y ahí sí se iban todos pa' su casita.

Abuelo (Off)

Esa iglesia estaba ya construida hasta el tercer piso, donde están unos santos, porque era nueva y hay pa' arriba fue cuando conocí que empezaron a levantar las torres.

A lo que ya edificaron la iglesia, pensaron en quitar la plaza de ahí, y ahí le hicieron parque y ahí hicieron la plaza atrás, pero era descubierta y ya mucho después pensaron en una plaza cubierta.

En la plazuela vendían de comer y había varias tiendas de mercado y ahorita lo hicieron parque, en donde se rinde homenaje a los héroes independentistas de la zona.

Ext. Pueblo - Día

Se ilustra un corral muy sencillo, y se anima el ganado que está dentro del corral, se desvanece el corral antiguo y aparece la nueva plaza de ganado.

Abuelo (On)

La plaza de ganado, era como un corralito hay por la orilla de la carretera que llegaba de Bogotá, porque la carretera llegaba y daba la vuelta por la puerta de la alcaldía y seguía derecho y como ahorita cambiaron la línea de la carretera, la echaron por más abajo, entonces

ya quedó en entrada para el pueblo.

12 Plano general

13 Paneo de cámara

Ext. Pueblo - Día

Aparece una casa con un letrero de hospital, luego se desvanece el letrero y aparece un nuevo letrero de casa del abuelo.

Abuelo (On)

En la casa de los ancianos era el hospital, primero era el hospital ahí, no había centro de salud, todo lo que pasará allá y cómo acabaron el hospital, pusieron el ancianato, ahí fue ya que colocaron el centro de salud que queda arriba detrás de la alcaldía, eso hace harto tiempo.

Abuelo (Off)

Y así se fue formando el pueblo y ahorita es grande el pueblo.

14-15 Plano general

Ext. Campo - Día

En campo verde aparece un músico tocando una guitarra, otro toca las maracas y otro toca el chu-chu, existe un leve movimiento en sus manos que da la sensación de que estuvieran tocando.

Abuelo (78) y abuela (67), bailando disfrutando de los músicos

Abuelo (On)

Eso de antes en el campo era bonito, porque se formaban fiestas y era con músicos de triple, de maracas y chu-chu, este último era un instrumento obtenido de un tronco de guadua relleno con pepas de risgua.

16 -19 Plano general y paneo de cámara

Ext. Casa - Día

Abuelo (78) sentado en el patio de su casa, escuchando contento la emisora, luego se enfoca únicamente a la radio

Abuelo (On)

También existían muchas cosas bonitas en el pueblo aparte de su arquitectura, yo recuerdo mijo lo mucho que nos alegraba el día la emisora comunitaria de Machetá, todo, todo lo que salía, que tenían que llamar una persona o iba a haber una reunión en tal vereda, todo salía ahí, todo avisaban por la emisora. Ahí se escuchaba la Santa Misa, el Rosario, todas las fiestas que habían, ahí salía todo.

20 Plano general

21 Primer plano

Ext. Pueblo/ Plazuela - Día

Multitud de personas ondeando banderas rojas y azules

Abuelo (Off)

Pero no todo era bueno, hay situaciones difíciles, como lo fue la violencia bipartidista en su momento, yo recuerdo que no se podían ver los dos partidos, pero unos, porque otros sí, pero era que los liberales corrían a los conservadores para matarlos, eso no dejaban arrimar a un conservador al pueblo ni a nada, no los podían ver porque ya no se le mandaban a matarlo. Claro que eso pasaba cuando el alcalde era liberal o el presidente era liberal.

Ext. Pueblo/ Iglesia - Día

Sacerdote pensando en la creación del hospital y la emisora, luego se desvanece el sacerdote y también los pensamientos.

Abuelo (On)

Recuerdo con tristeza cuando se acabó La emisora, eso pasó

porque había un sacerdote que se llamaba Moisés Maecha y duró 25 años en Machetá y él fue el que hizo hacer el hospital y la emisora y cuando lo cambiaron se acabó la emisora y el hospital, ya no trabajo más.

22-23 Plano general

Ext. Pueblo/ Parque Principal - Día

Abuelo (95) y niño (9), caminado de la mano por el parque principal, al frente de la iglesia

Abuelo (0n)

Pero ante todo me siento orgulloso, ya que parte de la transformación del municipio de Machetá se dio a través de mis ojos, y puedo narrarlo como una historia de vida, para que ustedes los jóvenes, conozcan la memoria del municipio y así sientan el compromiso de promover la identidad y pertenencia machetuna.

24 Plano general

Nota: Creación propia, se crea a partir de la narración oral de mi abuelo, se establece un hilo conductor de la historia, ya que, la conversa con mi abuelito, se derivó en varios audios y varios temas.

Apéndice 2: Figura 4

Escaleta técnica para un producto audiovisual animado

Esce	Plano	Imagen	Sonido	Tiempo	T.Total
------	-------	--------	--------	--------	---------

1	Plano general	Ilustración del abuelo y animación de la tipografía e información complementaria	Ambientación natural, que haga referencia al campo.	-	-
2	Plano general	<p>Ext. Pueblo/ Campo-Día</p> <p>fondo ilustrado</p> <p>Personaje: abuelo (95), en posición ter cuartos, está sentado y le cuenta la historia al nieto.</p> <p>Personaje: Niño (nieto) (9), posición de espaldas, está sentado escuchando feliz a su abuelo. Los dos están sentados en el pasto debajo de un árbol, mirando a lo lejos el pueblo actual.</p>	<p>Locución</p> <p>Abuelo: Voz en off de mi abuelo “Mijo siéntase orgulloso de ser campesino machetuno...”</p>	-	-
3	Primer plano	<p>Ext. Pueblo - Día</p> <p>Fondo ilustrado de la postal del municipio actual, se realiza un</p>	<p>Locución</p> <p>Abuelo: Voz en off de mi abuelo “Machetá siempre ha sido un</p>	-	-

		acercamiento y foque de la parte central del pueblo.	pueblo muy bonito”		
4	Paneo de cámara	Ext. Parque Principal del Municipio - Día Ilustración del parque principal, sobre ella un campesino (40), una campesina (45), un albañil (50) y una lechera (35), moviendo la mano en señal de saludar, estos representan los roles del campesino y la campesina machetuna trabajadora.	Locución Abuelo: Voz en off de mi abuelo “Machetá se caracteriza por gente buena y trabajadora”	-	-
5	Plano general	Ext. Pueblo - Día Ilustración de un acercamiento lo más fiel posible a lo que era antes el pueblo.	Locución Abuelo: Voz en off de mi abuelo “Machetá era un pueblito pequeño porque no tenía sino la placita de mercado y la plazuela y alrededor, y ahí estaban las calles cuadradas, pero todavía no había vivientes haciendo	-	-

			las casas”		
6	Plano general	Ext. Pueblo - Día El joven (13) va contento caminando por la calle principal. sobre la ilustración del pueblo antiguo, luego se enfocando al joven , para evidenciar su sorpresa y alegría.	Locución Abuelo: Voz en off de mi abuelo “Recuerdo que yo estaba pequeño, por ahí de unos trece años estaría yo cuando me traían al pueblo”	-	-
7	Plano general	Ext. Pueblo - Día Plano ilustrado, que hace referencia a la construcción de las torres de la iglesia, en el entra una yunta de bueyes trayendo en rastra una carga de piedra.	Locución Abuelo: Voz en off de mi abuelo “ En esa época conocí que apenas estaban construyendo la nueva iglesia”	-	-
8	Plano general	Ext. Pueblo - Día Plano ilustrado, que hace referencia a la construcción de las torres de la iglesia, continúa su recorrido la yunta de bueyes,	Locución Abuelo: Voz en off de mi abuelo “Una gran iglesia, porque toda la iglesia está construida a	-	-

		con la carga de piedra, pero ingresa otra yunta de bueyes con carga y la primera torre empieza a subir.	solo piedra labrada, ladrillo y madera”		
9	Plano general	Ext. Pueblo - Día Plano ilustrado, que hace referencia a la construcción de las torres de la iglesia, continúan su recorrido las dos yuntas de bueyes, una ya descargo la piedra, pero la otra continúa con la carga de piedra y la segunda torre empieza a subir.	Locución Abuelo: Voz en off de mi abuelo “ La piedra, la madera, todo lo llevaban de Resguardo Arriba en bueyes”	-	-
10	Plano general	Ext. Pueblo - Día Plano ilustrado, que hace referencia a la construcción de las torres de la iglesia, continúan su recorrido las dos yuntas de bueyes, ambas ya sin carga, la primera torre vuelve a subir más.	Locución Abuelo: Voz en off de mi abuelo “La piedra, la madera, todo lo llevaban de Resguardo Arriba en bueyes”	-	-

11	Plano general	<p>Ext. Pueblo - Día</p> <p>Plano ilustrado, que hace referencia a la construcción de las torres de la iglesia, las dos yuntas de bueyes, salen del plano y se completa la construcción de la iglesia.</p>	<p>Locución</p> <p>Abuelo:</p> <p>Voz en off de mi abuelo “A lo que ya edificaron la iglesia, pensaron en quitar la plaza de ahí y lo hicieron parque, y ya hicieron la plaza atrás, que es grande”</p>	-	-
12	Plano general	<p>Ext. Pueblo - Día</p> <p>Se ilustra un corral muy sencillo, y se anima el ganado que está dentro del corral.</p>	<p>Locución</p> <p>Abuelo:</p> <p>Voz en off de mi abuelo “Además, la plaza de ganado era como un corralito, ahí por la orilla de la carretera que llegaba de Bogotá”</p>	-	-
13	Paneo de cámara	<p>Ext. Pueblo - Día</p> <p>Se hace un alejamiento, en el cual lentamente se desvanece el corral antiguo y aparece la nueva plaza de ganado, en ella se</p>	<p>Locución</p> <p>Abuelo:</p> <p>Voz en off de mi abuelo “Además, la plaza de ganado era como un corralito, ahí por</p>	-	-

		anima el ganado en su interior.	la orilla de la carretera que llegaba de Bogotá”		
14	Plano general	Ext. Pueblo - Día Plano ilustrado, en él aparece una casa con un letrero de hospital, el cual se desvanece lentamente.	Locución Abuelo: Voz en off de mi abuelo “También recuerdo que, en la casa de los ancianos, era el hospital y no había centro de salud”	-	-
15	Plano general	Ext. Pueblo - Día Plano ilustrado, en él aparece la misma casa, pero luego de desvanecerse el letrero, aparece un nuevo letrero que dice casa del abuelo.	Locución Abuelo: Voz en off de mi abuelo “Y como acabaron el hospital, pusieron el ancianato y ya después colocaron el centro de salud, en otro lado”	-	-
		Ext. Campo - Día En el campo verde aparece un músico tocando una	Locución Abuelo: Voz en off de mi abuelo “Eso de		

16	Paneo de cámara	guitarra, este tiene un leve movimiento en sus manos que da la sensación de que estuviera tocando el instrumento.	antes en el campo era bonito, porque se formaban fiestas y era con músicos de triple, de maracas y chu-chu”	-	-
17	Paneo de cámara	Ext. Campo - Día En el campo verde aparece un músico tocando las maracas, este tiene un leve movimiento en sus manos que da la sensación de que estuviera tocando el instrumento.	Locución Abuelo: Voz en off de mi abuelo “Eso de antes en el campo era bonito, porque se formaban fiestas y era con músicos de triple, de maracas y chu-chu”	-	-
18	Paneo de cámara	Ext. Campo - Día En el campo verde aparece un músico tocando el chu-chu, este tiene un leve movimiento en sus manos que da la sensación de que estuviera tocando el instrumento.	Locución Abuelo: Voz en off de mi abuelo “ Eso de antes en el campo era bonito, porque se formaban fiestas y era con músicos de triple, de maracas y chu-chu”	-	-

19	Paneo de cámara	<p>Ext. Campo - Día</p> <p>En el campo verde aparece el Abuelo (78) y la abuela (67), bailando y disfrutando de los músicos.</p>	<p>Locución</p> <p>Abuelo:</p> <p>Voz en off de mi abuelo “Eso de antes en el campo era bonito, porque se formaban fiestas y era con músicos de triple, de maracas y chu-chu”</p>	-	-
20	Plano general	<p>Ext. Casa - Día</p> <p>Ilustración del Abuelo (78) sentado en una silla de madera en el patio de su casa y escucha alegremente la emisora mientras descansa.</p>	<p>Locución</p> <p>Abuelo:</p> <p>Voz en off de mi abuelo “Recuerdo que también éramos muy alegres con la emisora comunitaria, porque todo avisaban por la emisora”</p>	-	-
21	Primer plano	<p>Ext. Casa - Día</p> <p>Se enfoca el radio en el cual el abuelo está escuchando la emisora, esto para darle relevancia a que está sonando la</p>	<p>Locución</p> <p>Abuelo:</p> <p>Voz en off de mi abuelo “Yo escuchaba la santa misa, todos los avisos, tanto lo</p>	-	-

		emisora.	que decía el padre como lo que digieran en la alcaldía”		
22	Plano general	Ext. Pueblo/ Iglesia - Día Sacerdote parado en la puerta de la iglesia, con una postura de estar predicando, mientras que mueve su mano como alabando , está pensando en la creación del hospital y la emisora.	Locución Abuelo: Voz en off de mi abuelo “Todo eso gracias a que había un sacerdote que se llamaba Moisés Maecha y duró 25 años en Machetá y él fue el que hizo el hospital y la emisora”	-	-
23	Plano general	Ext. Pueblo/ Iglesia - Día Plano ilustrado, de la puesta de la iglesia, que se genera luego de desvanecerse el padre y sus pensamientos de hospital y emisora.	Locución Abuelo: Voz en off de mi abuelo “y cuando lo cambiaron se acabó la emisora y el hospital también”	-	-
		Ext. Pueblo/ Parque principal - Día	Locución Abuelo:		

24	Plano general	Abuelo (95) y niño (9), caminado de la mano por el parque principal, al frente de la iglesia, caminan a paso lento, mientras finalizan la historia.	Voz en off de mi abuelo “Todas estas historias me recuerdan que más de 80 años he vivido en Machetá. Este es el comienzo de mi historia de vida, ahora sigues tu...”	-	-
----	---------------	---	--	---	---

Nota: Creación propia, en total son 24 escenas propuestas en la escaleta.

12. Anexos

Anexo 1: Tabla 2

Estimaciones de población municipal por área. Periodo 2005-2017

Dp	Nombre del Dp	Mpio	Nombre del Mpio	Año	Cabecera municipal	Centro poblado y Rural disperso	Total
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2005	1.438	5.379	6.817
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2006	1.467	5.473	6.940
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2007	1.503	5.523	7.026
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2008	1.537	5.573	7.110
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2009	1.571	5.608	7.179
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2010	1.587	5.635	7.222
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2011	1.534	5.688	7.222

25	Cundinamarca	25426	Machetá	2012	1.388	5.703	7.091
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2013	1.338	5.676	7.014
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2014	1.367	5.593	6.960
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2015	1.407	5.410	6.817
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2016	1.459	5.078	6.537
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2017	1.523	4.706	6.229

Nota: Esta tabla se desarrolló y modificó en base a la estimación de población a nivel municipal. Periodo 2005-2017, “Fuente: Departamento Administrativo Nacional de Estadística: www.dane.gov.co”, con base en el CNPV 2018. El cuál es el Censo Nacional de Población y Vivienda, realizado a nivel nacional, durante el año 2018. Esta tabla muestra únicamente la estimación de población del municipio de Machetá en un periodo del 2005-2017, en la cual se puede apreciar la variación de población tanto en el área urbana como en el área rural del municipio.

Anexo 2: Tabla 3

Proyecciones de población municipal por área. Periodo 2024-2035

Dp	Nombre del Dp	Mpio	Nombre del Mpio	Año	Cabecera municipal	Centro poblado y Rural disperso	Total
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2024	2.488	4.554	7.042
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2025	2.567	4.540	7.107
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2026	2.650	4.567	7.217
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2027	2.702	4.586	7.288

25	Cundinamarca	25426	Machetá	2028	2.773	4.594	7.367
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2029	2.830	4.609	7.439
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2030	2.881	4.622	7.503
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2031	2.914	4.650	7.564
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2032	2.978	4.661	7.639
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2033	3.019	4.681	7.700
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2034	3.055	4.685	7.740
25	Cundinamarca	25426	Machetá	2035	3.110	4.708	7.818

Nota: Esta tabla se desarrolló y modificó en base a una serie de proyecciones de población **total municipal por área** para el periodo **2024–2035**, “Fuente: Departamento Administrativo Nacional de Estadística: www.dane.gov.co”. Esta tabla muestra una posible proyección de población a nivel Machetá. Periodo 2024-2035, en la cual se puede apreciar la variación de población tanto en el área urbana como en el área rural del municipio.

Anexo 3

Imagen referente de crónicas infantiles



Nota: Esta imagen hace parte del corto *Alejandro: Tía María*, desarrollado desde RTVC Play. El interés por este referente es por su parte estética y por la interacción que tiene el personaje con el espacio.

Anexo 4

Imagen referente de la película The Book of Life



Nota: Esta imagen es una escena de la película creada por Jorge R. Gutiérrez y es importante por la historia que narra y por el interés en resaltar la parte cultural e identitaria.

Anexo 5

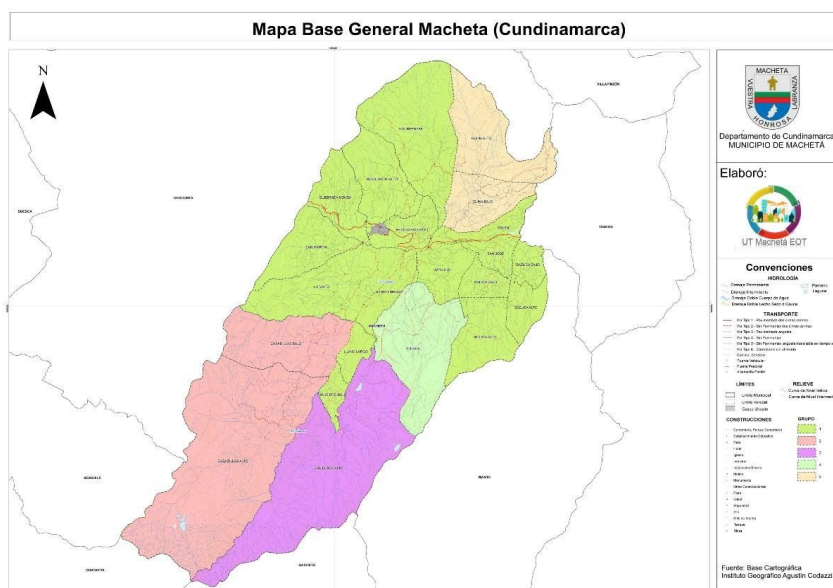
Imagen referente de la película animada Pequeñas Voces



Nota: Esta imagen presenta a los cuatro personajes principales de la película creada por Óscar Andrade y Jairo Eduardo Carrillo. Importante referente, primero por su estética única y por usar diferentes técnicas especialmente de animación; segundo por el trabajo colectivo y tercero por la manera que sintetiza y representa un tema tan complejo.

Anexo 6

Mapa del municipio de Machetá



Nota: Imagen de acceso libre tomada de la sección nosotros - municipio, de la página web de la Alcaldía Municipal de Machetá: <http://www.macheta-cundinamarca.gov.co/>

Anexo 7

Postal del centro del casco urbano de Machetá



Nota: Fotografía periférica de Machetá, recuperada de la galería fotográfica digital <https://mapio.net/pic/p-101142653/>

Anexo 8

El parque principal y la iglesia de Machetá



Nota: Fotografía recuperada de una historia de la página oficial de Facebook Estoy Aquí Machetá.