

EL GUARDIÁN DEL REMONTE

Una película documental de **CARLOS MERA**

Contacto:

Carlos Alberto Mera Jiménez

Productor

Cel.: (+57 2) 3147774410

Email: carlesmera@gmail.com

EL GUARDIÁN DEL REMONTE

Una película documental de CARLOS MERA



Con la participación especial de los Maestros de Esgrima de Machete y Bordón:
PORFIRIO OCORO GÓMEZ · MIGUEL VICENTE LOURIDO VÉLEZ
JACOBO ARBOLEDA · EDILSON ARBOLEDA LUCUMÍ
HÉCTOR ELÍAS SANDOVAL (q.e.p.d) · TEOFILO ARBOLEDA (q.e.p.d)

Guión y Dirección CARLOS ALBERTO MERA JIMÉNEZ · Producción General YAMILETH MEJIA MANCILLA
Director de Fotografía/Operador de cámara HUGO ANDRÉS RINCÓN MONTAÑO · SEBASTIAN OCAMPO MAYA
Sonidista HORACIO CARABALÍ HURTADO · DAVID CARDONA · Producción de campo FERNELI FIGUEROA GONZALIAS
Dirección de arte STEFANY MEJÍA LOPEZ · YURY GRISELDA CASALLAS · Asist. Dirección de arte KAREN YARELLY PÉREZ N.
Foto Fija ALVARO JAVIER LUCUMÍ MINA · DIEGO ARMANDO LARRAHON PAZ · Montaje CARLOS ALBERTO MERA JIMÉNEZ
Diseño gráfico GUSTAVO JOSÉ MANTILLA PRADA · Musicalización MIGUEL EDUARDO CARABALÍ SALAZAR
Postproductor de audio -- · Ilustraciones MAILCOL ANDRÉS VIAFARA COLORADO · Animación 2D --

CON EL APOYO DE:



CONSEJO COMUNITARIO
ZANJÓN DE GARRAPATERO
DE SANTANDER DE QUILICHAO



1) Logline

Un maestro de esgrima en pleno ascenso esta decidido a rebautizar su propia arte marcial y ratificar en una ceremonia el camino que debe seguir su deporte tradicional.

2) Sinopsis corta

Porfirio Ocoró es un maestro de esgrima de machete y bordón en constante evolución que se ha propuesto rebautizar el arte marcial que sus maestros le inculcaron, para lograrlo emprende un ineludible viaje por tres territorios del Cauca y al reencontrarse con otras academias y maestros, pone a prueba sus extraordinarias habilidades de esgrima para regresar a su comunidad e instaurar una ceremonia para darle un nuevo rumbo a su deporte tradicional.

3) Sinopsis

A finales de los años sesenta, cuando Porfirio Ocoró Gómez apenas tenía siete años, inició sus aprendizajes de esgrima de machete y bordón, un arte marcial que llegó al norte del Cauca entre el siglo XVI y XVIII, le reemplazaron los sables y que contribuyó a la independencia de Colombia. Bajo la instrucción de maestros como Graciliano Balanta, Manuel José Mina y Ananías Caniquí, Porfirio creció en el arte de la esgrima y después de cincuenta años de incesante práctica, se consagró como maestro de esgrima. Porfirio defiende y practica el arte marcial como un deporte pacífico y ahora tiene la responsabilidad de guiar una decena de academias, unas heredadas de sus anteriores maestros y otras creadas por el mismo. Cuestionado por algunos contra maestros por indagar sobre las disciplinas de esgrima que sus maestros que le enseñaron, Porfirio ha descubierto que su tradicional deporte es una mezcla de varias modalidades que sus maestros, en cierta forma, le ocultaron al mundo exterior, por lo cual emprende una travesía por las principales academias de esgrima del Cauca, y en su inaplazable viaje se encuentra con los experimentados esgrimistas Miguel Vicente Lourido, Teófilo Arboleda y Héctor Elías Sandoval, con quienes se sumerge en el intercambio y practica de tres disciplinas de esgrima de machete y bordón. Aunque Porfirio conoce en gran parte estas tres disciplinas de esgrima que hacen parte de su cotidianidad, pero lo que esta por descubrir en los territorios que visita, mejora su forma de percibir su propio juego y, al regresar a su comunidad junto a sus alumnos y contra maestros demuestra de que esta hecho su deporte tradicional e instaura una ceremonia para rebautizar la modalidad de esgrima que en adelante practicarán y que en los diferentes escenarios del mundo, sus próximas generaciones exhibirán.

4) Público objetivo

Apta para todo público.

5) Duración

76 minutos.

6) Carta de motivación del productor

Desde muy joven he tenido la oportunidad de vivir entre la práctica de la Esgrima de Machete y Bordón, un arte marcial centenario y tradicional del norte del Cauca que ha estado a punto de desaparecer. Sin embargo, en este momento y gracias a consagrados maestros, estamos ante el descubrimiento de una nueva modalidad de esgrima, un acontecimiento totalmente inédito, exclusivo y sorprendente, nunca antes visto, de este deporte tradicional afrocolombiano, que al conservar y reunir en sí misma, el más amplio número de manifestaciones que cualquiera otra expresión cultural pueda contener: arte marcial, música, danza, representación teatral, actividad física y una filosofía pacífica, merece un espacio en el universo de la narración cinematográfica, donde se muestra la herencia y la memoria histórica de la esgrima de machete y bordón, su práctica, evolución e innovación en la extraordinaria trayectoria, experiencia y habilidades de Porfirio Ocoró Gómez, sin lugar a dudas, uno de sus mejores exponentes de este deporte tradicional.

Como productor general del documental 'Guardianes del Bordón' al abordar el descubrimiento de una nueva modalidad de esgrima de machete y bordón, la película desarrolla esta temática como la segunda misión que Porfirio Ocoró ha decidido cumplir, después de haber sido consagrado como el nuevo maestro de esgrima en la vereda Los Mazamorreros, un lugar fronterizo entre los municipios de Santander de Quilichao y Buenos Aires, en el departamento del Cauca, Colombia. Y es allí, donde este proyecto cinematográfico fija su interés y muestra cómo los maestros de esgrima que han salvaguardado un arte marcial, tienen la capacidad de reinventarlo e integrado a las principales manifestaciones culturales que coexisten en el territorio y cómo lo transforman a las formas más adecuadas de entenderlo y practicarlo, sumándose a los cerca de 200 años de desarrollos e innovaciones del deporte tradicional de la esgrima afro. Es por ello, que con esta película revelamos lo que para muchos es un misterio, incluso para los mismos esgrimistas jóvenes y extranjeros que quieren aprender esta tradición, dando a conocer la importancia que, como arte marcial y deporte tradicional, recobra en los diversos espacios de la comunidad.

7) BioFilmografía del Productor

Carlos Alberto Mera Jiménez, es productor y realizador audiovisual colombiano. Se ha desempeñado desde el año 2009 como guionista, director y editor de películas, seriados de ficción y documentales, entre los que figuran: Dos miniseries de ficción de tres capítulos cada una: MANIGUA (2023), CHICANO (2021). Dos cortometrajes de ficción: El último bolero (2023), Gritos de esperanza (2021). Una serie documental de 5 capítulos: Sonidos del mestizaje (2014). Once documentales unitarios: Guardianes del bordón (2024), La esgrima del bordón (2022), Capitanas del buen vivir (2021), Birimbí un plato real (2019), Los maestros de la esgrima (2017), Aires de mis ancestros (2017), Las raíces del mode up (2016), El bandolín encantado (2013), Sin violín no hay fiesta (2011), Las fugas de adoración (2010), Maíz, gestor de libertad (2009).

8) Enlaces para visualización:

Corte #7 del largometraje **‘El Guardián del Remonte’**:

<https://youtu.be/o3jYFNjqNRM?si=tSOz6O-5t66LzLMX>

Versión corta (24 minutos) del largometraje **‘El Guardián del Remonte’**:

<https://youtu.be/aWpWUEfLuA4>

Trailer **‘El Guardián del Remonte’**:

https://youtu.be/l_RkWZHFw8Q

PROPUESTA DE ILUSTRACIONES Y ANIMACIÓN 2D

LARGOMETRAJE DOCUMENTAL 'EL GUARDIÁN DEL REMONTE' WORK IN PROGRESS

'EL GUARDIÁN DEL REMONTE' es un proyecto audiovisual que, desde el año 2023, busca continuar su camino de finalización de las etapas de postproducción y distribución, en el entendido que las etapas de desarrollo, preproducción y producción se han completado gracias a diversos estímulos, fondos y encuentros como el Laboratorio Internacional de Desarrollo 'Filma Afro' 2019, el Fondo para el Desarrollo Cinematográfico – FDC 2021, la convocatoria Abre Cámaras 2022 y la beca de profesionalización otorgada por el CNACC, Proimágenes y la Universidad Autónoma de Occidente en 2023, desde donde se aunaron los distintos recursos económicos, asignaturas y asesorías de cineastas y docentes para que el proyecto **'El Guardián del Remonte'**, después de terminar su versión como corto documental en agosto de 2024, siga fortaleciendo sus posibilidades narrativas para convertirse en un largometraje documental.

Acorde a las posibilidades narrativas del proyecto, en la etapa de postproducción se ha recorrido un camino de realización bastante largo y avanzado y, recientemente, se ha venido trabajando en cuatro procesos, necesidades y requerimientos esenciales para el mejoramiento y finalización de la película, los cuales son: el montaje, la musicalización, la ilustración y la animación.

Corte #7 del largometraje **'El Guardián del Remonte'**:

<https://youtu.be/o3jYFNjqNRM?si=tSOz6O-5t66LzLMX>

Trailer **'El Guardián del Remonte'**:

https://youtu.be/l_RkWZHFw8Q

En los dos últimos procesos de la ilustración y la animación, se ha logrado avanzar, definiendo la incorporación de los siguientes elementos:

A partir de la imagen real de los momentos claves en que los personajes, en solitario y grupal, realizan distintos ejercicios, paradas y posiciones de esgrima de machete y bordón, se incorporan ilustraciones y animaciones cada 3 o 4 frames bajo la técnica y el estilo del cómic y, bajo este concepto incorporar un estilo de dibujo del cómic que resalta la importancia y heroísmo de los maestros de esgrima, como personajes principales.

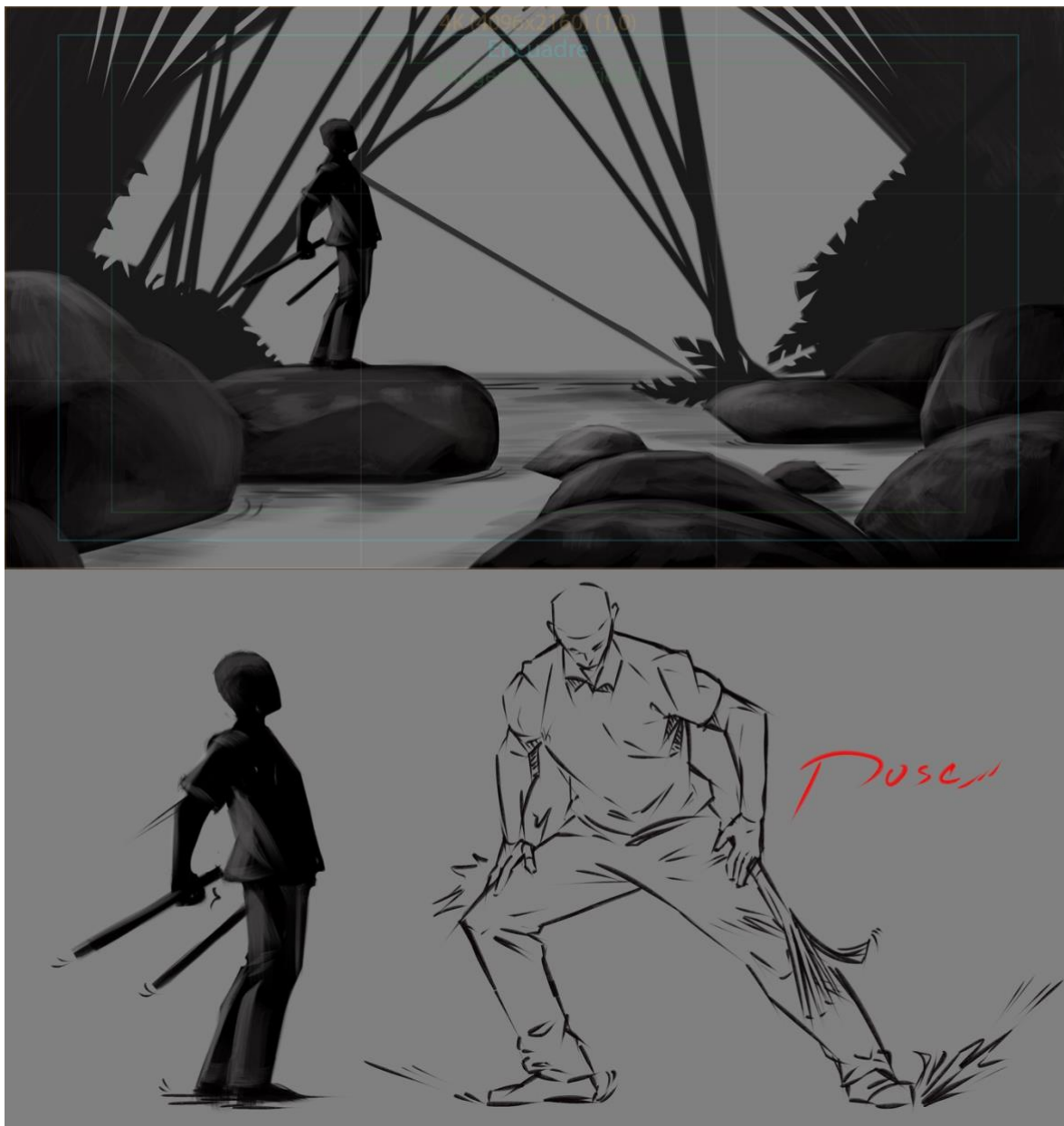


Ilustración 1: Ejercicio de calentamiento y paradas del maestro Porfirio Ocoró, en la vereda Bajo San Francisco.

El cómic le dará fuerza al movimiento de esgrima y resalta la importancia del maestro de esgrima como personaje principal de la escena. El cómic tiene ciertas características sobretodo en el aspecto onomatopeya para darle importancia a los momentos que se requieren ilustrar en el documental. Además, cobra mucha importancia la dinámica del movimiento y, aunque las acciones reales son armónicas, se entra a resaltar el heroísmo del personaje.

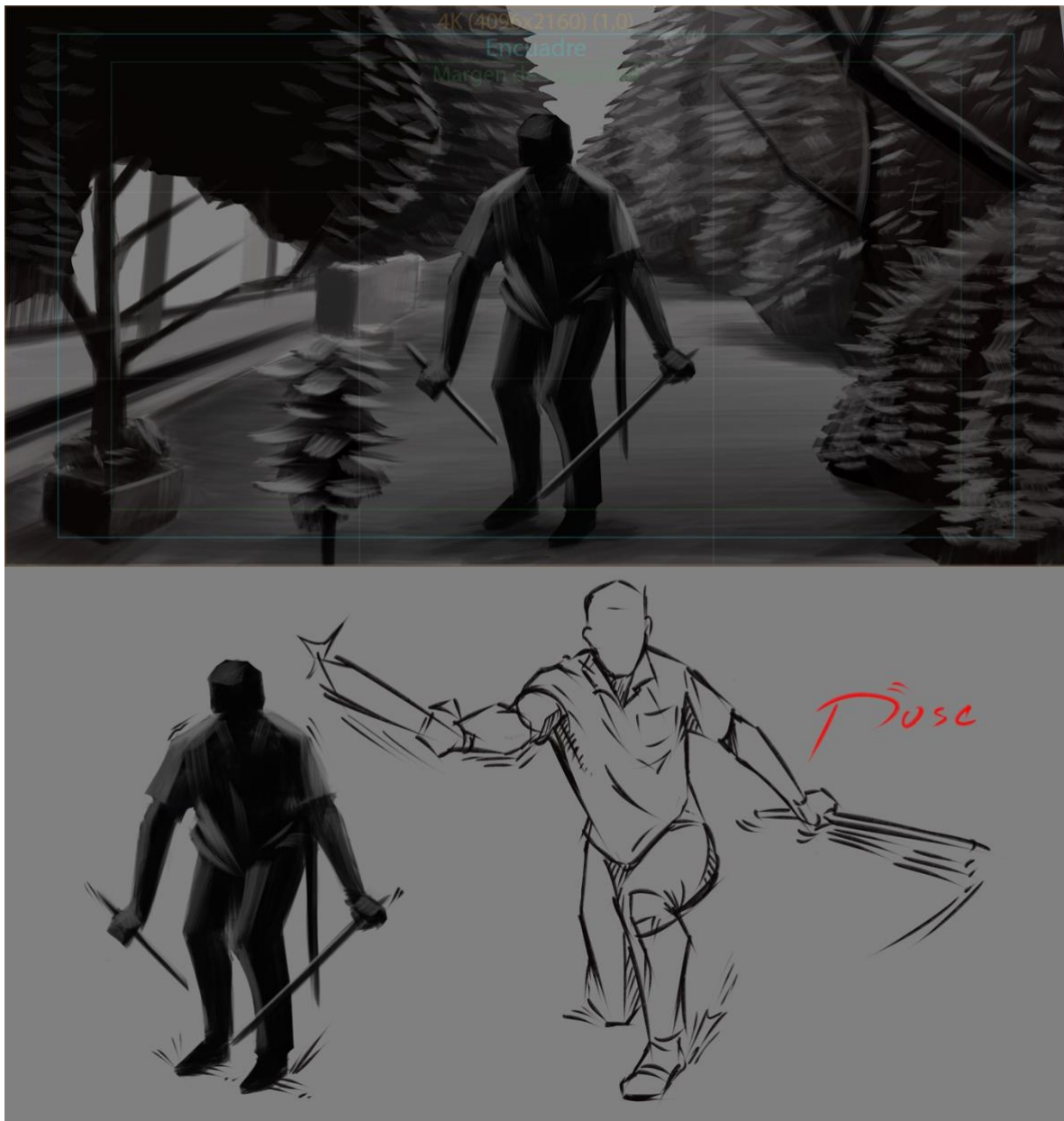


Ilustración 2: Ejercicio de calentamiento y paradas del maestro Miguel Vicente Lourido, en la Academia de Esgrima Puerto Tejada.

Con la idea de la incorporación de los grises se destaca los elementos relevantes de la escena. Se procura hacer un bosquejo inicial donde no estén involucrados los colores para destacar los planos y darle visibilidad a lo que realmente cobra importancia dentro de la imagen, por ello las sobras, grises y siluetas. En la producción final se incorporan los colores a las escenas, destacando con adaptación de sombras los elementos como presentes en la locación, en los personajes, en el vestuario y en las herramientas e instrumentos propios de la esgrima de machete y bordón. Los detalles específicos enfocados en sombras son para resaltar la composición y ajustar los elementos

representativos del documental. La pose sin sombra es el estilo en el que se acopla el personaje para darle veracidad e importancia de los movimientos para reforzar los movimientos de los maestros y su relevancia en el documental.



Ilustración 3: Ejercicio de calentamiento y paradas del maestro Héctor Elías Sandoval, en el Rincón de la Esgrima, residencia en Puerto Tejada.

El personaje de la pose sombreado hace referencia al muestreo de la escena alineado para la imagen completa con el fondo habitual de la práctica de esgrima.

El estilo de cómic tipo viñeta y silueteando, funciona muy bien con imágenes estáticas con acercamientos de cámara, incorporación de textos y voz en off para hacer más dinámica la parte animada. Con color específicos como el rojo para los personajes e

imágenes estáticas a las cuales se les aplica movimientos de cámara y aplicación de viñetas, usando softwares de animación 2D como Adobe Animate, se monta el video y cada cuatro frames se van silueteando las imágenes para darle realismo y esplendor escénico a la esgrima de machete y bordón.

Descripción del tipo de comic

El tipo de comic que se va a implementar es una combinación y mezcla del estilo cómic americano con un estilo realista propio del artista, donde la habilidad del trazo se enfoca en darle fuerza y representación a cada movimiento en los personajes, dándole énfasis en el trazo y al detalle en la disposición de la línea.

Entre los RECURSOS enfocados en las ilustraciones tendremos tres tipos de variantes y usaríamos:

1. Ilustraciones completas.

Las ilustraciones estáticas dan mucha más profundidad y detalle, y se puede darle mayor calidad a la ilustración cercano a una obra de arte. Esta ilustración estática será llevada a una ilustración dinámica a partir de las capas, para llevar a cabo una animación que de más dinamismo y vida a las escenas desde un solo cuerpo.

2. Ilustraciones seccionadas (tipo glitch¹ y assets²: bordón, machete, piedras, río, entre otros)

Ilustraciones realizadas para conseguir una animación a partir de la separación de capas por objeto y/o partes del cuerpo en el programa o software a disposición, para luego darles movimiento en otro programa de animación como Spine o Maya.

3. Ilustraciones de efectos

Estas ilustraciones se realizarán para darle movimientos específicos a los personajes a las piezas u objetos, separando por completo los elementos de la ilustración.

Como un aspecto adicional se contempla la incorporación de apoyos gráficos para los nombres de los personajes, las locaciones y para los juegos, como si fuese un guiño al inicio de una práctica de esgrima por niveles entre participantes. Se podrá ilustrar a personajes secundarios y hacer una pauta como de glitch para mostrar la relevancia de los personajes y poner sus datos como una hoja de presentación del personaje, al estilo del video juego. Siendo así, la tipografía para la presentación de cada personaje, localidad y modalidad de esgrima puede servir o dar otras posibilidades para que haya una coherencia narrativa también con la narración de la película documental **‘El Guardián del Remonte’**.

¹ Implemento estético y herramienta para lograr efectos de distorsión, remarcar movimientos, posturas relevantes y hacer transiciones. Por ejemplo, los rayones de los dibujos en bocetos se pueden usar para ‘glitchear’ el siguiente recuadro de movimiento donde pueda verse la animación.

² Son recursos decorativos activos dentro de la película y agregan valor adicional a la información. En nuestra película se busca remarcar los elementos, objetos e implementos usados dentro de la práctica de la esgrima para darle importancia a la práctica. Estos elementos serán usados en transiciones, ornamentos a textos, títulos, en créditos o cuando se hable de algún elemento del que no se tenga claridad.

Referente de animación desde la ilustración estática:

https://d1w6li7s85ibls.cloudfront.net/qvbr/7kd2tt_640x360p_qvbr.mp4

Referente de ilustración:

Evolución de la ilustración plana de los años 80, a la ilustración combinada del siglo XXI.



Escenas seleccionadas para las ilustraciones y animación 2D:

#	Escena	Recurso a usar	Timeline
1	Los cinco tiros de la esgrima.	Ilustración completa. Ilustración de chispas dadas por el choque de los machetes y conectar esos choques, para pasar de una ilustración a otra.	00:05 al 00:27
2	Bordones, machetes, fundas, placas de premios y reconocimientos.	Ilustración de los elementos o Assets de apoyo.	08:25 al 09:00
3	Información gráfica de la ubicación: Puerto Tejada, Cauca.	Ilustración de los elementos o Assets de apoyo.	09:42
4	Calentamiento del maestro de esgrima Héctor Elías Sandoval.	Ilustración completa. Ilustración de entrada y salida, con intermitencias entre la imagen real y la ilustración en medio de la escena para resaltar la importancia de como el maestro glorifica el momento y darle continuidad a la narrativa visual.	09:59 al 10:58
5	Manual de Esgrima de Héctor Elías.	Ilustración seccionada. Ilustraciones -tipo glitch	15:00 al 16:06

	Paradas de esgrima Español Reformado.		
6	Batalla independentista donde participaron los esgrimistas.	Ilustración completa.	16:23 al 16:50
7	Calentamiento del maestro de esgrima Porfirio Ocoro.	Ilustración completa. Ilustraciones seccionas de las posturas para abarcar toda la escena. Usar las ilustraciones como un tipo transición entre las paradas para conectarla con la imagen real y darle continuidad a la narrativa visual.	18:49 al 20:29
8	Trompo de estiramientos.	Ilustración de los elementos o Assets de apoyo.	24:00
9	Rostro de Ananías Caniquí.	Ilustración completa. Información gráfica del nombre de Ananías Caniquí. La ilustración genera una atmosfera en blancos y negros para referenciar que estamos viviendo un momento pasado que ayude a conectar ambos tiempos.	29:25
10	Paradas de las modalidades Español Reformado, Granadino y Relalcino.	Ilustración seccionada para resaltar características.	37:43 al 38:41
11	Maestro Graciliano Balanta.	Ilustración completa o Assets de apoyo.	47:27 al 47:30
12	Maestro Teófilo Arboleda.	Información gráfica del nombre.	49:08 al 49:12
13	Machete en cubierta, bordón.	Ilustración de los elementos o Assets de apoyo.	51:50 al 52:00
14	Calentamiento del maestro de esgrima Miguel Vicente Lourido.	Ilustración completa. El primer y último frame de la escena, es necesario que hagan parte integral de la ilustración para luego, conectarla con la imagen real y darle continuidad a la narrativa visual.	52:54 al 53:54
15	Ceremonia de esgrima	Ilustración completa, remarcando la importancia del círculo y efectos de partículas, hacia un momento sagrado. Remarcar las líneas del circo para dar más claridad de cómo es el espacio de la ceremonia e ir ilustrando mientras van pasando las presentaciones de la ceremonia de rebautismo. Hacer destellar el círculo en la presentación de cada academia de esgrima, marcando lo especial que es este encuentro.	1:00:20 al 1:00:30