



# DISEÑO | UC

Pontificia Universidad Católica de Chile  
Escuela de Diseño

PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CHILE

# dúmere

# dúmere

**Cortos animados basados en cuentos folclóricos de la tradición oral chilena**

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñador.

**Abril Genevieve Araneda Saldaña.**

Profesor guía: Patricio Pozo.

Julio, 2021.

Santiago, Chile.



dúmere

dúmere

“Estaba dúmere-dúmere.  
Debajo de péndere-péndere.  
Si no es por péndere-péndere.  
Matan a dúmere-dúmere”

*Un hombre dormía debajo de un árbol y una culebra iba a picarlo. Lo salvó el árbol al caerle encima una pera.  
(Quinchamalí, Chillán, 1956.)  
Recogido por don Bernardo Valenzuela).*

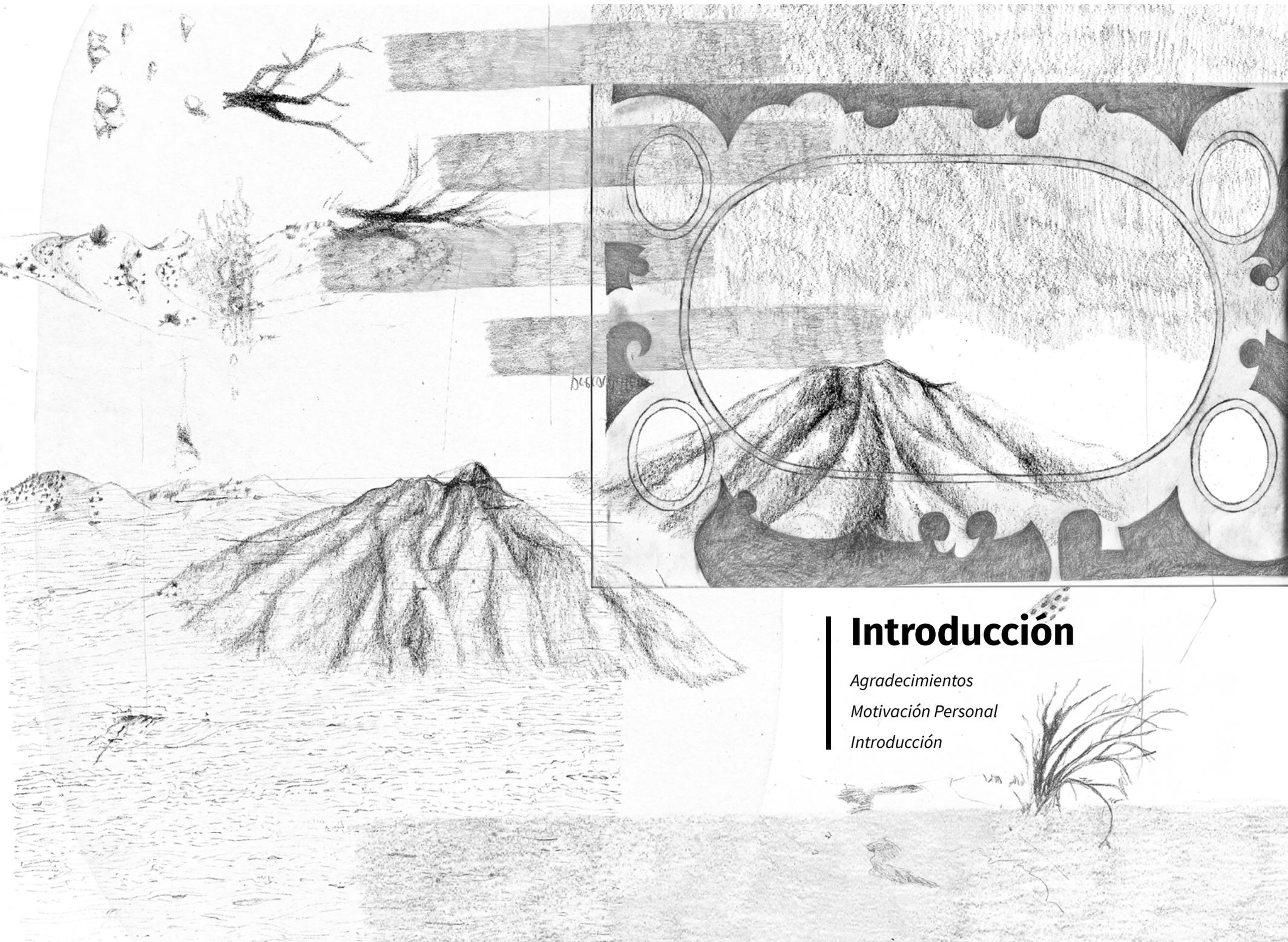
Adivinanza recuperada del libro Cuentos  
Folclóricos de Chile, Yolando Pino Saavedra

Tomo II, 1961.

# Índice de contenidos

<b>Introducción</b> .....	05
Agradecimientos .....	06
Motivación Personal .....	07
Introducción .....	08
<b>Levantamiento de información</b> .....	09
<b>01-El relato oral</b> .....	10
<b>02-Patrimonio Cultural Inmaterial, tradición y folclore</b> .....	14
<b>03-Animación como medio     para contar historias</b> .....	15
<b>04-Arte Barroco Latinoamericano</b> .....	16
<b>Formulación del proyecto</b> .....	17
<b>05-Oportunidad</b> .....	18
<b>06-Formulación del proyecto</b> .....	19
¿Qué?.....	19
¿Por qué?.....	19
¿Para qué?.....	19
Objetivos generales y específicos.....	20
Perfil del usuario .....	21
<b>07-Antecedentes</b> .....	22
<b>08-Referentes</b> .....	23

<b>Proceso de diseño</b> .....	24
<b>10-Proceso de diseño</b> .....	24
Selección.....	27
Pre-producción .....	30
Producción.....	43
“dúmere-dumere”.....	52
<b>Resultado final</b> .....	53
<b>10-Resultado final</b> .....	53
Animación final.....	54
Testeo .....	56
Financiamiento y distribución.....	59
<b>11-Conclusión</b> .....	61
<b>11-Referencias bibliográficas</b> .....	63



# Introducción

*Agradecimientos*

*Motivación Personal*

*Introducción*

## Agradecimientos

Gracias mamá, gracias papá, gracias a mis hermanos y hermanas, por todos sus cuidados, preocupación, amor, todos esos chocolates y brownies (también por esos necesarios tapsin caliente).

Gracias a mis amigas, Cat, Nachis, Pepa, Dani, Hojis, Margo, que me escucharon quejarme todo este semestre y constantemente me ofrecen su mano en ayuda. Las extraño.

Gracias Pato, por creer en mí, en mi trabajo, y tenerme paciencia a pesar de que he estado contra el reloj todo este último tiempo. Gracias por tus consejos y por no dejar que me conformara, aprendí mucho por no quedarme quieta.

Gracias a Yolando Pino Saavedra, a Julio Vicuña Cifuentes, a Oreste Plath y tantos otros autores que conocí durante este año, por su valioso trabajo, y haber conservado todos estos saberes para que pudieran llegar hasta mí.

Por último, gracias Bad Bunny por acompañarme durante estos tiempos de distanciamiento social, cuarentena, días de estrés y traspasos.

## Motivación personal

Dos de mis intereses personales convergen y encuentran su espacio dentro de este proyecto. Uno de ellos es más bien reciente y otro me acompaña desde infancia.

Desde pequeña siempre escuché los relatos de mi madre, quien nació y creció en el campo, Paredones, sexta región. Por lo cual me desarrollé en un ambiente abundante de dichos, refranes, supersticiones esporádicas y cuentos, muchos cuentos. Cuentos improvisados, anécdotas de infancia con brujas, fantasmas, animales inteligentes y tanto más.

Mi madre y mis tías son especialmente buenas narradoras. Es algo que me marca mucho hasta el día de hoy. Disfruto inmensamente, cada vez que tengo la oportunidad de escucharlas. Pero, lamentablemente, yo no heredé el mismo don para narrar historias, ni la memoria para retenerlas.

Sin embargo, hace un año me empecé a interesar en la animación. Solía considerarla como una disciplina que requería una formación avanzada, formal, con conocimientos y talentos específicos. No es que esta percepción esté tan lejos de la

realidad, pero, durante mi paso por Taller VIII, dónde empecé a trabajar con Motion Graphics, descubrí que animar no es imposible, ni tan complicado como yo pensaba. Entre accidentes, ensayos y errores, encontré mucha libertad para experimentar y crear cosas nuevas dentro de este medio, al cual le he ido tomando un inmenso cariño.

Si bien, a ratos, este proyecto ha sido bastante auto-indulgente, la finalidad que tiene a mis ojos, o al menos, la que deseo que tenga, recae en poder entregar una parte de lo que me entregaron y siguen entregando, estás maravillosas mujeres de mi vida. Contar historias y relatos a través de mis propias habilidades, fuertes y formas. Para aquellas personas que al igual que yo, disfrutaban enormemente, o disfrutaban un poquito de esta actividad.

## Introducción

Chile es un territorio con rico en material cultural, en historias, cuentos, poesía y más. Según Salas (1952) la Sociedad del Flokllore Chileno, fundada en 1909, por el Dr. Rodolfo Lenz. Fue la primera en su tipo en hispanoamérica. La sociedad se dedicó a recopilar y estudiar literatura, poesías, romances, corridos, décimas, cuecas, tonadas, cantos de ocasión, teoría y práctica de cantores populares, rosa, cuentos de hadas, casos de brujería, cuentos y tradiciones míticas, cuentos jocosos, adivinanzas, proverbios, costumbres y creencias, el lenguaje como tal y más.

Estos estudios han sido recopilados en diversos libros, siendo la mayoría de libre acceso para la gente, pero hoy ¿están llegando realmente a la personas?. Actualmente se está viviendo una revolución digital que incide potentemente a las generaciones ya existentes y a las que están naciendo hoy. La comunicación y consumo de información se apoya cada vez más en recursos gráficos y audiovisuales, siendo importante para las materias culturales replantearse cómo alcanzarán al público contemporáneo.



# Levantamiento de información

*El relato oral*

*Patrimonio Cultural Inmaterial*

*Animación como medio para  
contar historias*

*Arte Barroco Latinoamericano*

## El relato oral

Las tradiciones orales como memorias colectivas han existido y existen en todas las culturas. Las tradiciones históricas intencionales forman parte de una sociedad: estas son parte de los elementos de la identificación propia de los grupos (Vansina & Udina, 2007).

Dentro de la tradición oral se pueden encontrar diversos tipos de composiciones literarias: cuentos, relatos, poemas, cantos, tonadas, mitos, leyendas, supersticiones, creencias y más. Aquellas historias, se van traspasando de una generación a otra por lo general, como lo sugiere el nombre de manera oral, a través de canciones o conversaciones de sobremesa y en fiestas familiares.

### Un relato frágil

La naturaleza intangible del relato oral lo convierte en un bien cultural vulnerable. Sin un narrador, este se puede perder para siempre. En abril de 1948, el folklorista y académico chileno, Yolando Pino Saavedra, hizo una excursión por el valle del río Elqui, hasta el pueblo de Paihuano. Por entonces empezaba a interesarse en el estudio de las tradiciones populares y en particular, el de la poesía. En el breve tiempo que disponía trató de encontrar cantores o poetas. No obstante, se encontró con un anciano muy despierto y amistoso que creyó de su deber entretenerlo contándole dos cuentos humorísticos (porque no sabía romances ni cantaba canciones), y le declaró su buena voluntad para darle a conocer en otra oportunidad todo su repertorio. De este modo, Pino descubrió que los cuentos populares estaban en plena vigencia por lo menos en las zonas rurales y, cambiando de propósitos, decidió dedicarse enteramente a la recolección y estudio de las narraciones tradicionales del pueblo.

Al volver en febrero de 1950, al mismo lugar para efectuar una recogida sistemática, su buen amigo el narrador mencionado, había fallecido pocos días antes llevándose consigo un gran número de cuentos.<sup>1</sup>

### El relato (semi) oral

Actualmente se sostiene que el traspaso de los cuentos y relatos de la tradición oral no ha sido exclusivamente dadas por la vía oral. Las visiones actuales afirman que la difusión se ha llevado a través de los años de manera fluida empleando ambos medios, oral y escrito. Los cuentos pueden ir y venir entre lo escrito y oral, versiones se vuelven a contar y se vuelven a escribir en un ciclo continuo. Y así los relatos pasan a ocupar un medial, un espacio transicional entre oralidad y textualidad (Bricker & Allen, 2018). En el mismo texto, se discuten algunos ejemplos sobre cómo los relatos se van transformando al moverse en este “medial”. Epopeyas heroicas eran alteradas para encajar en las rimas de cantantes que las construían en base de fórmulas básicas, estas rimas posteriormente escritas en poemas, este poema llevado nuevamente a canción con una fórmula distinta, alguien quiere volver a relatar esa historia, así que la transforma en cuento, y así, el relato toma infinitos caminos, viviendo en este baile constante.

Un ejemplo de esto se puede visibilizar en *Kinder- und Hausmärchen* (Cuentos de la Infancia y del Hogar), de los hermanos Grimm. Engels (2002), declara que el cuento “*Armuth und Demut führen zum Himmel*” (Pobreza y Humildad llevan al Cielo) puede rastrearse continuamente en formas orales y escritas de prosa y verso, como también en juegos, imágenes, canciones, sermones y textos litúrgicos, hasta 1500 años atrás.

<sup>1</sup> “MIS EXPLORACIONES FOLKLÓRICAS” POR YOLANDO PINO SAAVEDRA EN CUENTOS FOLKLÓRICOS DE CHILE, TOMO I (1960)

### **El autor desconocido: cuento de nadie, cuento de todos**

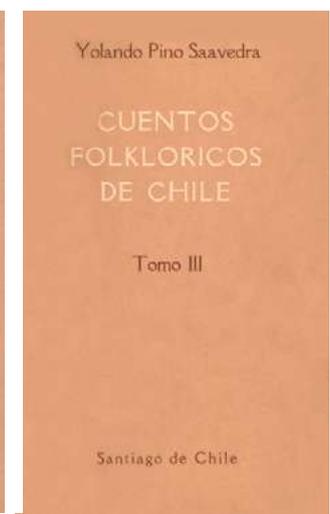
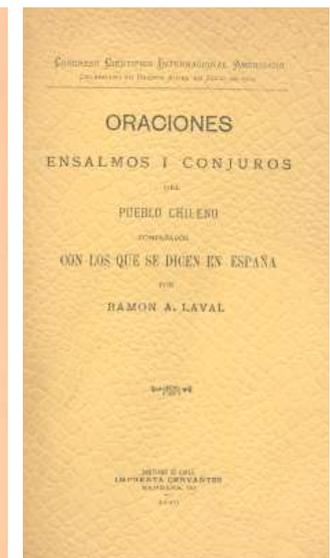
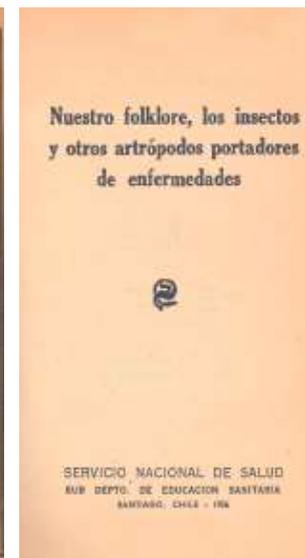
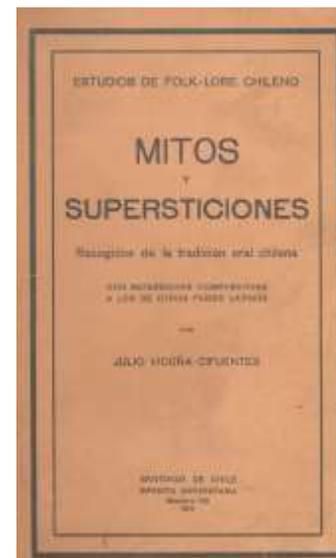
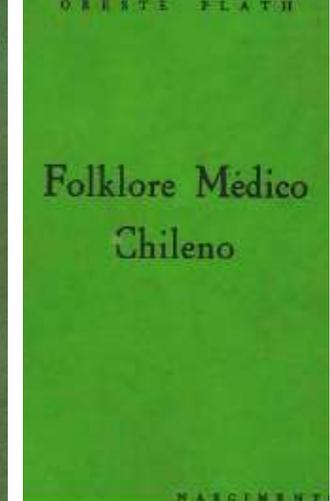
En las palabras de uno de los investigadores y conocedores de la identidad cultural y tradicional chilena, Fidel Sepúlveda Llanos. El cuento folclórico, por su origen, carece de autor conocido; su autoría se atribuye, a la comunidad en que nace. El relato vive y va re-haciéndose a cada paso. Es un corpus que vive, se crea y recrea en una experiencia de comunidad. Como en la vida, en la oralidad lo que no dice un miembro del grupo lo dice el otro; lo que no se dijo hoy se dirá mañana. Como proyección de la historia humana, encarnación en el arte de lo que es vivir, las narraciones dan cuenta del pasado, del presente y del futuro. Nos abren a la lectura del pasado en sus hechos fundamentales. Nos entrenan para descifrar los misterios del destino humano y para asumirlo con sabiduría en el presente.

Plath en 1981, expresa que toda vida humana se desenvuelve dentro de un conjunto cultural; todo hombre coopera con su aportación, modesta o sobresaliente, a la formación de esta cultura, influyendo así en su destino.

### **El relato vivo**

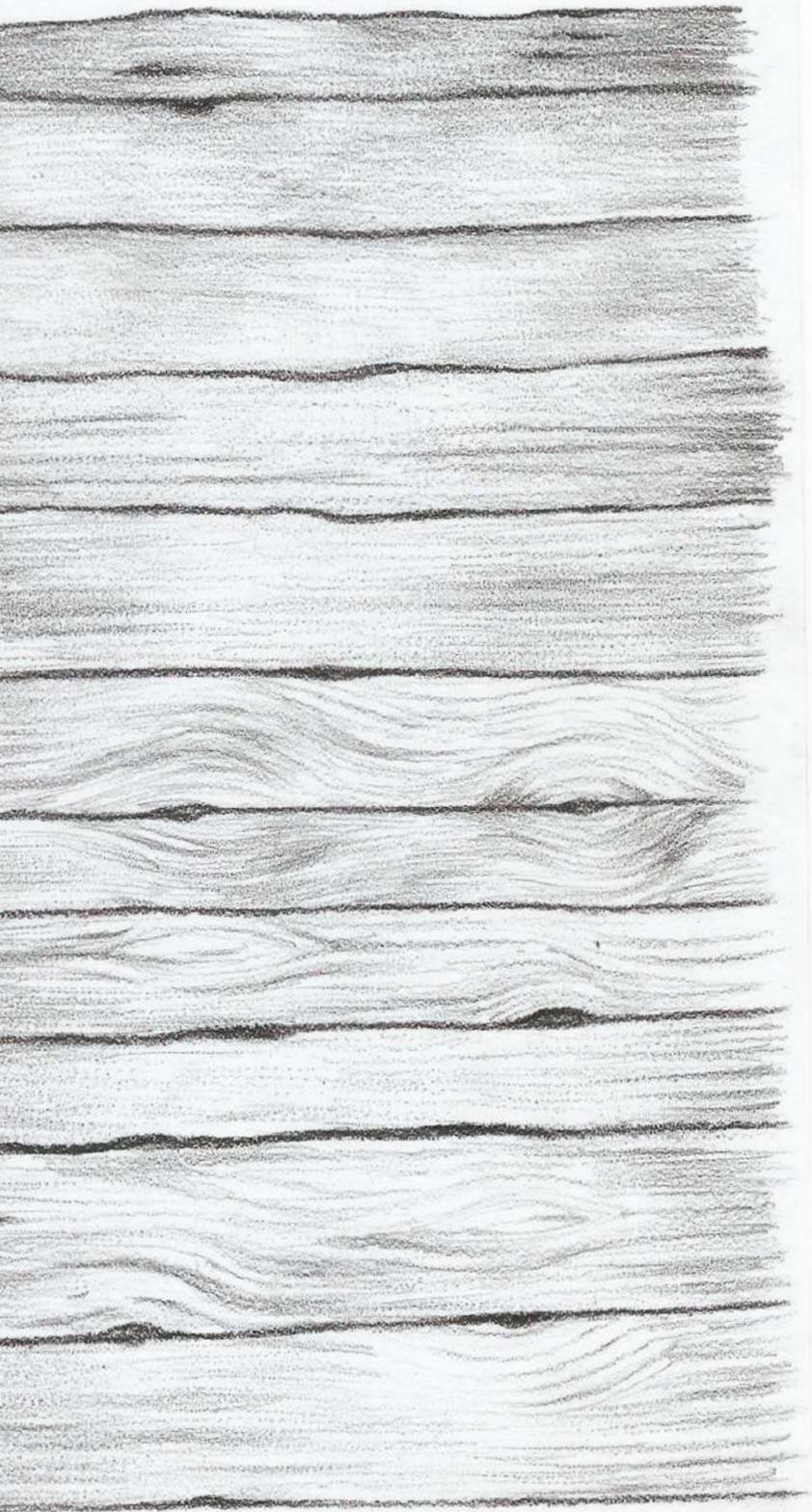
Los relatos de la tradición oral son aquellos relatos, que indiferente de su soporte de transmisión, si de manera oral o escrita. Se han mantenido vigentes, circulando y compartiéndose a través del tiempo. Cada vez que es retransmitido, el autor de turno modifica y aporta en virtud de lo que necesite el relato para que este se desenvuelva en su contemporaneidad. Esta particularidad que mantiene vivo al relato.





## Tradición oral chilena

En cuanto a trabajo de recolección, dentro del mundo digital, lo que se puede encontrar para lectura y descarga gratuita, se destacan los trabajos de Oreste Plath, Ramón A. Laval, Yolando Pino Saavedra, Julio Vicuña Cifuentes. La mayoría de estas obras son extensas y de mucha profundidad. Contienen análisis y comparaciones en relación al resto de Latinoamérica y Europa. No es exactamente literatura ligera para un lector promedio o público general, a pesar que el material podría ser considerado “popular”.



*“Para los anónimos narradores de cuentos, en torno a los que se reúne una atenta audiencia campesina ávida de conocer el desarrollo y desenlace de la historia, el arte de narrar es una tradición que sólo algunos son capaces de desarrollar.”*

**Yolando Pino Saavedra**

Cita recuperada del libro Cuentos Folclóricos de Chile Tomo I, 1960.

## Patrimonio Cultural Material tradición y folclor

Tradición y patrimonio son construcciones sociales que cambian temporalmente, tradición es una herencia colectiva, una selección de realidad social, mientras que patrimonio es una selección de bienes culturales. (En ambos se seleccionan los elementos y expresiones más significativas). “de tal manera el patrimonio está compuesto por los elementos y las expresiones más relevantes y significativas culturalmente.” Arévalo (2004).

### Patrimonio Cultural Inmaterial

El patrimonio cultural se divide en dos segmentos: tangible e intangible, el último, se trabajó bajo distintos nombres “estudios folclóricos, cultural popular, cultura tradicional” No es hasta el año 2003, que la UNESCO revalorizó estos estudios bajo la categoría de “Patrimonio Cultural Inmaterial”, los términos anteriores no resultaban satisfactorios para clasificar dichas expresiones porque como nos explica, la Dr. Arizpe. El término “tradición” opaca las raíces contemporáneas o multiculturales de muchas prácticas y detiene las habilidades creativas de los grupos que de forma legítima demandan una libertad cultural para cambiar lo que decidan. Peor aún,

al omitir el contexto que le confiere significado a los objetos y actividades rituales y festivas, el concepto “folclor” fragmenta las prácticas culturales hasta volverlas sólo piezas de museo. (2006, p. 22).

El patrimonio invisible representa una gran cantidad de creatividad e identidad, y por su propia especificidad posee una gran vulnerabilidad (Arévalo, 2004). El autor también comenta que este sufre una serie de amenazas: los efectos de la globalización económica, imposición y estandarización de patrones y pautas culturales, la urbanización, la aculturación industrial, el turismo y por último los avances tecnológicos y en la transformación acelerada de los modos tradicionales de vida.

Existen dos planteamientos para la protección de estos bienes: uno, **transformando en formas tangibles su naturaleza intangible y así transmitirlo a las generaciones venideras;** y el otro, manteniéndolo vivo en sus contextos originales.

## Animación como medio para contar historias

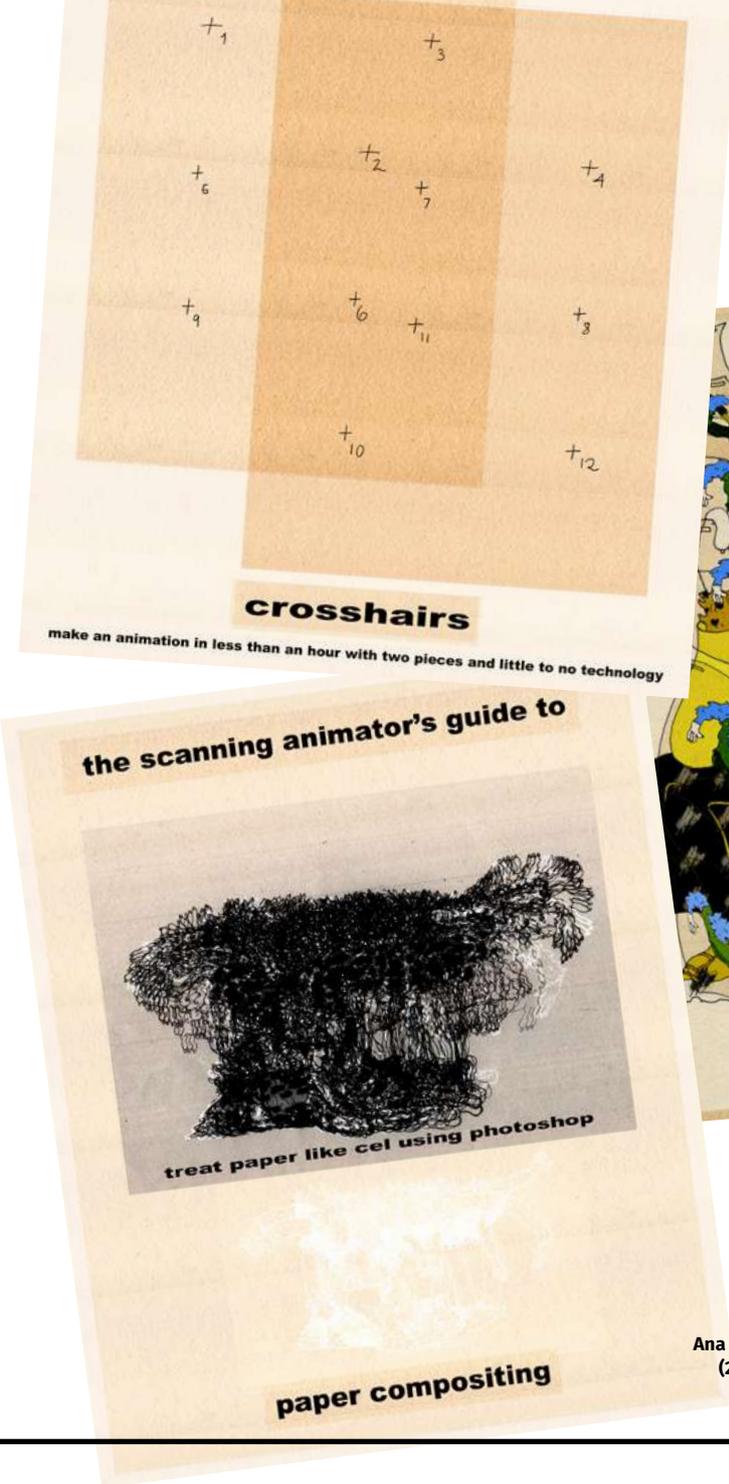
La película animada, a diferencia de la ilustración y la fotografía, se aprovecha de la mezcla entre sonido, imagen y movimiento para entregar a sus espectadores una experiencia inmersiva (donde los factores trabajan en conjunto para suspender la incredulidad) que se presta para trabajos de alto nivel fantástico e historias con mucha verosimilitud al mundo real. Pero para que este medio pueda entregar su máximo potencial, una pieza clave es la animación.

La animación de alta calidad, equivocadamente reservada para los grandes estudios con grandes cantidades de recursos y staff, está más al alcance de las personas gracias a la era digital. Comunidades de artistas, como DIY Animation club y artistas independientes como Ingo Raschka, con sus guías para aprender animación en cel y Anna Firth, quien con sus tutoriales, guías y vídeos, luchan por romper ese estigma de la animación, demostrando a través de técnicas rústicas y accesibles, muchas veces con materiales disponibles en las casas que se salen de lo convencional y elegante de la animación de estudio, abren las puertas para que nuevas voces y visiones se adentren al medio, diversificando y enriqueciendo el mundo de la animación contemporánea.

Es este deseo de ver el medio crecer y diversificarse, más una genuina pasión por compartir sus conocimientos, lo que finalmente permite que la animación independiente pueda florecer en espacios como Youtube, Instagram y Tiktok. Así mismo generando toda una comunidad diversa y extensa de personas dispuestas a contar todo tipo de historias, con un público para cada una de ellas.

*"Me preocupa que el mito de hacer animación en cel está reservado para los procesos de más alto presupuesto está asustando a muchos artistas, quienes se alejan y no intentan este proceso interesante. He hecho trabajos en cel por casi ningún costo con una combinación de conocimientos metodológicos y re-pensando cómo uso el cel, y creo que tu puedes hacerlo también!"*

Ana Firth  
(2021)



## Arte barroco latinoamericano



02. LEYENDA DE SANTA SOFRONIA, 1660-1699

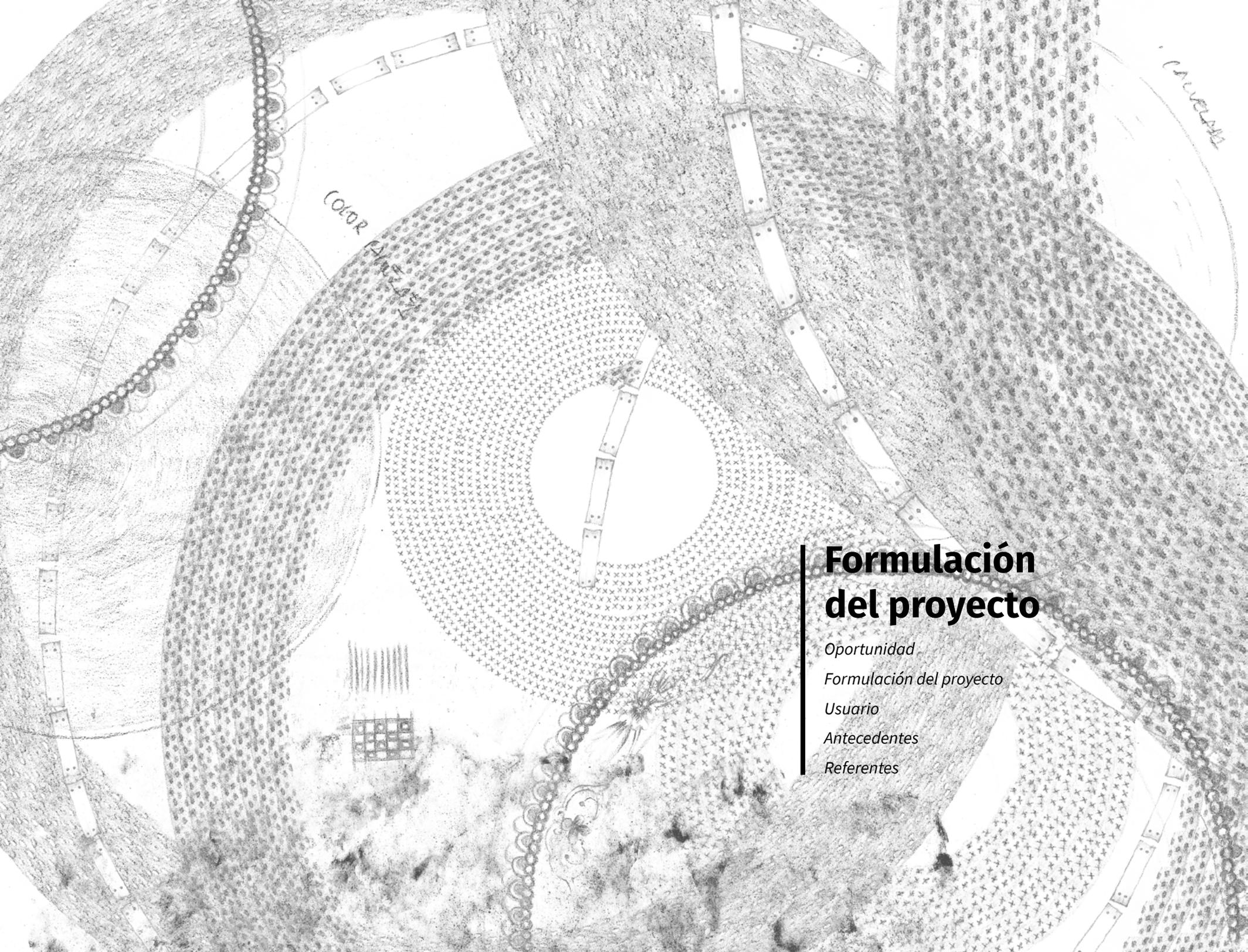


03. LA CONVERSIÓN DE MARÍA MAGDALENA

El barroco latinoamericano es la expresión del mestizaje cultural, entre dos culturas colidantes. Se genera este espacio de interacción entre españoles y pueblos originarios. A través de expresiones artísticas los últimos pueden compartir y expresar su identidad cultural.

Se pueden observar espacios percibidos casi de manera cartográfica, con horizontes lejanos vistos desde la altura. Ríos, bahías, el océano y carabelas lejanas, fauna, flora. fascinaban a los artistas. Así podían retratar su visión del mundo.

Concepción espacial, paisaje y deformación. Ocasionalmente, estos principios se aplican a jardines místicos o a interiores. Lo que genera una interpretación fantástica del espacio. Existe un deseo de intensificar el mensaje de la escena que conducen a los artistas que deformasen abiertamente los datos de la realidad. El arte andino de esta etapa es como la de la edad media: su compromiso con la realidad no es la apariencia física, si no, con el "pathos" de su mundo interior. (Gutierrez,1997)



# Formulación del proyecto

*Oportunidad*

*Formulación del proyecto*

*Usuario*

*Antecedentes*

*Referentes*

## Oportunidad

Impulsar la revitalización del Patrimonio Cultural Inmaterial, re-insertando relatos de la tradición oral en espacios y formatos óptimos para que estos puedan ser escuchados y apreciados. Comprendiendo el contexto de quienes son los posibles receptores.

Dentro del escenario de la constante globalización y modernización se encuentra un potencial sumamente beneficioso: universalidad de acceso, conocimiento libre y gratuito, compartir con quien está cerca y lejos.

Entendiendo que es un nuevo escenario, buscar un puente, entre lo tradicional y la contemporaneidad. Aportando en la escena desde el diseño y facilitando la circulación del relato para que tenga la posibilidad de reinventarse en 50 o 100 años más.

Por último se toma interés en re-relatar las historias de los tomos de Cuentos Foklóricos de Chile por Yolando Pino Saavedra. Así dar plataforma a estos narradores poco conocidos.

## Dúmere-dúmere

### ¿Qué?

Cortos animados basados en los cuentos recopilados por Yolando Pino Saavedra en los libros Cuentos Folclóricos de Chile, Tomo I, II y III.

### ¿Por qué?

Porque el patrimonio, sobre todo el relato, se revitaliza a así mismo mediante la re-creación y re-interpretación de sus elementos. Sin embargo, hay favorecer el soporte en dónde se comparte. El formato escrito puede no ser el más propicio para su difusión en estos momentos debido a los cambios culturales generacionales actuales en torno a la tecnología y el medio digital.

### ¿Para qué?

Facilitar la circulación del relato desde un lenguaje contemporáneo, que favorezca la re-apropiación de estos para mantenerlos vivos dentro de la comunidad y permita extender el interés en el patrimonio cultural inmaterial chileno.

## Objetivos

### Objetivo general

Elaborar cortos animados y reactivar la circulación de relatos de la tradición oral chilena, basados en los tomos de Cuentos Folclóricos de Chile, de Yolando Pino Saavedra (1960-63). Utilizando un lenguaje contemporáneo de animación, para insertarlos en la comunidad digital de niños y jóvenes chilenos.

### Objetivos específicos

1. Generar un estilo atractivo y distintivo dentro de la animación contemporánea.  
**IOV: Comparar con proyectos similares.**
2. Difundir cuentos de la tradición oral del folclor chileno dentro del espacio digital.  
**IOV: Evaluar la eficacia del canal**
3. Incentivar la revitalización del patrimonio cultural inmaterial chileno.  
**IOV: Evaluar la percepción y opinión del usuario.**

## Perfil del usuario

### Usuario primario

Jóvenes del territorio chileno pertenecientes a las generaciones Z, del 2003 al 2010<sup>2</sup>, y Alpha, del 2010 al 2025 (Rebolledo, 2017). Se definen por la inmediatez, son multiplataformas, utilizan más de un medio o plataforma digital, son realistas, siendo menos optimistas en relación a otras generaciones (Baeza, 2016).

Conocida como la generación de nativos digitales. La utilización de imágenes es más satisfactoria para ellos al momento de comunicarse, por eso no es raro que el aprendizaje sea más sencillo por medio de ellas (Contreras, 2016).

### Usuario secundario

Estos vendrían siendo usuarios que lleguen al proyecto incidentalmente y que les guste. Aquí podemos encontrar adultos sobre los 18 años en adelante, que gustan de la animación, relatos y asuntos relacionados con patrimonio y cultura chilena. Otros usuarios incidentales vendrían a ser, personas que no pertenezcan al territorio chileno pero que hayan generado interés por las animaciones y sus historias.

### Canal

Youtube es una plataforma indiscutida, según Statista en abril del 2021, es la segunda red social más popular en el mundo y referente a eso, es justamente el medio natural por excelencia de estas generaciones porque entrega todo lo que les complace en un plataforma: imágenes, síntesis, rapidez, recursos múltiples, entre otras.(Baeza, 2016). Cabe destacar que en el 2020 las visualizaciones en Youtube por chilenos subió a un 30% en relación al año pasado, además que el 68% de los chilenos encuestados considera relevante el contenido que puede encontrar en la plataforma de videos (Aguirre, 2020).

Se justifican los usuarios en torno al proyecto dado que las generación de jóvenes hoy en día es altamente marcada por los cambios tecnológicos de la época. Es imperante levantar temáticas (como patrimonio y cultura) que viven en un mundo más físico o presencial y llevarlas a un medio digital atingente a los usuarios por los cuales ellos hoy circulan.

---

<sup>2</sup>EL PROYECTO CONSIDERA LA GENERACIÓN Z TARDÍA, DE 18 AÑOS HACIA ABAJO, SABRIENDO QUE LA GENERACIÓN Z COMIENZA APROXIMADAMENTE DESDE 1994.

## Antecedentes



### Folklore

Bese

SERIE DE CORTOMETRAJES (2018-2019)

El proyecto pertenece a BESE una plataforma que muestra el lado positivo de los latinos en EE.UU. Consiste en cortos que cuentan historias de forma anecdótica de personas latinas en torno a mitos y supersticiones que estas han vivido durante sus vidas. Las historias se desenvuelven dinámicamente, y son narradas por adultos jóvenes.

### Cuenta la leyenda

SERIE DE CORTOMETRAJES (2017-2019)

Serie animada disponible en Youtube que cuenta las aventuras de Caco y Valentina, quienes junto a su madre y abuelo viajan por Chile. Se presenta como una serie de terror para niños sobre mitos y leyendas chilenos, junto con supersticiones populares. La narrativa es sencilla: Caco y Valentina se encuentran con estos personajes míticos, estos intentan hacer daño, pero los niños al final del día salen victoriosos.

### ¿Me cuentas otro cuento?

CNTV Infantil

SERIE DE CORTOMETRAJES (2019-2021)

Serie animada disponible en Youtube, cada capítulo es un nuevo cuento y funcionan de manera independientes uno de otros. Hay relatos de la tradición oral, leyendas, y más. Cada capítulo presenta una propuesta gráfica distinta.

## CNTV Infantil

El consejo nacional de televisión infantil, constantemente incluye en su parrilla contenido educativo y cultural relacionado al patrimonio cultural nacional. Su programación se puede encontrar en televisión y a través de sus redes sociales como Youtube, Facebook y página web.

# Referentes



## 101 dálmatas

Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi, Hamilton Lusk

LARGOMETRAJE (1961)

Se considera que esta película salvó a Walt Disney Productions de quebrar, gracias a la introducción de nueva tecnología, que abarató costos y tiempo: Xerografía.

Como visión artística se encuentra valioso el poder apreciar el trazo del animador de manera directa.



## Puparia

Shingo Tamgawa

CORTOMETRAJE (2020)

Puparia es un corto producido por el animador independiente Shingo Tamagawa, se destaca sobre todo como el arte es capaz de crear un mundo sensorial atmosférico en el cual uno es capaz de sumergirse durante los 3 minutos que dura el video. Ilustrado de manera análoga.



## The rabbit hole

Vooid

CORTOMETRAJE, VIDEO MUSICAL (2021)

En rabbit hole, se puede apreciar de manera excelente como elementos análogos y digitales pueden potenciarse entre sí, generando un híbrido estético entre ambos mundos.



## El príncipe Achmed

Lotte Reiniger

LARGOMETRAJE (1926)

El detallado y exhaustivo trabajo de Lotte Reiniger, que implementa luces sombras y marionetas de papel. Que aún en 2021 sigue siendo hechizante. Principalmente se rescata como el uso de recursos acotados puede ser un aporte como elemento diferenciador.



# Proceso de diseño

Selección

Pre-producción

Producción

Dúmer-dúmer

PERE SERRA

## Repositorio Digital

Antes de continuar con este segmento quisiera dar una breve explicación. Para aprovechar al máximo el formato digital de la memoria de título, y por la naturalidad audiovisual del proyecto, se decidió incorporar a modo de complemento repositorios digitales.

Uno en Google Drive y el otro en Youtube Playlists. Ambos de estos expuestos en su forma general y principal en los links que se muestran al costado. En los repositorios se encontrarán archivos mp4, mp3, archivos grandes de alta resolución y archivos extensos. A medida se vaya avanzando en la lectura, bajo este formato se incorporarán links específicos y directos en relación al proceso u archivo del que se esté hablando.

Por último mencionar que cualquier otro link de relevancia no relacionado con el repositorio digital, será presentado bajo este tercer formato.



## Capítulo Piloto

Para el desarrollo de este se fijaron distintas tareas a realizar, desde micro a macro, por orden de relevancia.

Debido a las diversas iteraciones este trabajo no fue lineal. Mencionar también que el trabajo sufrió cambios drásticos durante su desarrollo, debido a testeos y/o nueva información que se integra a la investigación.

Independiente de cómo evolucionó el proyecto. Para efecto de la memoria se revisarán estas etapas por categoría indiferente de la cronología, favoreciendo la visualización de orden lógico de menor a mayor.

### Selección

270 a 8 a 3 a 1

### Pre-producción

Guión

Voz

Storyboard

Animatic

Formato

Styleboards

De mica a papel mantequilla

Walking cycle

Estilo de animación

Azul y Textura

Walking cycle

Diseño de personajes

Lógica de construcción

Fondos (exaltación del territorio)

Elementos (incorporar identidad)

Movimiento

Módulos

### Producción

Avance de animación

Escenas

Screencaps

### “dúmere-dúmere”

ÍNDICE DE RELATOS.

“CIENTOS FOLCLÓRICOS DE CHILE” POR YOLANDA PINO SAAVEDRA TOMO I,II,III, (1960-1963)

**TOMO I**

1. El matador de la serpiente y la hermana traidora (21)
2. El pájaro con pico de acero (25)
3. Las tres princesas robadas (34)
4. Don Juan Arcape (45)
5. El lobo salamar o Cuerpo sin Alma(49)
6. El Cuerpo sin Alma (56)
7. El Cuerpo sin Alma (61)
8. El pescador (67)
9. **Los hijos de la corvina (72)**
10. Las cosas verdes de iras y no volverás (75)
11. El Caballero de la Estrella y el Caballero Misterioso (77)
12. El pescado dorado (81)
13. Bernardito (86)
14. **La casa de huéspedes (88)**
15. **La princesa que iba a jugar al fin del mundo con el príncipe moro (97)**
16. El puente de cristal (100)
17. Blanca Flor (104)
18. La Dúrmite (105)
19. La hija del diablo (108)
20. El de Altas Tierras Morenas (112)
21. El príncipe de la espada (117)
22. Juanito y su caballito (121)
23. El tonto (123)
24. **La hermana traidora (124)**
25. El viejito carbonero (130)
26. Los dos niños (137)
27. Juan, Pedro y Chiquitín (141)
28. Gallarín (148)
29. El príncipe perdido (151)
30. El espejo mágico (155)
31. El soldadillo (158)
32. Pedro el herrero (161)
33. El herrero y el diablo (163)
34. La suegra y el diablo (164)
35. José Guerné (169)
36. Pedro, Juan y José (175)
37. La mona (179)
38. La sapita encantada (180)
39. Las tres naranjas de oro (181)
40. La sapita encantada (182)
41. La ranita encantada (185)
42. La bella durmiente (188)
43. El príncipe encantado (192)
44. El torito de los cachitos de oro (194)
45. El pescador y el pescadito encantado (198)
46. El Pangano (200)
47. Consuezo (207)
48. **La Guacha (214)**
49. La niña de las trenzas de oro (218)
50. San José (221)
51. Los tres hermanos (223)
52. Los padecimientos de otra vida (228)
53. María, la de la estrella de oro en la frente (232)
54. La monita de palo (236)
55. La monita de palo (239)
56. El buque de los tres hachazos (242)
57. **Bernarda (245)**
58. El caballito consejero (248)
59. Gallarín (252)
60. La mulita manca (256)
61. La Linda de los Cabellos de Oro (268)
62. Los tres hermanos (273)
63. El coco de virtud (275)
64. El gallo, el perro y el gato (282)
65. La buena bola (287)
66. La lámpara maravillosa (292)
67. El palacio iluminado en el aire (295)
68. Por qué el mar es salado (305)
69. El rey mago (309)
70. El leso (311)
71. El enano (320)
72. El compadre rico con el compadre pobre (323)
73. Juan Carachilla (330)
74. Las doce damas (337)
75. El rey porfiado (341)

**TOMO II**

76. El joven carnero (9)
77. El chancho maravilloso (13)
78. Siete Colores (17)
79. El Príncipe de las Armas Blancas (23)
80. Siete Parches (30)
81. El príncipe moro y el príncipe cristiano (45)
82. El que sirvió de padrino de su misma esposa (50)
83. Juan Catorce (52)
84. Reinato, Hijo del Milagro (55)
85. Rey Muerto y Rey Puesto (57)
86. Los siete minero virtuosos (61)
87. Los siete hijos de la viuda (64)

88. El gigante (67)
  89. El niño huérfano (71)
  90. Piedra joya (76)
  91. La piedra misteriosa de los doce bandidos (83)
  92. Puntete (85)
  93. El rey y la reina mora (89)
  94. La niña sin brazos (94)
  95. El sol y la luna (99)
  96. María Ignacia y Juanquito (102)
  97. La María Ceniza (109)
  98. Blanca Rosa y los cuarenta ladrones (112)
  99. La esposa calumniada (116)
  100. **El medio pollo (117)**
  101. El andarín (120)
  102. Tasco (121)
  103. El pacto del zapatero con el diablo (123)
  104. La flor del lirio (123)
  105. El compadre pobre (125)
  106. La joven que se va a casar con el diablo (128)
  107. La Juanita (130)
  108. La santidad del compadrazgo (132)
  109. El hombre pobre (134)
  110. El Forzudo del Sur con el Forzudo del Norte (137)
  111. El leso del los tres chanchitos (141)
  112. Los tres chanchitos (142)
  113. El cuento de las adivinanzas (147)
  114. El cuento de la adivinanza (147)
  115. Uno mató a Paula (148)
  116. Yo soy un fuego (148)
  117. Yo soy un fuego (152)
  118. El canario de oro (153)
  119. El pavo de oro (156)
  120. El rey moro con el rey cristiano (164)
  121. Acuérdate, falsa Amalia (170)
  122. Juan, Pedro y Diego (170)
  123. El rey Clarión de la Isla de Talagante (177)
  124. La mata de albahaca (187)
  125. La mata de albahaca (193)
  126. La mata de albahaca (198)
  127. La apuesta sobre la castidad de la esposa (212)
  128. La apuesta sobre la castidad de la esposa (218)
  129. La apuesta sobre la castidad de la esposa (224)
  130. La señora Clara (231)
  131. La Blanca Cebolla (237)
  132. Josecito (242)
  133. Juanito el Padecido (244)
  134. El príncipe mendigo (250)
  135. Rosalindo y Rosalía (251)
  136. Manuelito (254)
  137. Los tres consejos (262)
  138. Los consejos de El Grillo (264)
  139. Nuestra Madre del Rosario (269)
  140. Andaña fue padre (276)
  141. Andaña fue padre (276)
  142. Yo de Juan soy hija (277)
  143. De Andalio soy hija (277)
  144. La hiel (277)
  145. Vino te traigo, señor (277)
  146. Adivinanza con contenido (278)
  147. Allí vienen nuestros padres (279)
  148. Una cara llena de risa (279)
  149. Un amor de cuatro meses (280)
  150. Cuando no tenía, te daba (280)
  151. Un infante a uno pidió (280)
  152. ¿Paónde vas, larga y delgada? (281)
  153. Estaba dümere-dümere (281)
  154. En un blando va un muerto (281)
  155. Ayer tarde murió un ave (282)
  156. La salvación de la mala madre (282)
  157. Quico y Caco (284)
  158. Quico y Caco (290)
  159. Quico y Caco (296)
- TOMO III**
160. La viejita del pejerrey (293)
  161. La perra negra (293)
  162. Poncho Roto (30)
  163. Pedro Animales (31)
  164. Pedro Urdemal (32)
  165. El tonto Juan (32)
  166. Pedro Urdimale y Lucifer (34)
  167. Pacto con el diablo (36)
  168. El pájaro desconocido (36)
  169. El animal desconocido (39)
  170. El gigante de un ojo (40)
  171. Pacto con el diablo (42)
  172. Pacto con el diablo (43)
  173. Pacto con el diablo (43)
  174. Pedro Urdimale el zorrillo y el huevo de yegua (44)
  175. La mujer de zapatero (45)
  176. La mujer porfiada (46)
  177. El anciano de los cincuenta años que iba a la escuela (47)

178. El brillante (48)
179. El negro colchón de pluma (52)
180. El torito (54)
181. El hombre que sacó su mujer de su cuerpo (56)
182. El tonto que estaba al rey (58)
183. El rey Amargo (64)
184. El compadre rico con el compadre pobre (65)
185. La perdez de oro (70)
186. Pedro Urdemales (71)
187. Pedro Urdimale (73)
188. Pedro Urdimale (77)
189. Pedro Urdemales (78)
190. Piedras por oro (79)
191. Pedro Urdimale (80)
192. Peiro Ullimán (83)
193. Pedro Urdimales (85)
194. Pedro Animales (87)
195. El rico avariento y el pobre fatal (94)
196. El compadre pobre y el compadre rico (101)
197. Pedro Urdimale (104)
198. Los tres frailes (107)
199. Peiro Ullimán (107)
200. Pedro Urdimale (108)
201. Pedro Urdemales (112)
202. Pedro Urdemal (114)
203. Cominillo (116)
204. Pedro Urdimale (119)
205. Pedro Urdemales (120)
206. Pedro Urdemales (121)
207. Pedro y el cura (123)
208. No Mayo (124)
209. Los pipiillitos (125)
210. Juan Arote (126)
211. Pedro Urdimale (130)
212. Pedro Urdimales (132)
213. Nosotros mismos (135)
214. Nosotros fuimos (136)
215. Palabras mal entendidas (137)
216. Chasco (138)
217. El cura que se adueñaba de las señoras casadas (139)
218. El arzobispo (143)
219. Los chovos (143)
220. El cajoncito con medallas (146)
221. Los embusteros chilenos (147)
222. Los mentirosos (153)
223. Las doce palabras respobladas (154)
224. **La hormiguita y el Ratón Pérez (158)**
225. en tenca (159)
226. La diuquita (161)
227. La zorra (162)
228. La zorrilla y el león (163)
229. El sapo, la zorra, el león y el venado (165)
230. Cachiporrita soy (172)
231. Cachiporrita soy (173)
232. El zorro y el perro (173)
233. El zorro (176)
234. El tío león (177)
235. El burro rocillo (180)
236. El burro (182)
237. El buen gallo (183)
238. E pato, el gato y el cordero (185)
239. El arriero (187)
240. El león (191)
241. El mono de brea (193)
242. El mono (195)
243. El campeón Arranca-carros (199)
244. Juvenal y Fatima (203)
245. El caballito de los siete colores (209)
246. Pedro Urdimale (217)
247. Pedro y la monja (218)
248. La ranita (218)
249. Delgadina y el culebrón (228)
250. Ramoncita (234)
251. Los guachitos (237)
252. Los cuatro enanitos (240)
253. Juan Piloto (244)
254. María Cenicienta (256)
255. Florinda (265)
256. Juan Pelao (270)
257. La princesa muda (277)
258. Aladino (278)
259. Los cinco hermanos (285)
260. El pescadito San Martín (291)
261. Los tres infantes (295)
262. Blanca Nieve (302)
263. Juanita (309)
264. Catorce (313)
265. Chuín (318)
266. El tonto (322)
267. Chiste de una princesa (325)
268. Quien tiene plata hace lo que quiere (327)
269. Ay y no ay (329)
270. Margarita (332)

# 270 a 8 a 3 a 1

A lo largo de los tomos, los relatos están registrados con modismos chilenos y escritos tal y como te estuvieran contando la historia cara a cara. En un principio es un poco confuso dado que no hay estructura narrativa clara, ocurren saltos de trama, e inconsistencias en cuando entran o salen personajes. También hay distintas versiones de un mismo cuento donde cada narrador, añade su toque. Algunos prefieren incorporar rimas o cantos, unos agregan escenas de más, y otros “van directo al grano”. Algunos temas recurrentes son los embarazos por naranjas y corvinas, las últimas actúan a modo de hada madrina o sirena embustera. Las naranjas por lo general son algún tipo de tesoro y son de oro. Números reyes, princesas y tontos que se casan con ellas. Por último es frecuente el uso del número 3. (3 hermanos para 3 princesas, 3 peleas con 3 ogros, 3 oportunidades, etc.)

## Criterios de Selección

La primera regla autoimpuesta fue escoger cuentos que pudieran adaptarse bajo los 3 minutos y ojalá pudieran editarse para alcanzar entre 1 y 2 minutos.

Se excluye todo cuento con elementos racistas, y machistas. Tales como el coco mágico, la apuesta de la castidad de la esposa y Pedro Urdemales, por nombrar algunos.

Por último escoger cuentos que tengan el potencial de una visualidad llamativa y ojalá con elementos culturales identitarios nacionales

**TOMO I**

**09. Los hijos de la corvina**

ZORAILA CORONA  
IGNAO (FUNDO GÜEIMÉN) Y ALDIVIA (1951)

Corvina le da a pescador su aguita, esposa perra y yegua, quedan esperando mellizos, cuando crecen ambos, plantan un olivo, si el olivo se marchita es pq a uno de los hermanos les pasó algo, uno de los hermanos va a echar tierra, se casa con princesa y va a un lugar peligroso, el olivo se marchita. El otro hermano va se encuentra con la princesa quien la confunde con su hermano, el hermano va a buscar, lo salva. Este se enoja porque cree que durmió con la esposa y lo mata. Después se da cuenta que no durmió nada con ella, lo busca y lo revive lo trae pa la casa, y el hermano se casa con otra princesa y los dos quedan casados con princesas fin. También hay una ciudad encantada, “la ciudad de te vas y no volverás”.

**TOMO I**

**48. La Guacha**

MARÍA NAVARRO  
SAN FRANCISCO DE MOSTAZAL O’HIGGINS (1951)

La guacha estaba sola, su única compañía era un pajarito que se bañaba en una cubeta afuera de su pieza este se transformaba en joven y era su amigo secreto, sus vecinas entrometidas querían saber qué hacía la guacha, y le ponen cuchillos al bote de agua, hiriendo gravemente al pajarito, quién es un príncipe. La guacha enojada se viste de ermitaño y va a descubrir que pasó, se entera que sus vecinas hicieron daño al pajarito y que además el príncipe estaba muy herido, la guacha lo salva mata a las vecinas y el príncipe al volver como pajarito casi mata a la guacha pero se da cuenta que esta era el ermitaño que lo salvó y se la lleva la palacio y se casan.

**TOMO I**

**14. La casa de huéspedes**

EDILIA OYARZÚN VIVANCO  
FUNDO SANTA JUANA, VALDIVIA (1952)

Padre se casa con vecina mala, pone a la hija a cuidar higuera, un tordo le picó la higuera y la vieja mata niña a palos, El hermano a cuida la higuera. Un día sale un hinojo y este le habla, era la hermana y le cuenta al hermano que la vieja la mató. La vecina le dice al papá <https://bit.ly/3exL49k> que se deshaga del niño, este vuelve la primera vez pero no la segunda. Llegó a la casa de un viejo que quemaba carbón, estuvo 3 años con él, el niño fue a vender carbón a la ciudad, conoce una niña y se escapan. Llegan a una casa, la niña llevaba dos maletas, a escondidas el niño las abre y se entera que tienen de plata y oro y una guincha con su nombre en oro. Lo atacó un águila y se fue con la guincha. La niña fue tras él. Esta se disfrazó de hombre y fue a conseguir trabajo, como mayordomo, un día en la posada llega caballero y empezó a contar su historia (es el niño), el mayordomo revela que es la niña se casan, y el patrón les regala el fundo.

**TOMO I**

**57. Bernarda**

ANA QUEVEDO  
PILÉN, MAULE (1953)

Bernarda era una niña muy útil, era como un hombre. Le pasaba un arma y la desarmaba, iba a los potreros pescaba un caballo chúcaro y lo amansaba. El papá de Bernardita quería casarse con ella, como le dijo que no, se fue. A los 5 años volvió cambiado y puso un almacén y le pidió matrimonio, como nadie lo reconoció le dijo que sí, antes de casarse ve el lunar en el brazo y se dio cuenta que era su papá. Ahora Bernardita se va y se viste de hombre y vive como uno, se casa con una princesa y sospechan que es mujer, cuando están a punto de descubrirlo llega la virgen y lo vuelve hombre, y viven todos felices.

**TOMO I**

**15. La princesa que iba jugar al fin del mundo con el príncipe moro**

FRANCISCO CORONADO  
IGNAO, VALDIVIA (1952)

Esta princesa iba a jugar al fin del mundo con un príncipe moro, gastaba 7 pares de zapatos en la ida y vuelta en la noche, el rey no sabía cómo gastaba tanto zapato, así que ofreció que a quien quiera que averiguara como lo hacía se casaba con la princesita, pobre o rico. Un joven pobre fue a probar suerte, se encontró con una viejita que le dio una virtud, en el umbral donde iba a esperar a la princesa el joven iba a esperar y se transformaría en hormiga y se subiría a su falda y la seguiría. La princesa sigue una serie de encargos de distintas madres la madre del sur, la madre de la travesía, la madre del norte, después llega donde el príncipe moro juegan toda la noche y cuando el príncipe moro se duerme la princesa se devuelve, cumple los encargos y llega al palacio. El joven se vuelve joven y va al día siguiente dónde el rey y le cuenta todo y como es correcto, se casan

**TOMO II**

**100. El medio pollo**

CALIXTO CARRASCO  
VIVANCO, VALDIVIA (1952)

Pollo chiquito vive con abuelita, pollito le come el trigo y la vieja le a un paletazo, vieja mezuina dice medio pollo y se va a escarbar en la tierra y encuentra una naranja de oro, decide ir a cambiarla al rey por trigo. En su camino hacia al palacio del rey se encuentra con un río y le dice metete en mi potito y trancate con un palito, lo mismo con 4 cargueros, un león, un toro y un zorro. Llega donde el rey y le pide trigo este dice que puede atragantarse con trigo hasta al amanecer, este libera a los cargueros y se llevan todo el trigo, a la mañana siguiente le pide al rey su naranjita, y este dice que no y lo hecha al gallinero para que las gallinas lo maten, este libera al zorro quien mata a las gallinas, el rey lo lleva con unas personas que juegan a la chueca y el pollo libera al toro y los mata, después le ponen un horno y cuando lo van a meter, el pollito suelta el río y se van mozo y horno. El rey le da la naranja y el pollito se va donde su abuelita por que la extrañaba mucho y se quedó con ella para siempre

**TOMO I**

**24. La hermana traidora**

FRANCISCO CORONADO  
IGNAO, VALDIVIA (1951)

Dos hermanos se les mueren sus papás viejitos y quedan solos. Un viejo le regaló una escopeta y dos perros al mayor, De grande se topa con un gigante, este promete darle todas sus riquezas a cambio de que le quite a los perros. El niño encierra al gigante en una habitación del palacio y le dice a la hermana que no la abra nunca por nada del mundo. Un día la hermana abrió la puerta y se enamoró del gigante. Complotan contra el hermano, la hermana finge estar enferma y pide que vaya a buscar nalca y que le deje a los perros, a eso que va se encuentra con el gigante y el hermano se sube al árbol y grita por sus perros estos vienen y matan al gigante. El hermano se topa con un ricachón y le dice que se case con la hija, la hermana enojada porque le mató a su gigante mata al hermano, en el velorio los perros llegan y desentieran el cuerpo y lo lamen y lamen y lo reviven, se casa de nuevo, los perros mueren y se convierten en palomitas y se despiden de él.

**TOMO III**

**224. La Hormiguita y el Ratón Pérez**

ASCENSIÓN GALLARDO  
LOS ANDES, VALLE DE SAN FRANCISCO (1952)

Hormiguita se quiere casar y le pide a todos los animales con quien se cruza que cante, el ratón le dice chi chi chi, y la hormiguita se casa y van a comer cazuela pero el ratón se cae a la sopa y muere cocido, la hormiguita lo siente y lo llora.

RESUMEN DE CUENTOS SELECCIONADOS.  
“CUENTOS FOLCLÓRICOS DE CHILE” POR YOLANDO  
PINO SAAVEDRA TOMO I,II,III, (1960-1963)

## Un solo cuento

Al inicio del proyecto se tenía como intención entregar 3 primeros capítulos de la serie. No obstante, en pos del tiempo, se decidió valorar calidad por sobre cantidad, y manejar el producto como un capítulo piloto. El proyecto hasta cierta parte avanza con 3 cuentos. La casa huésped, La princesa que de iba jugar al fin del mundo con el príncipe moro, y La Hormiguita y el Ratón Pérez. Se decidió avanzar hasta el final con este último debido a que era el cuento más breve de la selección anterior con 259 palabras.

De todas maneras se integrará el avance de ambos cuentos restantes en los puntos que resulte pertinente.

### 224. La hormiguita y el Ratón Pérez

ASCENSIÓN GALLARDO  
LOS ANDES, VALLE DE SAN FRANCISCO (1952)

Esta era una hormiguita que se quería casar. Salió un día a uscar con quién casarse; por ei encontró el zorro.

-¿Pa ónde vai, hormiguita?

-A uscar con quién casarme. Si acaso cantái bonito, los casamo.

La asustó el zorro.

-Yo no me caso con vos, porque no cantái.

Máh allá encontró un perro.

-¿Pa ónde vai, hormiguita?

-A uscar con quién casarme. Si acaso cantái bonito, los casamo.

Pegó un ladrío el perro, si asustó la hormiguita y siguió caminando.

Máh allá encontró el burro que le ijo:

-¿Pa ónde vai, hormiguita?

-A uscar con quién casarme.

-Casémolo los do.

-Caso cantái bonito, los casamo.

Pegó un rebuzno el burro, la asustó.

-¡Qué tonto! Mi asustaste; no me caso con vo.

Máh allá encontró un ratón

-¿Pa ónde vai, hormiguita?

-A uscar con quién casarme.

Es que le ijo el ratón:

Casémolo los do.

Es que comenzó el ratón : "Chi, chi"

- ¡Ay, qué bonito! Casémolo los do. ¿Cómo te llamái?

Es que se llamaba Ratón Pere. Se casaron los do y jueron a uscar los pairino, las mairina, pa comerse una cazuela que tenían. Lo que ejó el Ratón Pere dueño 'e casa, es que le ijo:

- No se vaya a meter al fondo con comía.

Sejue a meter, se resfaló y se cayó. Cuando llegó la hormiguita: "¿Dónde estái. Pere?". Y Pere no llegaba. Se jueron a servir y salió cocío el ratón. Es que la hormiguita lloraba por el ratón. El Ratón Pere se cayó a la olla y la hormiguita lo siente y lo llora.

LA HORMIGUITA Y EL RATÓN PÉREZ  
(CUENTO COMPLETO)  
"CUENTOS FOLCLÓRICOS DE CHILE" POR YOLANDO  
PINO SAAVEDRA TOMO III (1963).

## Guión

Durante esta primera etapa, la prioridad número uno al editar los guiones se centró en resumir la extensión del cuento, sin perder sus hitos, pero al mismo tiempo simplificando las acciones de eventos, que en algunos casos dificultaban su comprensión.

Por otro lado se decidió mantener los modismos de los relatos, casi intactos, ya que se considera elemento central para la identificación con el territorio. Además entregando un valor especial, debido a que cada narrador tiene su propia personalidad, que se ve expresada través de su jerga.

### La Hormiguita y el Ratón Pérez

Siendo el cuento más breve se esperaba que la narración del relato no se extendiera sobre el minuto y medio. Al hacer la prueba de grabación el Guión 01, este duraba 2:15. Por lo tanto se siguió iterando para alcanzar un tiempo menor. Guión 02 y 03, fueron elaborados en simultáneo. Y fueron testeados al mismo tiempo. Se prefirió el Guión 02 por sobre el 03, debido a que en el segundo guión se mantuvieron los diálogos de los pretendientes, otorgándole una cadencia que genera mayor interés.

### Guión 01 | 249 palabras

Una hormiguita que se quería casar. Salió un día a uscar con quién casarse; por ei encontró el zorro.  
 -¿Pa ónde vai, hormiguita?  
 - A uscar con quién casarme. Si acaso cantái bonito, los casamo. La asustó el zorro.  
 - No me caso con vos, porque no cantái.  
 Máh allá encontró un perro.  
 - ¿Pa ónde vai, hormiguita?  
 -A uscar con quién casarme. Si acaso cantái bonito, los casamo. Pegó un ladrío el perro, si asustó la hormiguita y se jué.  
 Máh allá encontró el burro que le ijo:  
 - ¿Pa ónde vai, hormiguita?  
 - A uscar con quién casarme.  
 -Casémolo los do.  
 -Caso cantái bonito, los casamo.  
 Pegó un rebuzno el burro.  
 -¡Qué tonto! Mi asustaste; no me caso na con vo.  
 Máh allá encontró un ratón  
 -¿Pa ónde vai, hormiguita?  
 -A uscar con quién casarme.  
 Es que le ijo el ratón:  
 Casémolo los do.  
 "Chi, chi" comenzó el ratón :  
 - ¡Ay, qué bonito! Casémolo los do. ¿Cómo te llamái?  
 Se llamaba Ratón Pere. Se casaron los do y jueron a uscar los pairino, las mairina, pa comerse una cazuela que tenían.  
 El dueño 'e casa, le ijo al Ratón Pere:  
 - No se vaya a meter al fondo con comía.  
 Se jue a meter, se resfaló y se cayó.  
 Llegó la hormiguita: "¿Dónde estái. Pere?". ¿Dónde estái? Y Pere no llegaba. Sin más se jueron a servir y salió cocío el ratón. La hormiguita lloraba por el ratón. El Ratón Pere se cayó a la olla y la hormiguita lo siente y lo llora.

### Guión 02 LARGO | 206 palabras

Una hormiguita que se quería casar. Salió un día a uscar con quién casarse; por ei encontró el zorro.  
 ZORRO: -¿Pa ónde vai, hormiguita?  
 HORMI: - A uscar con quién casarme. Si acaso cantái bonito, los casamo.  
 \*grito de zorro\* Si asustó la hormiguita y se jué.  
 Máh allá encontró un perro.  
 PERRO:- ¿Pa ónde vai, hormiguita?  
 HORMI:-A uscar con quién casarme. Si acaso cantái bonito, los casamo.  
 \*ladrido de perro\* Si espantó la hormiguita y se jué.  
 Máh allá encontró el burro  
 BURRO: - ¿Pa ónde vai, hormiguita?  
 HORMI:- A uscar con quién casarme.  
 BURRO:-Casémolo los do.  
 HORMI:-Solo si acaso cantái bonito,  
 \*rebuzno de burro\*  
 HORMI:-¡Qué tonto! Mi asustaste; no me caso na con vo.  
 Máh allá encontró un ratón  
 RATÓN:-¿Pa ónde vai, hormiguita?  
 HORMI:-A uscar con quién casarme.  
 RATÓN:-Casémolo los do.  
 \*Chi, chi sonido de ratón \*  
 HORMI: - ¡Ay, qué bonito! Casémolo los do. ¿Cómo te llamái?  
 Se llamaba Ratón Pere. Se casaron los do y jueron con lo pairino, las mairina, a comerse una cazuela que tenían.  
 RATÓN MAYOR: No se vayan a meter al fondo con comía.  
 Estaban todos sentaos en la mesa  
 HORMI: - ¿Dónde estái. Pere?. ¿Dónde estái?  
 Y Pere no llegaba.  
 Sin más se jueron a servir... y salió cocío el ratón!  
 La hormiguita lloraba por el ratón.  
 El Ratón Pere se cayó a la olla y la hormiguita lo siente y lo llora.

### Guión 03 CORTO | 160 palabras

Una hormiguita que se quería casar. Salió un día a uscar con quién casarse; por ei encontró el zorro.  
 HORMI: . Si acaso cantái bonito, los casamo.  
 \*grito de zorro\* Si asustó la hormiguita y se jué.  
 Máh allá encontró un perro.  
 HORMI: . Si acaso cantái bonito, los casamo.  
 \*ladrido de perro\* Si espantó la hormiguita y se jué.  
 Máh allá encontró el burro  
 HORMI: Si acaso cantái bonito, los casamo.  
 \*rebuzno de burro\*  
 HORMI:-¡Qué tonto! Mi asustaste; no me caso na con vo.  
 Máh allá encontró un ratón  
 HORMI: Si acaso cantái bonito, los casamo.  
 \*Chi, chi sonido de ratón \*  
 HORMI: - ¡Ay, qué bonito! Casémolo los do. ¿Cómo te llamái?  
 Se llamaba Ratón Pere. Se casaron los do y jueron con lo pairino, las mairina, a comerse una cazuela que tenían.  
 Estaban todos sentaos en la mesa  
 HORMI: - ¿Dónde estái. Pere?. ¿Dónde estái?  
 Y Pere no llegaba.  
 Sin más se jueron a servir... ¡y salió cocío el ratón!  
 La hormiguita lloraba por el ratón.  
 El Ratón Pere se cayó a la olla y la hormiguita lo siente y lo llora.

Por Fernán Caballero

## La Hormiguita y el Ratón Pérez

Había una vez una hormiguita tan primorosa, tan concertada, tan hacendosa, que era un encanto. Un día que estaba barriendo la puerta de su casa se halló un centavito. Dijo para sí: “¿Qué haré con este centavito? ¿Compraré piñones? No, que no los puedo partir. ¿Compraré merengues? No, que es una golosina.” Lo pensó mejor y se fue a una tienda, donde compró un poco de colorete y se sentó en la ventana. Ya se ve, como que estaba tan acicalada y tan bonita, todo el que pasaba se enamoraba de ella. Pasó un toro y le dijo: —Hormiguita, ¿te quieres casar conmigo? —¿Y cómo me enamorarás? —respondió la hormiguita. El toro se puso a rugir; la hormiga se tapó los oídos con ambas patas. —Sigue tu camino —le dijo al toro—, que me asustas, me asombras y me espantas. Y lo propio sucedió con un perro que ladró, un gato que maulló, un cochino que gruñó, un gallo que cacareó. Todos causaban alejamiento a la hormiga; ninguno se ganó su voluntad, hasta que pasó un ratón Pérez que la supo enamorar tan fina y delicadamente, que la hormiga le dio su manito negra. Vivían como tortolitos, y tan felices, que de eso no se ha visto desde que el mundo es mundo. Quiso la mala suerte que un día fuese la hormiguita sola a misa, después de poner la olla que dejó al cuidado de ratón Pérez. Le había advertido, como tan prudente que era, que no menease la olla con la cuchara chica, sino con el cucharón. Pero el ratón Pérez hizo, por su mal, lo contrario de lo que le dijo su mujer: cogió la cuchara chica para menear la olla, y así fue que sucedió lo que ella había previsto. Ratón Pérez, con su torpeza, se cayó en la olla, como en un pozo, y allí murió ahogado. Al volver la hormiguita a su casa, llamó a la puerta. Nadie respondió ni vino a abrir. Entonces se fue a casa de una vecina para que la dejase entrar por el tejado. Pero la vecina no quiso, y tuvo que mandar por el cerrajero que le descerrajase la puerta. Fuese la hormiguita en derechura a la cocina; miró la olla, y allí estaba. ¡Qué

dolor!, el ratón Pérez ahogado, dando vueltas sobre el caldo que hervía. La hormiguita se echó a llorar amargamente. Vino el pájaro y le dijo: —¿Por qué lloras?: —Porque el ratón Pérez se cayó en la olla. —Pues yo, pajarito, me corto el piquito. Vino la paloma y le dijo: —¿Por qué, pajarito, te has cortado el pico? —Porque ratón Pérez se cayó en la olla, y que la hormiguita lo siente y lo llora. —Pues yo, dijo la paloma, me corto la cola. Dijo el palomar: —¿Por qué tú, paloma, cortaste tu cola? —Porque el ratón Pérez se cayó en la olla; y que la hormiguita lo siente y lo llora; y que el pajarito cortó su piquito; y yo, la paloma, me corto la cola. —Pues yo, palomar, voime a derribar. Dijo la fuente clara: —¿Por qué palomar vaste a derribar? —Porque el ratón Pérez se cayó en la olla; y que la hormiguita lo siente y lo llora; y que el pajarito cortó su piquito y que la paloma se cortó la cola y yo, el palomar, voime a derribar. —Pues yo, fuente clara, me pongo a llorar. Dijo la Infanta: —¿Por qué, fuente clara, te pones a llorar? —Porque el ratón Pérez se cayó en la olla; y que la hormiguita lo siente y lo llora; y que el pajarito se cortó el piquito; y que la paloma se corta la cola; y que el palomar fuese a derribar, y yo, fuente clara, me pongo a llorar. —Pues yo, que soy infanta, romperé mi cántara. Y yo que lo cuento acabo en lamento, porque el ratón Pérez se cayó en la olla, ¡y qué la hormiguita lo siente y lo llora!

### Fernán Caballero y Ascención Gallardo

Fernán Caballero es una escritora de cuentos española nacida el año 1976. Su versión del relato cuenta con mayor variedad de personajes, sucesos e incluso rimas. Es interesante y bello compararla con la versión de Ascención Gallardo (1952). La cual es dinámica, rápida y aparecen personajes nuevos, como el zorro y el burro. Animales que se encuentran en territorio chileno, principalmente en las zonas rurales. Mencionar además que están comiendo cazuela.

Al comparar ambas versiones, y tener el conocimiento que la versión Ascención difiere de la original, le otorga al proyecto la confianza de modificar la versión de Gallardo en pos de realzar características del territorio y para que este encaje de manera ventajosa en el contexto contemporáneo.

### Videos: narración del cuento original



LA HORMIGUITA Y EL RATÓN PÉREZ  
(CUENTO COMPLETO)  
POR FERNÁN CABALLERO. (S/F)

## Guión final + Voz

Se decidió ambientar el relato en el lugar en donde fue recopilado: Los Andes, Valle de San Francisco. Hoy Provincia de Los Andes, comuna de San Esteban, V Región de Valparaíso. Se investigó la fauna de la región y se determinó que el Ratón Pérez sería Degú, ratón cola de pincel. Se optó por eliminar un pretendiente y quedarse con tres. Se mantuvo el zorro, y se definió que sería un zorro chilla. Perro y burro fueron reemplazados por la rana chilena. El anfibio más grande de Chile que desde 2008 se encuentra dentro de la lista Roja de especies amenazadas (UICN). La rana ganó el lugar entre otros animales por su canto grave, dado que juega en contraste con los gritos agudos del zorro.

### Voz

Para la narración, desde un principio se pensó en una voz femenina. En cierta medida esta es una decisión sesgada por parte de la diseñadora debido a que siempre escuchó relatos orales por mujeres.

Daniela Gala Muñoz Pérez, actriz y estudiante de teatro UC, estuvo a cargo de darle vida a la narradora. Hizo las cuatro pruebas de guión de La Hormiguita y el Ratón Pérez, y además primeras versiones de guión de los cuentos restantes: La casa huésped y La princesa que de iba jugar al fin del mundo con el príncipe moro. Todos estos audios se encuentran disponibles en la carpeta superior izquierda.



04. DEGÚ



### Audios Guión

<https://bit.ly/3exL49k>



05. ZORRO CHILLA



### Sonido Zorro Chilla

<https://bit.ly/3z4g1tE>



06. RANA CHILENA



### Sonido Rana Chilena

<https://bit.ly/2UQT5PO>

## Guión 04 FINAL

Una hormiguita se quería casar. Salió un día a usar con quién casarse; por ei encontró el zorro.

ZORRO:-¿Pa ónde vai, hormiguita?

HORMI:- A usar con quién casarme. Si acaso cantái bonito, los casamo.

\*grito de zorro\*

Si asustó la hormiguita y se jué.

Máh allá encontró una rana.

RANA:- ¿Pa ónde vai, hormiguita?

HORMI:- A usar con quién casarme.

RANA:-Casémolo los do.

HORMI:- Solo si acaso cantái bonito.

\*croaco grave de rana shilena\*

HORMI:-¡Qué tonto! Mi asustaste; no me caso na con vo.

Y se jué.

Máh allá encontró un ratón

RATÓN:-¿Pa ónde vai, hormiguita?

HORMI:-A usar con quién casarme.

RATÓN:- Casémolo los do.

\*Chi, chi sonido de ratón \*

HORMI:- ¡Ay, qué bonito! Casémolo los do. ¿Cómo te llamái?

Se llamaba Ratón Pere. Se casaron los do y jueron con lo pairino, las mairina, a comerse una cazuela que tenían. El dueño de casa le ijo a Pere:

-No se vaya a meter al fondo con comía.

y se jué a meter.

HORMI:- ¿Dónde estái. Pere?¿Dónde estái?

Y Pere no llegaba.

Sin más se jueron a servir... y salió cocío el ratón!

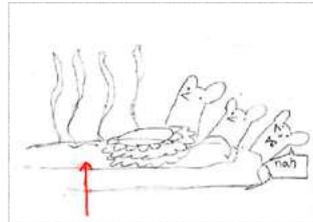
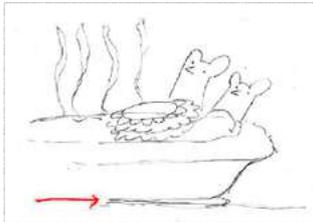
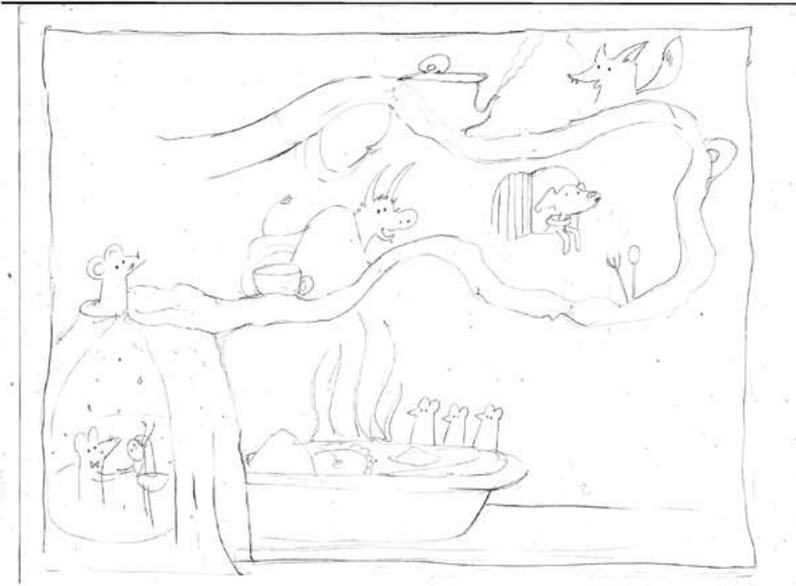
La hormiguita lloraba por el ratón.

El Ratón Pere se cayó a la olla y la hormiguita lo siente y lo llora.

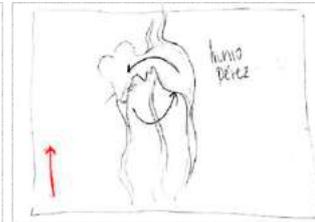
## STORYBOARD

La hormiguita que se quería casar

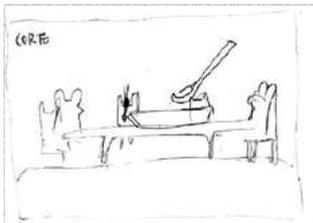
Pre-producción | Proceso de diseño



El dueño de casa, le dijo al Ratón Pérez:  
- No se vaya a meter al fondo con coña.



Se fue a meter, se resbaló y se cayó.



Llegó la hormiguita: "¿Dónde está, Pérez?".  
¿Dónde está? Y Pérez no llegaba. Sin más se  
juegon a servir.



y salió cocido el ratón.

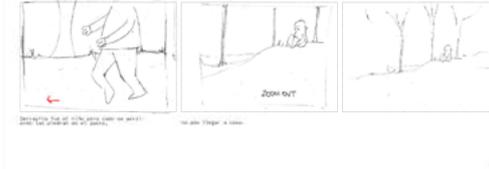
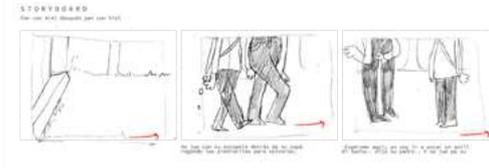
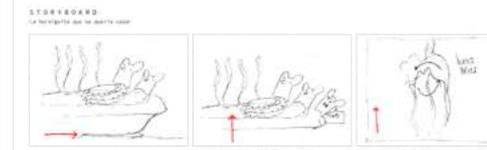
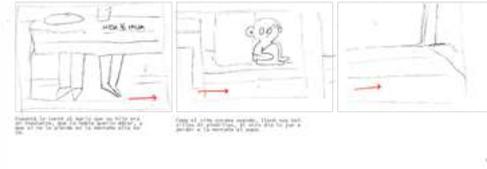
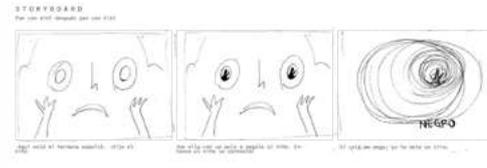
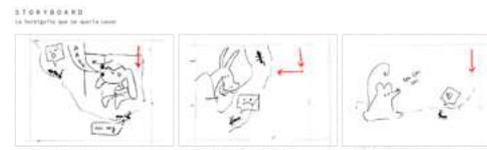
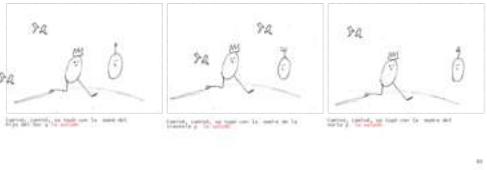
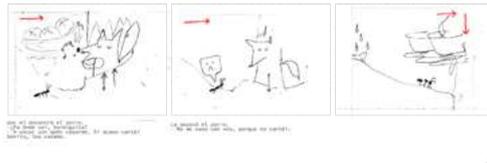
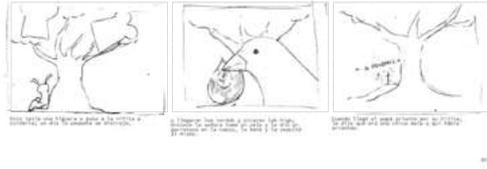


La hormiguita lloraba por el ratón. El  
Ratón Pérez se cayó a la olla y la hormiguita  
lo siente y lo llora.

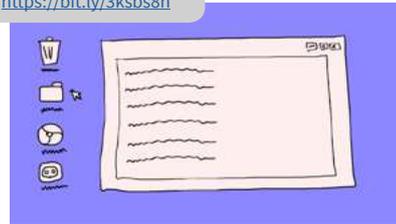
## Storyboard

El primer storyboard de la Hormiguita y el Ratón Pérez, se sostuvo bajo la siguiente idea: la hormiguita caminando dentro de un mapa gigante (lienzo ilustrado detallado, pero inmóvil). El único movimiento durante esta escena hubiera sido el de la cámara siguiendo a la hormiga pretendiente tras pretendiente.

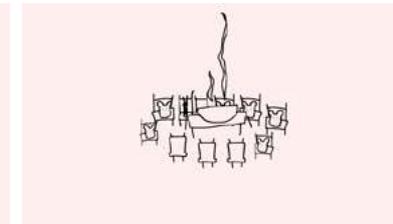
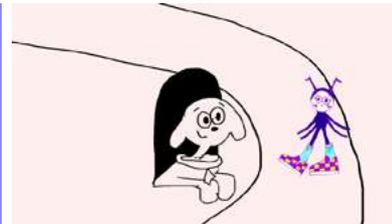
La intención de esta propuesta era mantener la secuencia de escena con un mínimo de animación, economizando recursos, para posteriormente emplear una animación con mayor elaboración durante el climax del relato.



1:54

**Animatic 01 NO Voz**
<https://bit.ly/3ksbs8n>


2:34

**Animatic 01 Sí Voz**
<https://bit.ly/3rpS6T2>


## Animatic 01

En esta etapa el storyboard pasa a animarse de forma tosca, para poder corregir rápidamente problemas de ritmo, tiempo, composición y demás.

Se agregó una introducción breve, simulando una pantalla de monitor, que abre una carpeta en dónde se encuentran los relatos. Como cuando se abre un libro, pero de manera digital. Se abandonó esta idea dado que se siente forzado y poco original.

Se quiso probar la opción de contar relatos sin audio e ir escribiendo el cuento en la pantalla a medida avanzaba la his-

toria. Razón: disminuía el tiempo de duración, sin embargo esto fue descartado casi inmediatamente, resultó ser aburrido, y también excluiría audiencias más jóvenes que no saben o les cuesta leer. Adicionalmente, la narración de Daniela aportaba mucho más disfrute y catarsis con el cuento. Por último, se identificaron varios problemas de ritmo, especialmente en la caminata de la hormiga, resultaba lento y monótono, con espacios incómodos para la salida de los personajes. Por lo eso la propuesta del camino como un lienzo se revaluó, y se prescindió de esta opción.

## Animatic 02

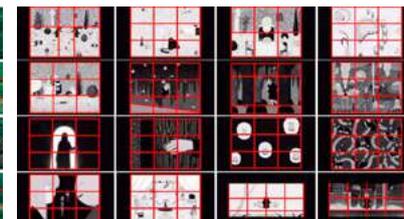
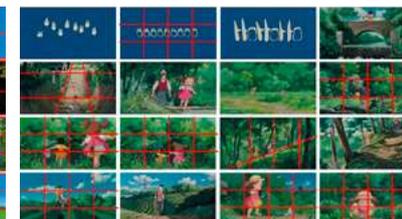
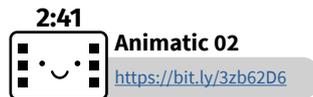
Para la realización del segundo animatic se estudiaron diversas obras animadas, en cuanto a composición, perspectivas., etc. Este prototipo llevó los cambios de escenas a un punto de saturación tal, que perdía seriedad. Agotaba y confundía al espectador.

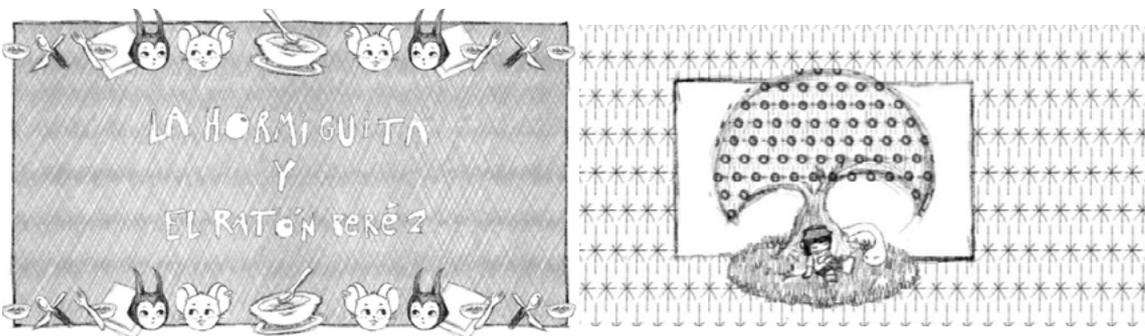
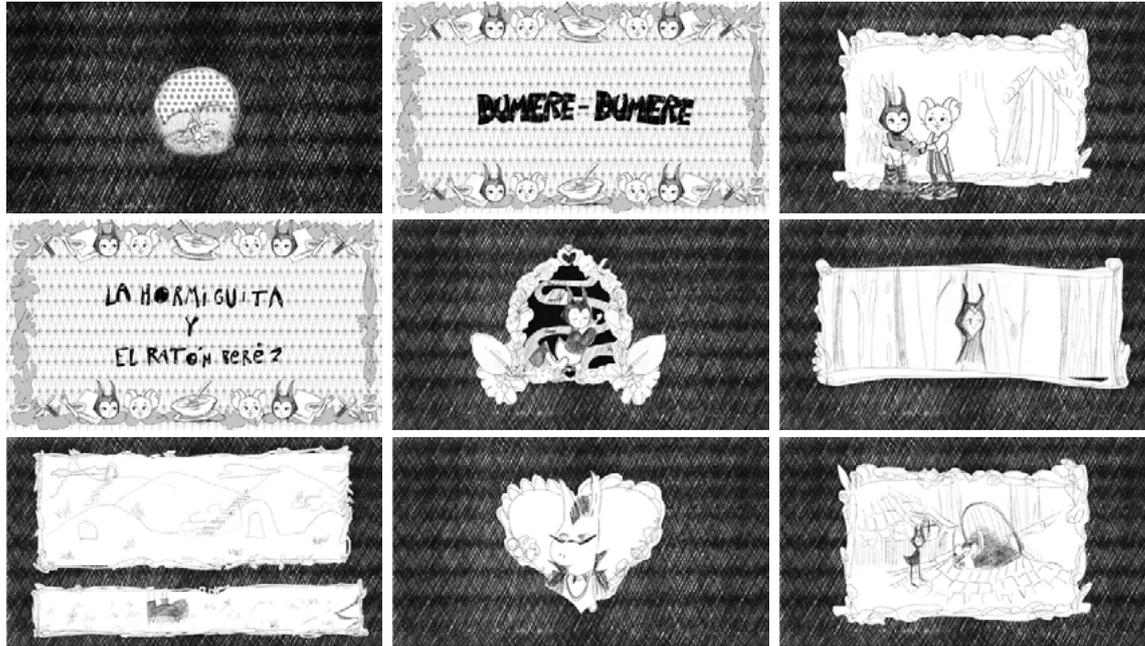
### Se introduce el barroco latinoamericano

Otro elemento que se señaló fue la falta de fondo ¿Dónde están estos personajes?¿Flotan?¿Por qué hay tanto blanco?

Debido a que este era un prototipo rápido se evitó dibujar fondos detallados, y se limitó a representar lo esencial: la acción. Este error no intencional llevó a relacionar, estos dibujos minúsculos rodeados de blanco, con los métodos de reproducción de las pinturas barrocas latinoamericanas.

Hay demasiado blanco por lo tanto hay que rellenarlo vastamente. Este se transforma en el punto catalítico del proyecto.





DETALLES ANIMATIC 03

DETALLES ANIMATIC 03

## Animatic 03

2:10



Animatic 03

<https://bit.ly/3kJ78C7>

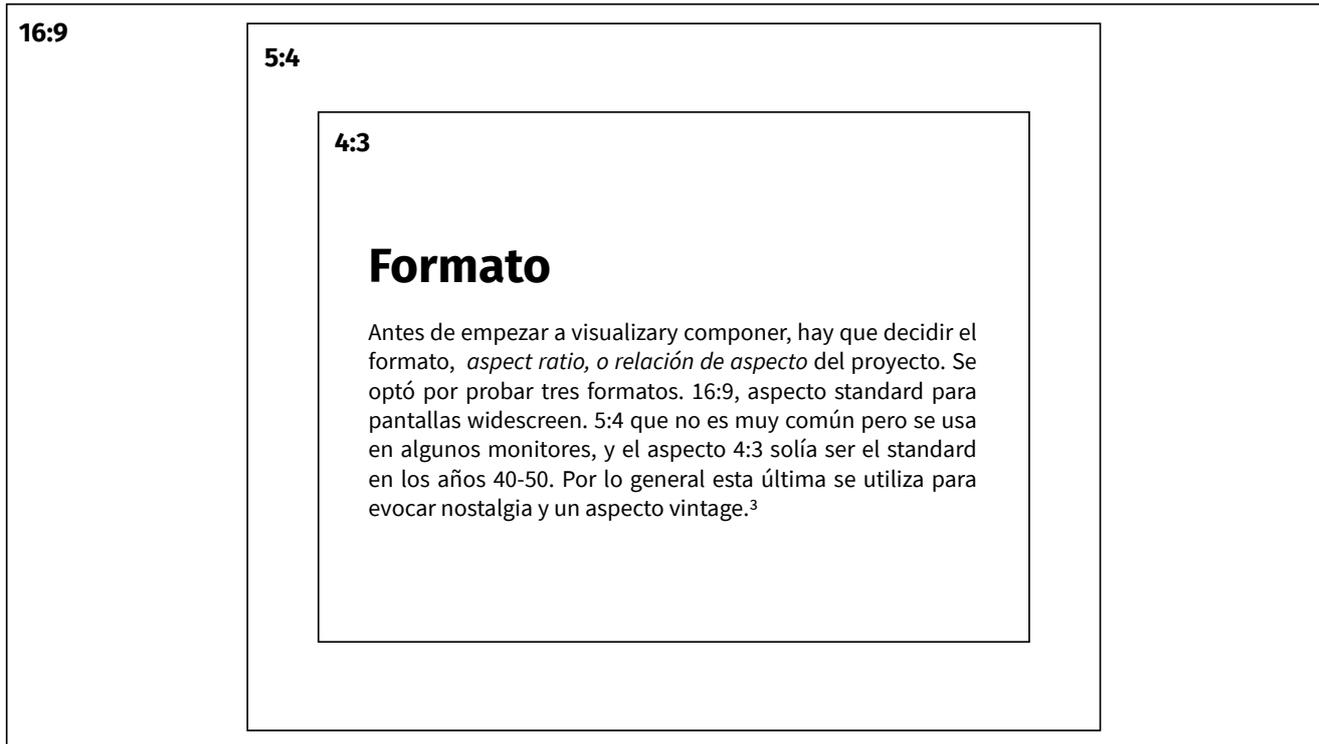
En este animatic se incorporaron elementos de pinturas pertenecientes al barroco latinoamericano; marco con flores, estampados y patrones, a modo de experimentar. Cabe mencionar que a esta altura del proceso estas piezas se incorporaron de manera superficial, sin un entendimiento profundo de la corriente artística. Agregar que los fondos de este animatic poseen un tono fantasioso, se tenía la intención representar el territorio con variantes de ese tipo. Se reevaluó esta propuesta y se concluyó que representar algo más cercano a la realidad va mejor con la línea del proyecto. Sin embargo, en adelante se usó este animatic de referencia. Se fue simplificando, puliendo, y limpiando, pero manteniéndose la base.

### Pinturas de la Escuela Cuzqueña



07. VIRGEN DE LA LECHE

08. VIRGEN NIÑA HILANDO



---

<sup>3</sup>RESOLUTIONS, CAPTURE RATES AND ASPECT RATIOS. (S. F.).

# Styleboards



## Acrílico sobre mica

LA HORMIGUITA Y EL RATÓN PÉREZ

En esta propuesta se decidió experimentar siguiendo los tutoriales de la artista Ana Firth, para animar en cel, sin tener cel. Con lápiz tinta, mica y acrílico, se elaboraron dos frames por ratón, además de un fondo ilustrado en lápiz tinta. Se digitalizaron los elementos, se editaron en photoshop y se montó el video en after effects.

Destacó este método por sobre los demás debido a que el cambio de textura y movimiento burdo, resultaba interesante de ver. Se percibía muy manual y análogo lo que se consideró positivo por darle un aspecto natural.

### Formato

Se optó por seguir con este ratio en adelante, debido a que aprovecha mejor la pantalla de diversos dispositivos.



## Digital

LA PRINCESA QUE IBA A JUGAR AL FIN DEL MUNDO CON EL PRÍNCIPE MORO

Esta clip nació bajo la idea de hacer mover una pintura, se inclinó por un estilo con formas difusas, y con trazos de pincel suave. Bien al trabajarse con photoshop, y con una tableta digital resulta dificultoso hacer trazos que denoten naturalidad. A pesar de que eran solo dos frames y se esperaba un movimiento tosco, se evidenciaba sumamente sintético y digital.

El formato, (5:4) se descartó inmediatamente, es una proporción incómoda con la cual trabajar, dado que e pierde gran cantidad de espacio útil de visualización dentro de la pantalla.



## Digital

LA CASA DE HUÉSPEDES

Esta propuesta buscaba insertarse dentro de la gráfica chilena, por lo cual se revisaron distintas editoriales nacionales de cuentos infantiles. Editorial Quilamantú llamó el interés, por sus formas sólidas, línea gruesa y colores pálidos, pero vivos.

Su elaboración fue la más expedita de las 3. Solo se necesitó, una tablet de dibujo y photoshop. Este clip se terminó en alrededor de una hora. Una propuesta sumamente cómoda, empero su estética no conectaba con lo contemporáneo, y avejentaba el proyecto. Lo cual podría perjudicar el proyecto. Sobre el formato 4:3, se descartó por razones similares.



09. TÉCNICA "PUDDLING" ACRÍLICO SOBRE CEL



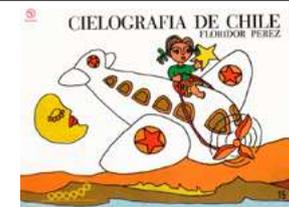
10. CEL FRAME POR ANA FIRTH



11. ILUSTRACIÓN HWA YO  
INSTAGRAM @HWA\_YO90



12. ILUSTRACIÓN CAREY LESLIE  
INSTAGRAM @CAREYLEO000



13. ILUSTRACIÓN EDITORIAL QUIMANTÚ LTDA 1973



14. ILUSTRACIÓN EDITORIAL QUIMANTÚ LTDA 1973



Walking Cycle 01

<https://bit.ly/3rgMkTq>

JPG mica y mantequilla

<https://bit.ly/3BaVNAt>HORMIGUITA WALKING CYCLE 01  
ILUSTRACIÓN DE FONDO WAKANA YAMAZAKI

## Mica a Mantequilla

Antes de definir y el soporte final de la animación se realiza un walking cycle de prueba. En este prototipo se testeó lo siguiente:

### Mantequilla-Mica

Antes de comentar por que una y no la otra, se debe tener en cuenta que al momento de ser digitalizadas, los dos medios se preparan de la misma manera, una vez en photoshop a ambas se les tiene que borrar el fondo de manera manual. Si bien, la mica tiene una estética interesante, y existía interés en seguir trabajando con esta. Para una animación que sobrepasará el minuto, no resulta práctica. Hay que invertir en mica, acrílicos y tinta de secado rápido, sin mencionar que dependiendo de la cantidad de pintura empleada un solo cuadro puede demorarse una noche entera en secar.

El papel mantequilla puede carecer del encanto y aspecto llamativo de la mica con acrílico, pero, este es económico y accesible en variedad de locales. Esto permite iterar con mayor tranquilidad. Además no existen complicaciones para utilizar, lápices tintas, plumones, tiralíneas y más.

### 200 ppi-75 ppi

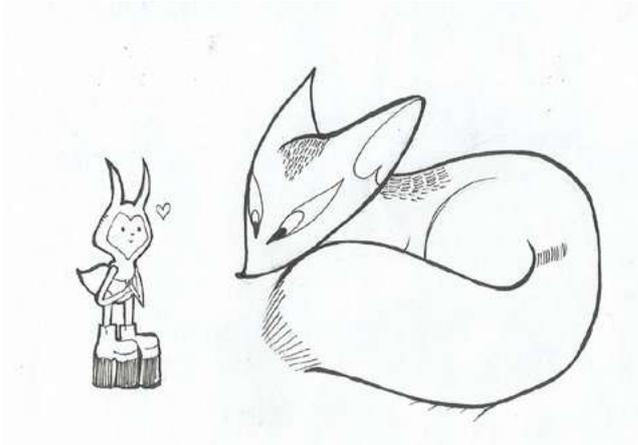
En un formato de visualización HD las imágenes escaneadas a 75 ppi se estropean y pixelean, esto es sumamente notorio en la prueba de animación. Y a pesar de que los archivos resulten más pesados, se prefiere escanear y trabajar las imágenes a 200ppi.

### Color digital-Color análogo

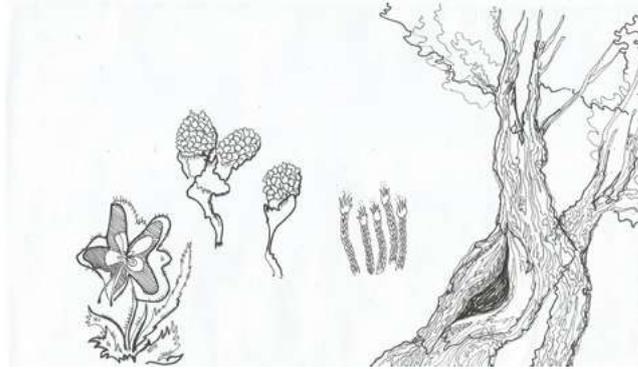
Se decide colorear de manera digital, dado que es más fácil homogenizar los archivos y existe mayor control.

### Movimiento en 2 cuadros-Movimiento en 4 cuadros

Se prefiere dejar este punto libre y utilizar ambos, para distintas ocasiones y tipo de movimiento.



DIGITALIZACIÓN | ZORRO Y HORMIGUITA | PAPEL MANTEQUILLA Y TINTA



DIGITALIZACIÓN | FLORA ALTIPLANICA: ITAPILLA QUEÑO, UMATOLA, ANCAÑO | PAPEL MANTEQUILLA Y TINTA



PALETA DE COLORES  
EN BASE A ILUSTRACIONES DE  
WAKANA YAMAZAKI

## Styleboard 02

Este styleboard toma de referente a la artista japonesa Wakana Yamazaki, su estilo tiene una clara similitud con la animación estadounidense de la década de los 30'. Su firma personal incluye el uso de colores vibrantes y la incorporación de elementos de la cultura japonesa.

Se debe mencionar que se había escogido a Yamazaki como referente previo, antes de incluir la corriente artística Barroca Latinoamericana como un aporte para el proyecto.

Los elementos funcionaban por separado pero al unirse generaban una disonancia. El estilo de Yamazaki consiste en lineart de color complementado con relleno de color sólido, paleta de colores restringida, que además es vibrante. No posee textura y el fondo es mínimo. Mientras, el barroco pide todo lo contrario. Acercarse más a la realidad, mostrarla y enaltecerla. No perderla bajo líneas de un solo trazo. Debido a este conflicto estético, se decidió abandonar la influencia de Yamazaki.



## Styleboard Final

Dos largometrajes inspiraron el estilo final de la animación. La primera es Pinocchio, Walt Disney Production dirigida por Ben Sharpsteen and Hamilton Luske, en 1940. La escena que se destaca es, el ataque de Mosntro la ballena contra Pinoccho y Geppetto. Una escena preciosa, salta el agua, corren olas y cada cuadro está pintado a mano. El movimiento del agua se lleva gran parte de la atención, la otra se la lleva el mismísimo Monstro. Su cuerpo al no estar pintado de un color sólido, con cada movimiento y cuadro que pasa, se aprecia una textura y luz distinta. Es una particularidad que resulta altamente atractiva.

El segundo film es otra producción de Walt Disney, 101 Dalmatians, dirigido por Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi, Hamilton Luske en 1961. Esta película revolucionó la industria de animación por la introducción de la tecnología Xerox, máquina que permite traspasar directamente el dibujo del animador hacia la cel. Eliminando la etapa de entintado. (Frank, 2019). Esto permitió ver los trazos sueltos, expresivos, líneas peludas, presión del trazo y texturas que no habían aparecido nunca.

Hoy en día, sin usar xerografía, se puede hacer exactamente lo mismo, con un computador y un escáner. Y en este sentido se guía la propuesta. Ilustraciones detalladas, ricas en texturas, realizadas a lápiz negro palo, carboncillo, lápiz mina...desde el papel directamente a la pantalla.



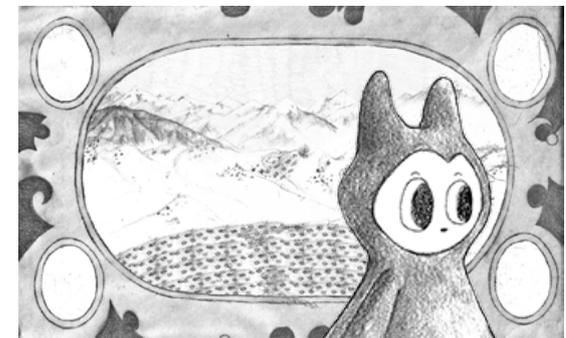
**Pinocchio (1940)**

<https://bit.ly/3zdlg9A>



**101 Dalmatians (1961)**

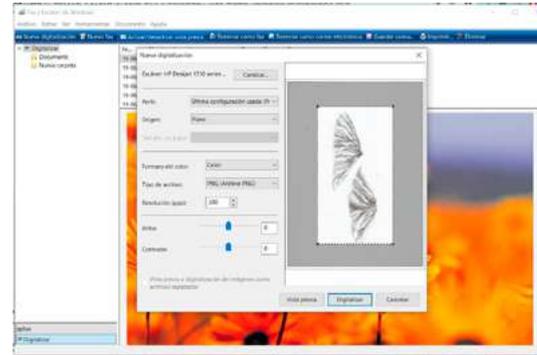
<https://bit.ly/3hLduPl>





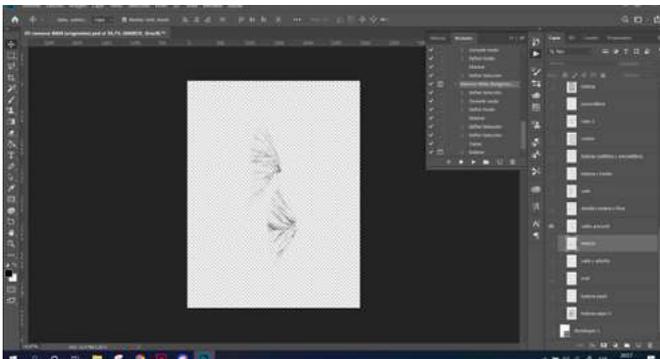
### 01. Dibujar

Dibujar sobre papel mantequilla con lápiz negro palo, si es necesario repasar detalles.



### 02. Escanear

Escanear la ilustración a 200 ppi, guardar y abrir en Adobe Photoshop.



### 03. Remover blanco

Se remueve el blanco de la ilustración mediante una acción previamente configurada en Photoshop. Esto deja la ilustración en escala de grises.



### 04. Agregar blanco

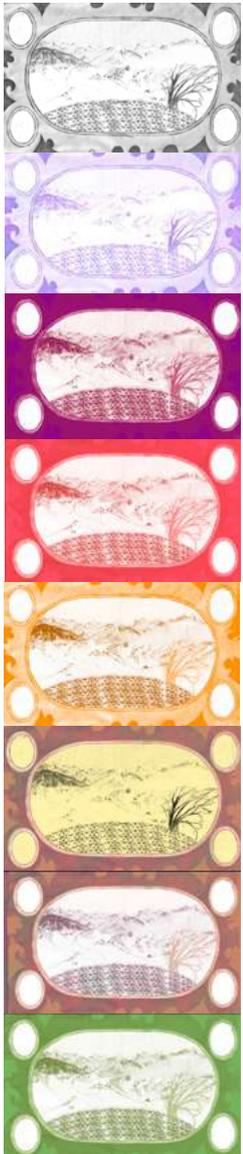
Borrar errores editar, brillo, niveles y agregar una capa blanca sólida detrás del elemento, y guardar en formato PSD.



## Preparación de archivos (assets)

### 05. Importar a After Effects

Es preferible juntar varios assets (con características comunes) en un mismo PSD antes de importar a AE.

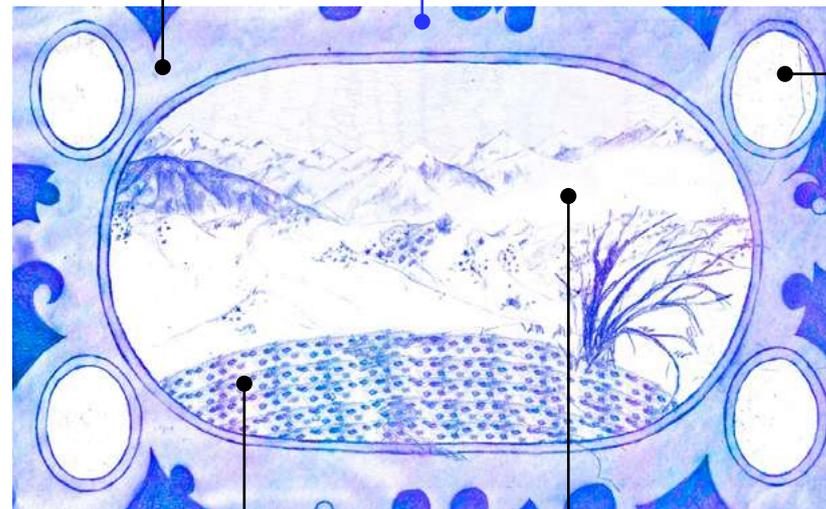


## Decisiones y Características

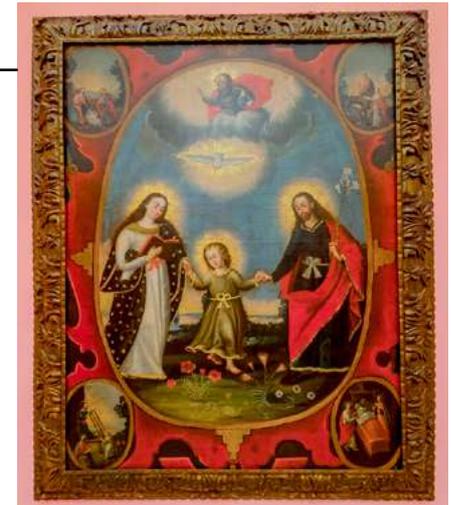
### Azul

Se escoge este color por sobre otros, dado que se considera un color elegante. Es relajante y agradable a la vista.

Textura



Marco



15. SAGRADA FAMILIA CON SANTA TRINIDAD, PINTOR QUITEÑO SIGLO XVII

Patrones



### Incorporación de paisajes detallados

Escenarios realistas que puedan ubicar al observador en un territorio reconocible.

# Diseño de Personajes

A través de los personajes se desea incorporar una contemporaneidad al relato. Se pretende potenciar estas características para que la audiencia más joven pueda sentirse identificada y generar un lazo más significativo con el cuento.



**Hormiguita**  
GOTH LOVER

Una delirante romántica, pero sabe lo que quiere, lo que no. Su vestimenta toma un poco de la caperuza roja. Su capucha enmarca su cara en un corazón, revelando su naturaleza sentimental. Sus cachitos se mueven con ella expresando su ligereza de sangre y actitud juguetona. Se contrasta con su vestimenta oscura y botas gruesas.

La hormiguita es el personaje con menor detalle y figura más sencilla, esto para facilitar el trabajo de animación, dado que es el personaje con más cuadros



**Ratón Pérez**  
RATÓN ARTISTA

Dulce pero porfiado. Sabía lo que quería la hormiga antes de que esta se lo dijiera.

El ratón Pérez comparte rasgos con la hormiga, una cara redonda, ojos grandes, nariz de punto y estatura parecida. Son elementos que se toman en cuenta para que la pareja se vea armoniosa y equilibrada cuando estén juntos.

Al ser un degú, el Ratón Pérez tiene una cola peluda, tipo pincel, lo que sugiere que posee cierta sensibilidad artística.



**Zorro**  
ZORRO CHILLA FASHION

Tímido pero buen muchacho. El único animal a quien sí se le dibujaba ojos grandes. Se transformaba en otro animal (en ardilla). Por esta razón se le dieron anteojos, ya que podría justificarse un mayor tamaño de ojos debido al vidrio del lente.

Se buscaba hacer a los pretendientes lo más distintos uno de otros. Ya que el ratón Pérez es el personaje descuidado. Se decidió usar lo contrario para el zorro. Una actitud impecable, y un poco tieso en materia social.



**Rana**  
RANITA APAÑADORA

Secretamente el mejor pretendiente, pero, lo juzgan por su apariencia. (sus verrugas)

Se debatió entre darle un estilo casual y otro bohemio que se complementara con atuendogénero no conforme, falda, vestido. Pero se consideró mucha información para menos de 5 segundos de exposición.

El estilo deportivo casual, otorgaba un aire amigable y se diferencia bien de los otros pretendientes



16. JOVEN GOTHIC/ALTERNATIVE  
EN @STGO.FASHION



17. BAD BUNNY  
MIA MUSIC VIDEO FT DRAKE



18. FASHION INFLUENCER CHILENO  
INSTAGRAM @FELICAVIERESV



19. MODELOS NIKE  
ROPA DEPORTIVA

## Pradera



Google Street View

<https://bit.ly/2UXuSre>

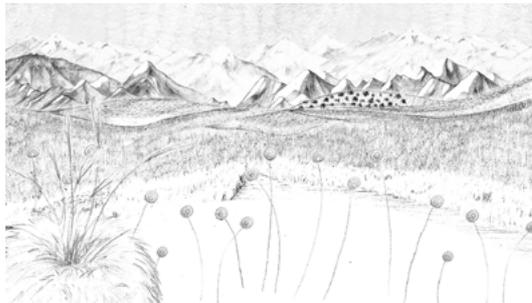


## Laguna | San Francisco Lodge



Google Street View

<https://bit.ly/3exZmXI>



## Campo



Google Street View

<https://bit.ly/3zaqyU5>



# Diseño de fondo y escenarios

LOS ANDES, VALLE DE SAN FRANCISCO

Como se mencionó antes, el cuento se ambientará en el lugar que fue recopilado. Los Andes, Valle de San Francisco. Perteneciente a la provincia de Los Andes, comuna de San Esteban, V Región de Valparaíso. Debido a la situación pandemia y cuarentena, resulta casi imposible ir conocer el territorio para realizar un estudio in situ del espacio. A falta de esta posibilidad, se viajó via virtual a través de Google Maps Street View. Se visitaron sectores cercanos al Valle de San Francisco, especialmente lugares de la comuna de San Esteban.

De los 6 escenarios que se crearon para la animación, 5 se basan en localidades reales. Siendo la única excepción la fachada de la casa de los padrinos y madrinas. En gran medida todos los escenarios ficticios guardan relación con su paralelo en físico, solo se modificaron para agregar un mayor interés visual. Para ese fin se integran patrones y texturas en los suelos, o se aumentan ciertas cantidades de elementos hasta un punto de exageración, por último, se procura que la cordillera se encuentre en todas las escenas.

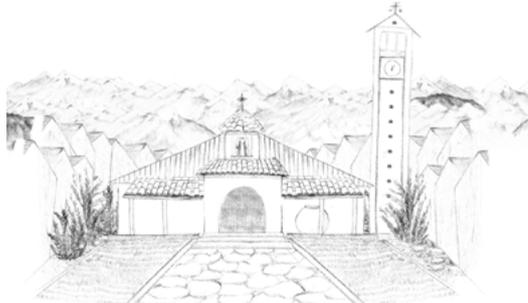
En el caso de la casa, se tomó una decisión segura con la fachada de madera, pero no se perdió la oportunidad de incorporar otros elementos que se consideran parte a la identidad nacional. Como por ejemplo el plato Lozapenco.

### Iglesia | Parroquia San Esteban

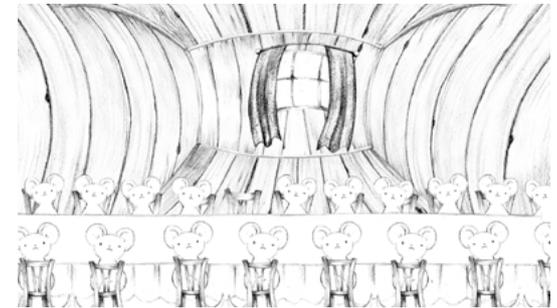


Google Street View

<https://bit.ly/3rn4h30>



### Casa mairinas y pairinos



### Cementerio | Cementerio Parroquial San Esteban



Google Street View

<https://bit.ly/3rgizlS>



### Plato



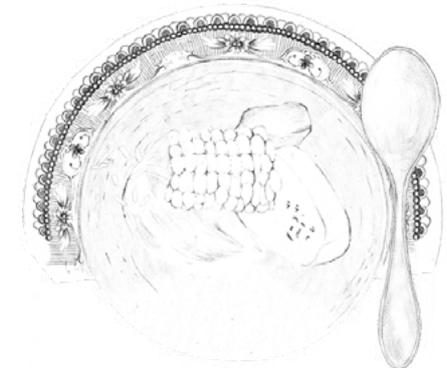
00. PLATO LOZAPENCO

### Valles



Google Street View

<https://bit.ly/3xKmTMB>



## Criterios de animación

Primero, se busca siempre la economización de recursos. Segundo, debido a que no hay animadores formales en el equipo se suelen repetir los mismos 3 recursos que se conocen.

### Cuadro a cuadro

Animación tradicional, sin embargo se define que ningún movimiento dentro de la animación tomará más de 4 cuadros. Únicamente dos, tres o cuatro, esto para evitar diferencias drásticas en la calidad de movimiento de los personajes.

### Loops

Repetición de un mismo set de cuadros. Cuando son solo dos cuadros se le conoce como traceback.

### Parallax Scrolling

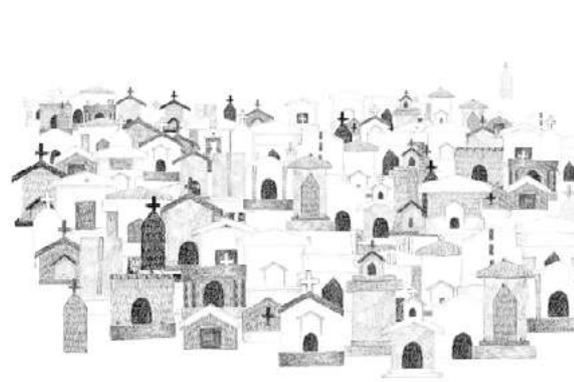
Se le llama así al efecto de profundidad que se genera al mover capas independientes en una misma dirección a distintas velocidades. Esta técnica se puede incorporar de manera sencilla en After Effects.

### Trabajar con Módulos

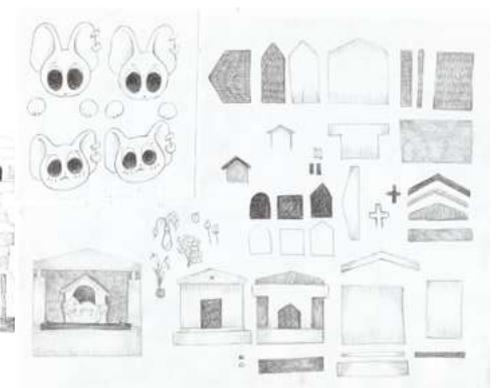
(animación e ilustración)

En escenas donde hay que llenar espacio con elementos pequeños. Dibujar objeto por objeto puede ser agotador, consume tiempo y material. Durante toda la animación se incorporaron objetos modulares, para la elaboración de los fondos.

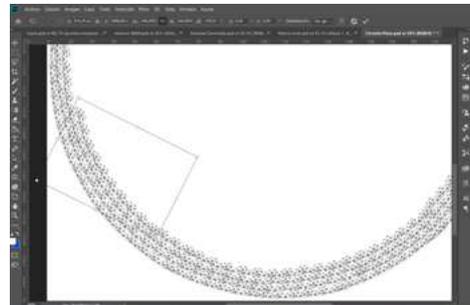
25 TUMBAS ORIGINALES



MÓDULOS TUMBAS

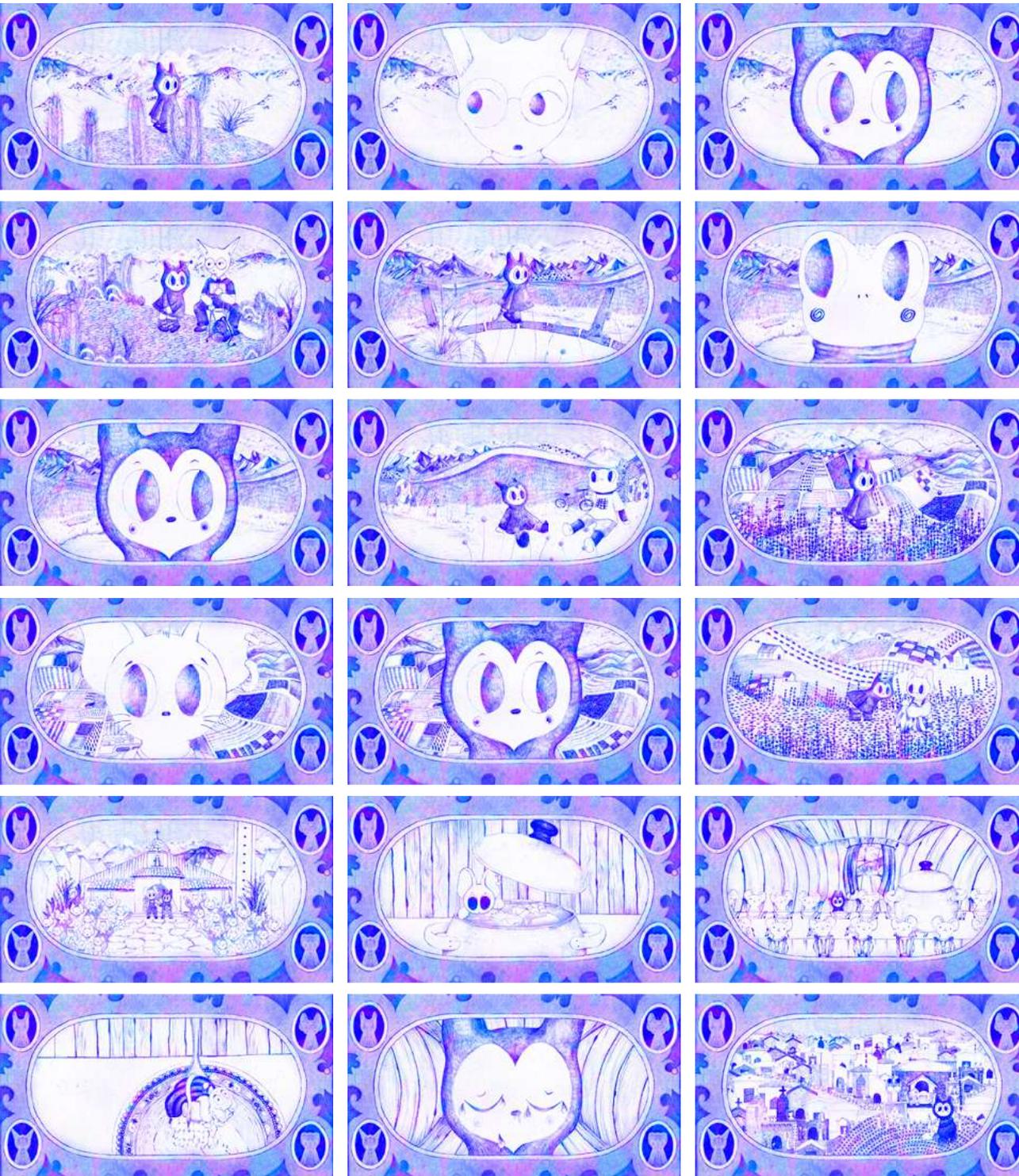


PISO CAMPO RATÓN PÉREZ



MÓDULO ÚNICO





Los cuadros de estilo presentados al costado, fueron elaborados en lienzos de 1920x1080 pixeles, en una resolución de 300 ppi, en Adobe Photoshop. Mismas proporciones utilizadas en el archivo de After Effects. Así no perdían detalles y se conservaba la calidad de imagen. Si se desea ver alguna escena en tamaño real, con su completa resolución, se le invita a clicar la carpeta de arriba.

Se preparaban estas escenas previo al montaje en After Effects, haciendo el flujo del trabajo más expedito, además de poder testear el cuadro na sin necesidad de animarlo.



## Música

Para reforzar la identidad local del proyecto, se determina que solo se considerará música y melodías compuestas y/o interpretadas por músicos y compositores chilenos. Durante una primera etapa se indaga en la búsqueda, de algún colectivo chileno de música con material de Creative Commons.

Vía Bandcamp, una tienda de música en línea, se encuentra el colectivo chileno Uva Robots Records. Quienes trabajan parte de su contenido en Creative Commons. Lamentablemente, todo su trabajo contiene voz y letra.

Se reevalúa la búsqueda centrándose en compositores nacionales tantos, activos hoy en día o ya fallecidos. Meses después se topó con el trabajo del guitarrista chileno Luis Orlandini, quien por casualidad resulta ser docente de la Universidad de Chile y la Pontificia Universidad Católica.

Por lo cual se le contactó vía correo electrónico. A ambos correos institucionales y una hora después, otorgó su consentimiento para utilizar su música, en el proyecto.

**Avance 01**  
<https://bit.ly/3hQwHz4>



**Walking Cycle**

13 DE JUNIO

Storyboard animado  
 Hormiguita Walking Cycle 02.  
 Solo Hormiguita  
 Tres escenarios: pradera, laguna y campo. Sin sonido.

**Avance 02**  
<https://bit.ly/2UQn76h>

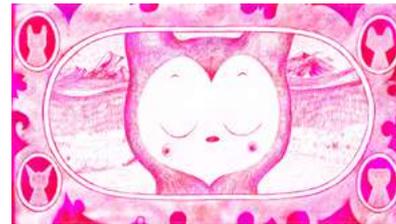


**Avance-Boda**

25 DE JUNIO

Avance de animación hasta la boda.  
 Hormiguita, Zorro, Rana, Ratón, mairinos y pairinas.  
 Cuatro escenarios, pradera, laguna, campo e iglesia.  
 Solo narración. Sin música

**Avance 03**  
<https://bit.ly/3BgUzn7>



**Colores**

25 DE JUNIO



Animación, avance-boda , pero se agregó una prueba de animación rápida de colores. (variación de color durante el transcurso de la animación).

No se tenía intención de cambiar el azul. pero esta prueba demostró que el loop que corre en movimiento responsable del color de la pieza, distrae de la acción en pantalla. Decide cambiarse.

**Avance 04**  
<https://bit.ly/3hORW4a>



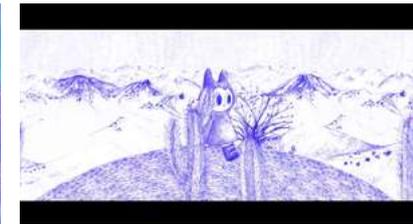
**Avance-boda-animatic**

26 DE JUNIO

Avance con narración y música. Se agregan bocetos a modo de animatic para comprender el tiempo restante y utilizarlo correctamente.

Se decide prescindir del marco por resultar monótono debido a tanto tiempo en pantalla estando inmóvil, además el espacio podría aprovecharse mejor.

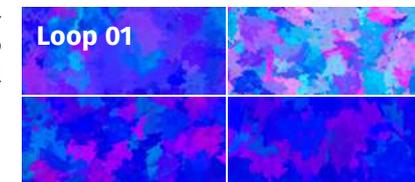
**Avance 05**  
<https://bit.ly/3kv20RT>



**Relato completo**

09 DE JULIO

Avance de animación, cuento completo, arreglar errores puntuales. Reemplazar el loop de color Añadir introducción y créditos.



## Avances de animación



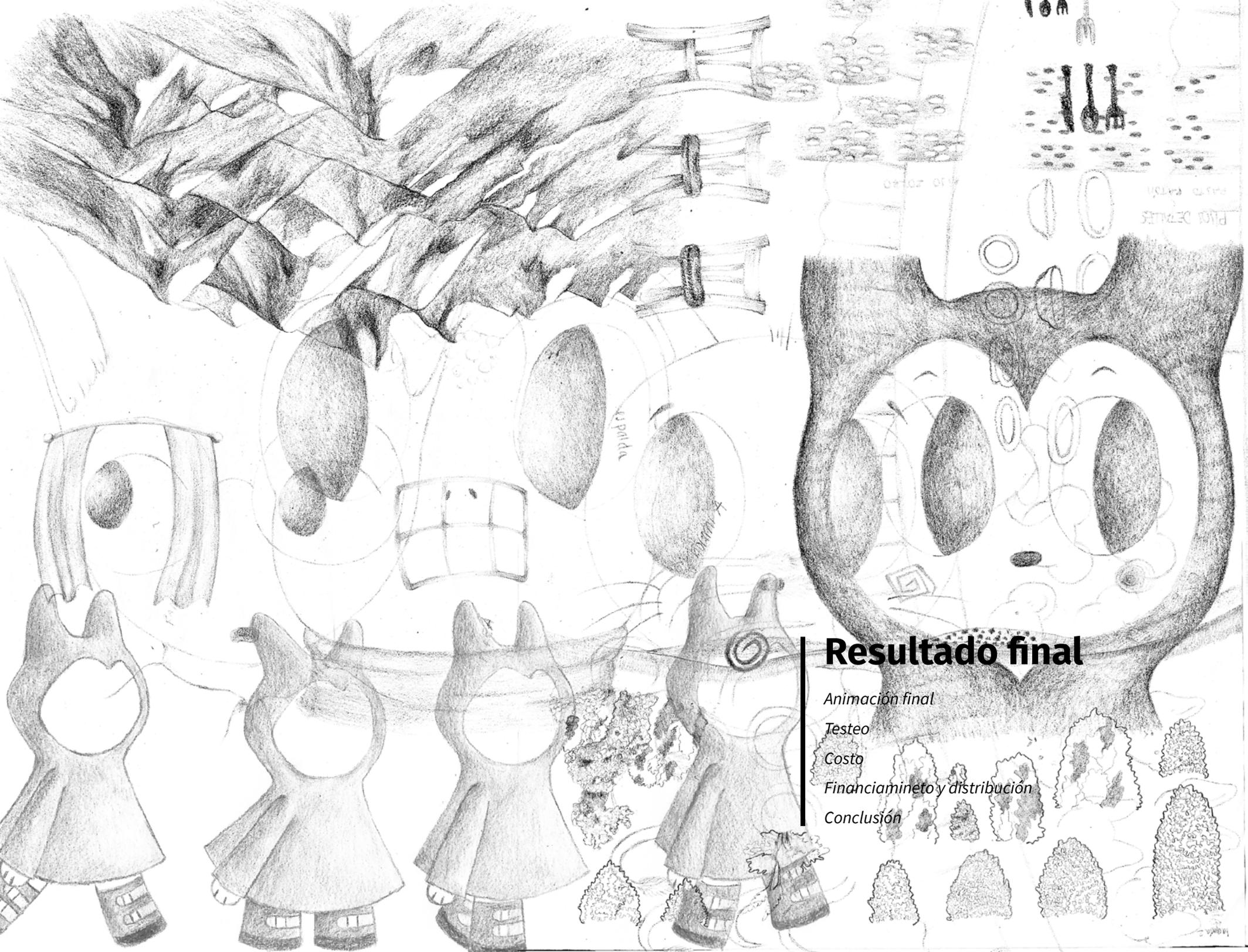
# dúmere dúmere

## **dúmere-dúmere**

Proyecto cultural que busca entregar y acercar de manera gratuita relatos de narradores desconocidos nacionales a la nueva generación digital de niños, niñas y jóvenes mediante canales familiares para ellos.

Su identidad visual clara y fuerte. Rescata elementos análogos a la vez integrando técnicas digitales, generando un híbrido audiovisual que transforma estos relatos previamente olvidados en piezas memorables de patrimonio cultural inmaterial nacional.

Para su primera versión u temporada se estarían adaptando los relatos del libro anteriormente mencionado: Cuentos Folclóricos de Chile (Tomo I, II y III), de Yolando Pino Saavedra. Sin embargo, para versiones posteriores pueden incluirse otros libros de la escena nacional que rescaten los relatos de los narradores orales.



## Resultado final

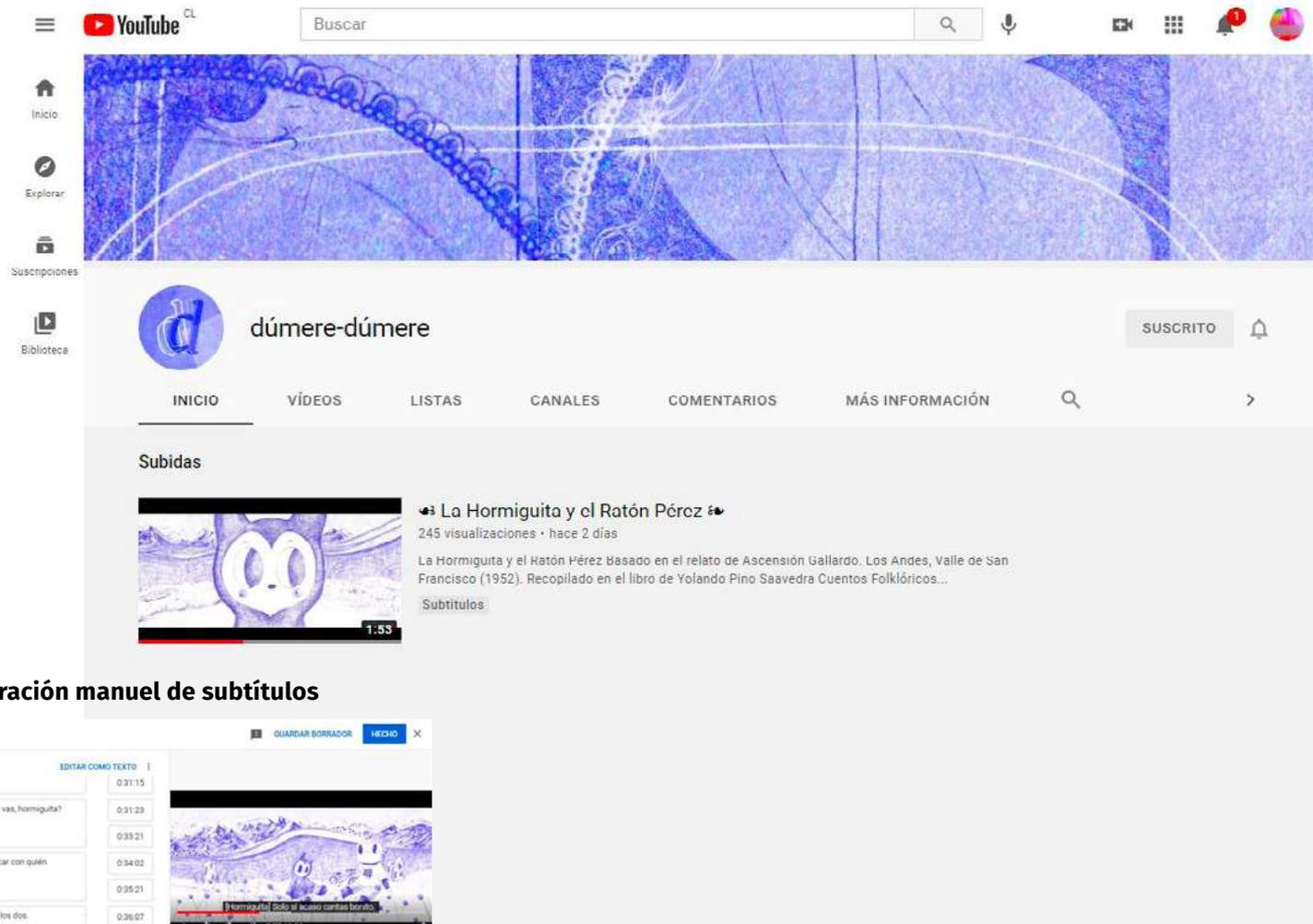
*Animación final*

*Testeo*

*Costo*

*Financiamiento y distribución*

*Conclusión*



### Incorporación manual de subtítulos

## Difusión



El capítulo piloto de dúmere-dúmere, La hormiguita y el Ratón Pérez puso en circulación el día sábado 17 de Julio del 2021.

En dos días ha generado 246 visualizaciones, 55 me gusta y un no me gusta. Debido a que el vídeo fue declarado de antemano para público infantil, Youtube no permite comentarios en los vídeos.

Se prepararon subtítulos, sin jerga y modismo chilenos, a modo de complemento. Con la intención de universalizar el contenido.



## Testeo

Para el proceso de testeo se emplearon dos métodos. El primero una pequeña encuesta grabada con 4 preguntas: ¿Qué les pareció cuento y la animación? ¿Qué les gustó más? ¿Quién es su personaje favorito? y ¿Dónde se ubica el cuento?. Por el momento solo se pudieron realizar dos de este tipo de registro.

El segundo método consistió en difundir una encuesta de Google Drive. Que incluía preguntas similares. Se recaudaron 46 respuestas de usuarios entre los 9 a 62 años.



**Acceso testeos**

<https://bit.ly/3eAwsGo>

## ¿Qué opinas sobre el cuento?

**Laura Sandoval**  
23 años *Fue demasiado lindo y triste a la vez se me hizo un nudo en la guatita cuando el ratón se fue a meter a la cazuela pero toda la historia antes de eso fue muy linda.*

**Daniela**  
24 años *Me gusta la animación, el cuento es adorable y tiene un final inesperado.*

**Evelyn Valdebenito**  
33 años *Me parece muy bueno. Tiene un mensaje muy potente. Se lo mostré a mis hijos y lo vieron 4 veces seguidas.*

**Domique Latournerie**  
35 años *Es un cuento triste pero me trae recuerdos lindos, ya que mi abuela me lo contaba en mi infancia.*

**Eduardo**  
59 años *me sorprendió, yo creí que se iban a casar e iban a ser felices. Me gusto el tema folclórico y la narración de chileno como de campo.*

**Josefa**  
23 años *me gusto porque me sorprendió y me gusta que algunas cosas me den pena, no todo es siempre bonito...*

**José**  
26 años *Tiene una moraleja muy propia folclórica chilena.*

**Edurne**  
15 años *Pienso que es un cuento algo triste, aunque entiendo perfectamente que la variedad de los cuentos son los que atraen a los espectadores.*

**Maité**  
9 años *Me gustó el cuento porque querían casarse y ser felices, aunque fue triste cuando el ratón murió por porfiado.*

## ¿Qué opinas sobre la animación?

**Lya Moraleda**  
24 años *Me gusto mucho los tiempos, la fluidez de la animación, en especial la música y la narración que evoca la cultura chilena.*

**Shuting Zhong**  
24 años *Tenía mucho carácter, un estilo diferente a lo que se ve hoy en día.*

**Matias Zañartu B.**  
25 años *Fue agradable de seguir, me encantaron las voces y la música. Me gustó mucho el diseño en particular de los rostros. Que fuera todo de un tono azul me recordó a dibujos en lápiz de pasta.*

**Eduardo**  
59 años *Me pareció bueno, aunque es simple no necesita más es preciso y conciso. El movimiento del fondo y los cerros en la caminata es genial, se demuestra el viaje, la acción.*

**Victoria Latournerie**  
23 años *Me gustó mucho! Los personajes son tiernos y el estilo en azul es interesante. La narración está buena. El ritmo también está bien, no se hace para nada lento y el cuento en general es cortito.*

**Alma**  
23 años *El dibujo es estéticamente lindo. La animación se asegura de ir a un ritmo constante para que el espectador no se cansé ni aburra, el resultado de fluidez que otorga es muy ameno.*

**Felipe Fuentealba**  
23 años *Me encanta, me gusta como los personajes tienen como ese efecto visual, el uso de una animación menos fluida y el uso de solo el azul da la sensación de que lo sacaran directamente de un libro.*

**Romina Prieto**  
Diseñadora *La gráfica es hermosa, me recuerda a Lozapenco.*

## ¿Dónde se ubica el cuento?

**Florencia**  
17 años *En Chile, por la forma en la que se narra con los modismos típicos que tenemos lxs chilenxs y también porque aparece una cazuela.*

**Teresa Millán**  
24 años *en Chile, supongo que en algún valle ¿quizás del sur, pero no tan al sur? Por la región del maule.*

**Benjamín**  
25 años *Sur de Chile. Acento sureño muy marcado y fondos más campestres.*

**Lya Moraleda**  
24 años *Sur de Chile, época colonial.*

**Anita**  
23 años *En Chile, por la forma de narración pero no sé un lugar específico.*

**Estefanía**  
16 años *En un campo, porque se pueden ver praderas o siembras.*

**Bárbara**  
28 años *Me da la sensación de que se sitúa a las afueras de Santiago porque tiene toques campesinos y de pueblo pequeño.*

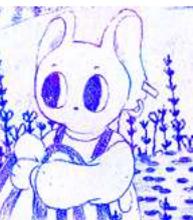
## ¿Personaje favorito?



27 VOTOS

**Eduarne**  
15 años  
Me resulta bastante inocente ya que a toda persona que se encontraba no tenía maldad ella solo quería buscar a su alma gemela.

**Maite**  
9 años  
Es niña como yo.



16 VOTOS

**Eduardo**  
59 años  
Porque es un ganador, gana y murió y apareció en la sopa, fue el centro de atención.

**Catalina**  
23 años  
Es porfiado como yo y amo como se viste.



7 VOTOS

**Alma**  
22 años  
Cuando el ratón Pérez sale cocido en la sopa, la reacción de los padrinos y madrinas es fenomenal, Le da tensión a la situación adecuada.

**Cristobal**  
23 años  
Porque están chiquitos y son adorables.



3 VOTOS

**Kris**  
23 años  
Porque me gustan los zorros y lo encontré tierno.

**Victoria**  
23 años  
Es muy lindo, me gustan los zorros.



0 VOTOS

## ¿Te gustaría ver más cuentos así?

**Alma**  
22 años  
¡Sí! Es muy necesario visibilizar más los cuentos folclóricos y de esta forma resulta más fácil llegar a distintos públicos de todas las edades. Y ocupar nuestro tiempo que pasamos en medios digitales, culturizándonos.

**Evelyn**  
33 años  
Sí, el formato corto y el estilo que tienen me dejan con ganas de seguir viendo.

**Kyara**  
9 años  
Sí, muy que me parece muy entretenido.

**Anita**  
23 años  
Es lindo, toma poco tiempo en verlo y no sé, te devuelven a la infancia.

**Florencia**  
17 años  
Síiiii, porque encuentro sumamente importante mantener viva la cultura mediante el arte, que tan poco reconocimiento tiene en este país.

**Bárbara**  
28 años  
Sí, me gustaría porque de una manera inconsciente se introduciría música folclórica y costumbres típicas de Chile, además de motivar la imaginación mediante el relato del cuento y la animación.

## Conclusión testeo

Las siguientes respuestas y opiniones permitieron saber que gran parte de los encuestados pudieron ubicar la historia en Chile, en algún sector campestre o sureño, e incluso, en algunos casos, se le otorgó una época a pesar de que no estaba explícita el desarrollo del cuento.

En cuanto a la animación, se logra ver que los encuestados asocian la ilustración y la animación con el trabajo análogo con lápices y es distinto a lo que se ve hoy en día. El ritmo de la narración más el trabajo de la voz generó mucho interés y sentido. Era el elemento que más agregaba orientación espacial y territorio a la historia.

La percepción de los personajes puede resumirse a la ternura que emiten, y la personalidad de estos, especialmente el de la hormiguita y el ratón Pérez.

Por último a todos los encuestados les pareció que la animación es un medio óptimo, para la difusión del patrimonio cultural inmaterial chileno.

## Costo y Financiamiento

Dúmeres Dúmeres es un proyecto que se inició de manera independiente, con inversión de la propia diseñadora. Es decir, no está sujeta a ninguna entidad u organización que financie el proyecto. A pesar de ello, se considera un presupuesto base para poder continuar con futuras producciones y un crecimiento óptimo del proyecto, si así se deseara.

Para este fin se estimará el costo de producción por cada un capítulo. Para referencia, estos son episodios de entre 1:30 y 3:00 de duración, máximo.

### Sobre el capítulo piloto

Recordar que La hormiguita y el Ratón Pérez, debido a su naturaleza como trabajo académico sin fines de lucro. Los roles ajenos a la diseñadora, música (licencias) y actor/actriz de voz se consiguieron de manera gratuita.

	Costo	Cantidad	Total
<b>Director/a de arte</b>	\$750.000	1	\$750.000
<b>Animador/a AE</b>	\$500.000	1-2	\$500.000 - \$1.000.000
<b>Ilustrador/a</b>	\$600.000	2	\$1.200.000
<b>Actriz de voz</b>	\$50.000	1	\$50.000

**Total aproximado : \$3.378.000**

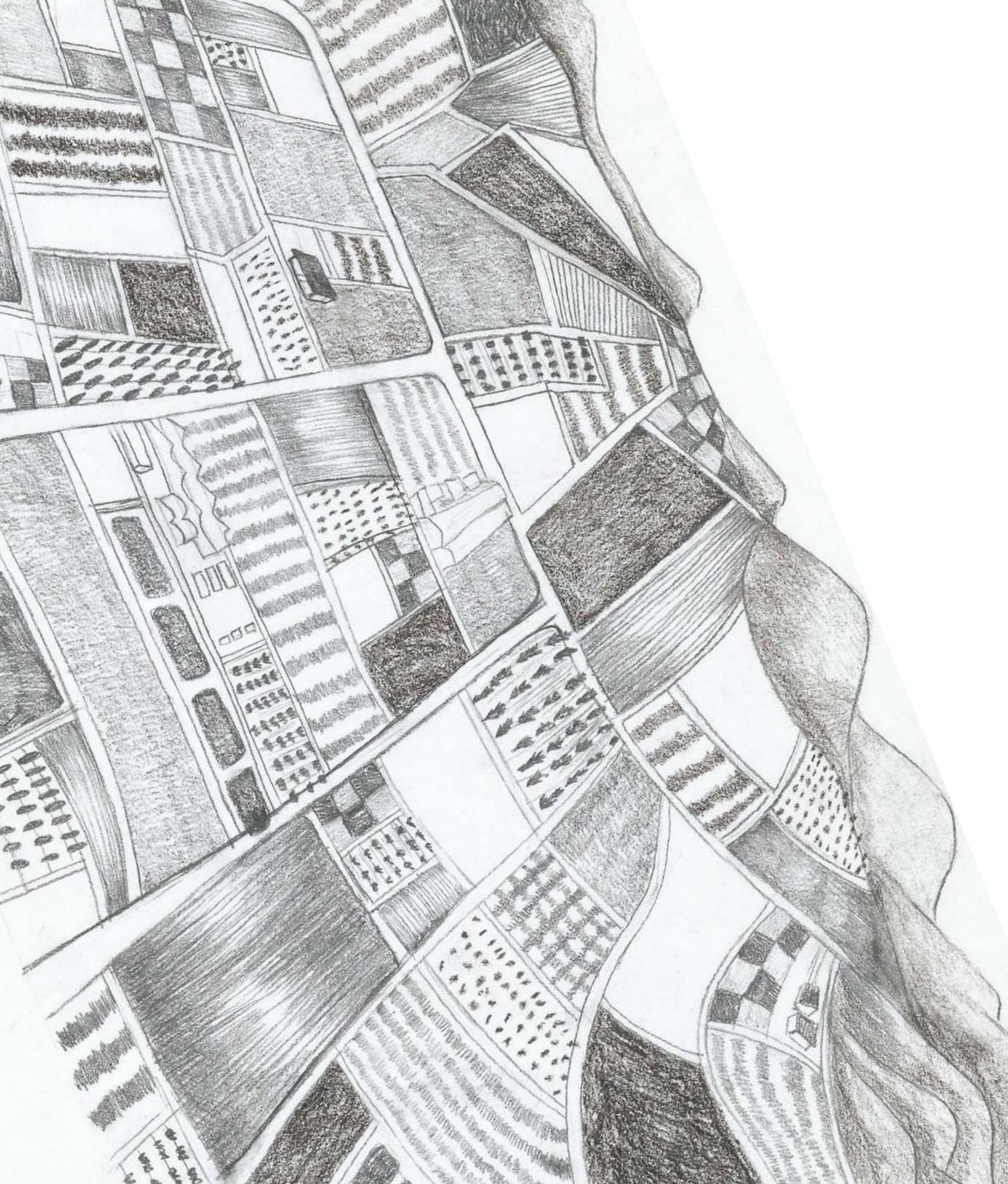
**Costo por capítulo (duración de 1:00 a 3:00 minutos)**

ACTOR DE VOZ, COSTO REFERENCIA RECUPERADO DE  
[HTTPS://BIT.LY/3BFEJ4C](https://bit.ly/3BFEJ4C)

ÁNIMADOR AE Y DIRECTOR/RA DE ARTE  
 COSTO REFERENCIADO EN LA MEMORIA DE TESIS DE DISEÑO  
 UC DE CLAUDIA ZÁVILA, FLORÁNIMA. 2017.

# The Business Model Canvas

<p><b>Key Partners</b> Socios Clave</p> <p><b>Chile para niños</b> Organización de recopilación y distribución de material didáctico y de entretenimiento relacionado con memoria chilena y Biblioteca Nacional.</p> <p><b>Cntv infantil</b> Canal de televisión nacional chilena, encargado de distribuir y producir animación chilena.</p> <p><b>Capital abeja</b> Financiamiento inicial para poner en marcha el proyecto.</p> <p><b>Fondart</b> Financiamiento inicial para poner en marcha el proyecto.</p>	<p><b>Key Activities</b> Actividades Clave</p> <p><b>Investigación</b> Investigar relatos chilenos y su posterior reinterpretación/edición.</p> <p><b>Animación</b> Dibujar in-house cuadros para el cuadro-a-cuadro y stop motion, en su mayoría a mano.</p> <p><b>Edición</b> Trabajo de ensamblaje de la animación de manera digital en After Effects.</p> <p><b>Distribución</b> Mediante los canales propios y key partners.</p>	<p><b>Value Propositions</b> Propuesta de Valor</p> <p>Acerca de forma gratuita los de relatos de narradores de relatos, desconocidos nacionales a niños y niñas mediante canales familiares para ellos. Con una identidad visual clara y fuerte, que transforma estos relatos previamente olvidados en piezas memorables de patrimonio cultural inmaterial nacional.</p>	<p><b>Customer Relationship</b> Relación con el cliente</p> <p>La relación espectador-producto se encuentra en un punto medio entre los creadores de contenido tradicionales (influencers) y las marcas. Donde, al ser menores de edad, se evita el contacto directo, pero, al ser independiente se mantiene informados a los espectadores a través de updates regulares en los diversos canales.</p>	<p><b>Customer Segments</b> Segmento de clientes</p> <p>El segmento de consumidor se divide en 3 grandes sectores:</p> <p><b>Niños, y jóvenes</b> El primero y más importante, son quienes participan e interactúan con el contenido de formadirecta.</p> <p><b>Padres o cuidadores</b> Quienes permiten que sus hijos vean el contenido. Reguladores</p> <p>Y por último, los <b>canales de difusión</b> con quienes se quiera colaborar, quienes expanden el alcance del proyecto.</p>										
<p><b>Cost Structure</b> Estructura de costo</p> <p>El modelo de negocios es <i>value driven</i>, enfocándose en entregar un producto de calidad y accesible a las masas, donde los procesos de producción superiores entregan el valor.</p> <table border="0"> <tr> <td><b>Costos fijos</b></td> <td><b>Costos variables</b></td> </tr> <tr> <td>1. Licencias de los programas (Adobe).</td> <td>1. Repuesto de insumos para el trabajo de animación y edición.</td> </tr> <tr> <td>2. Insumos para el trabajo de animación (papel, lápices, etc) y trabajo de edición (Internet, computadores).</td> <td>2. Sueldos para el staff variable (actores de voz y músicos).</td> </tr> <tr> <td>3. Sueldos para animadores.</td> <td></td> </tr> </table>		<b>Costos fijos</b>	<b>Costos variables</b>	1. Licencias de los programas (Adobe).	1. Repuesto de insumos para el trabajo de animación y edición.	2. Insumos para el trabajo de animación (papel, lápices, etc) y trabajo de edición (Internet, computadores).	2. Sueldos para el staff variable (actores de voz y músicos).	3. Sueldos para animadores.		<p><b>Revenue Streams</b> Flujo de ingresos</p> <table border="0"> <tr> <td><b>Crowdfundidg y financiamiento privado:</b> A partir de personas dispuestas a invertir también conocido como modelo de las 3fs family, friends, and fools. Posible también gracias a plataformas como Patreon, donde personas pueden donar a ciertos proyectos de su interés para mantenerlos a flote.</td> <td><b>Google add revenue:</b> trabajar junto al programa de add cents de google, donde, a través de publicidad es posible generar ganancias.</td> </tr> </table>			<b>Crowdfundidg y financiamiento privado:</b> A partir de personas dispuestas a invertir también conocido como modelo de las 3fs family, friends, and fools. Posible también gracias a plataformas como Patreon, donde personas pueden donar a ciertos proyectos de su interés para mantenerlos a flote.	<b>Google add revenue:</b> trabajar junto al programa de add cents de google, donde, a través de publicidad es posible generar ganancias.
<b>Costos fijos</b>	<b>Costos variables</b>													
1. Licencias de los programas (Adobe).	1. Repuesto de insumos para el trabajo de animación y edición.													
2. Insumos para el trabajo de animación (papel, lápices, etc) y trabajo de edición (Internet, computadores).	2. Sueldos para el staff variable (actores de voz y músicos).													
3. Sueldos para animadores.														
<b>Crowdfundidg y financiamiento privado:</b> A partir de personas dispuestas a invertir también conocido como modelo de las 3fs family, friends, and fools. Posible también gracias a plataformas como Patreon, donde personas pueden donar a ciertos proyectos de su interés para mantenerlos a flote.	<b>Google add revenue:</b> trabajar junto al programa de add cents de google, donde, a través de publicidad es posible generar ganancias.													



## Conclusión

Esta experiencia me acercó a un mundo que siempre me apasiono, tanto el proceso de la ilustración, como llevar a la vida esos dibujos con el movimiento, inspirándome de mis raíces y realidad personal para crear objetos de diseño que hable con mi voz y sensibilidad propia.

La oportunidad de explorar la fusión entre el trabajo digital y tradicional me permite salir de este proyecto con un arsenal de herramientas y maneras de pensar ciertos procesos de producción. Ampliando el horizonte de lo que es posible con presupuestos y equipos reducidos para crear piezas que estén a gusto en el mundo de la media indie.

De esta manera cierro esta experiencia con la seguridad de que, de cierta manera, pude cumplir mis objetivos académicos y personales. Me permitió acercar a las personas con el patrimonio perdido de Chile de una forma ludica, y con esto termino satisfecha.



*“Todo texto es apenas un apunte acerca de algo y, como tal, pide que el lector aporte su sensibilidad, experiencia, afectividad e imaginación, continuando la escritura del autor con la suya de lector. Esto es lo que ha ocurrido con los cuentos folclóricos; han perdurado porque se rehacen en cada relato. Los rehace el narrador, pero también cada uno de los auditores que incorporan su espacio, su tiempo, su acontecer y sus personajes propios. Esa recreación es, a la vez, crítica y creación.”*

**Yolando Pino Saavedra**

Cita recuperada del libro Cuentos Folclóricos de Chile Tomo I, 1960.

## Referencias Bibliográficas

Agencia Chilena ISBN. (2020, enero). Informe Estadístico 2019. Cámara Chilena del Libro. Recuperado de <https://camaradelibro.cl/wp-content/uploads/2020/03/Memoria-ISBN-2019-Digital-1.pdf>

Aguirre F. 6 nov 2020 01:57 PM. (2020, 6 noviembre). Youtube en 2020: más de 10 millones de chilenos vieron videos y subieron 160% más contenido que el año pasado. Recuperado 6 de diciembre de 2020, de <https://www.latercera.com/que-pasa/noticia/youtube-en-2020-mas-de-10-millones-de-chilenos-vieron-videos-y-subieron-160-mas-contenido-que-el-ano-pasado/DH4OL-HYNRBBE7DVMHLE4SXP57M/#:%7E:text=Asimismo%2C%20YouTube%20lleg%C3%B3%20a%20m%C3%A1s,de%20suscriptores%20en%20el%20pa%C3%AD>

Arévalo, J. M. (2004). La tradición, el patrimonio y la identidad. *Revista de estudios extremeños*, 60(3), 925-956. Recuperado de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53493025/LECTURA2E.pdf?1497384409=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa\\_tradicion\\_el\\_patrimonio\\_y\\_la\\_identida.pdf&Expires=1607405516&Signature=Mvae8Z4QaFE03rkkeGxOgl-8KLxQyjmf7rFgplSPyDQ4t-4zsFFV2-zzPk7oYZdDzrT3qPgO31K76bphA-MMneogU5mJgzPcdvbCzd~21leydlJagPXV~tOKE8HUF-pW3HrB~kCAHyCJBqBeBtkbyUviAw31eB5-DWfVD9lMeTN-7gr0C4qQlyFO2UualRgJjOS2~pqCjhtYDm-vPW7ZYsNEnfnfk8vjwSPaySIKEBO7prcAYhVaitNX0ROCKk2JaAL8ogaGPLOg-J~6yjjWohpZnwnVnZloaBvaK4FRO5j6wlq6ylmTeYw3AJzF9bLBWk-tVJtMZKOJ-JU7ZIObz-TM1w\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOH5FGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53493025/LECTURA2E.pdf?1497384409=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa_tradicion_el_patrimonio_y_la_identida.pdf&Expires=1607405516&Signature=Mvae8Z4QaFE03rkkeGxOgl-8KLxQyjmf7rFgplSPyDQ4t-4zsFFV2-zzPk7oYZdDzrT3qPgO31K76bphA-MMneogU5mJgzPcdvbCzd~21leydlJagPXV~tOKE8HUF-pW3HrB~kCAHyCJBqBeBtkbyUviAw31eB5-DWfVD9lMeTN-7gr0C4qQlyFO2UualRgJjOS2~pqCjhtYDm-vPW7ZYsNEnfnfk8vjwSPaySIKEBO7prcAYhVaitNX0ROCKk2JaAL8ogaGPLOg-J~6yjjWohpZnwnVnZloaBvaK4FRO5j6wlq6ylmTeYw3AJzF9bLBWk-tVJtMZKOJ-JU7ZIObz-TM1w__&Key-Pair-Id=APKAJLOH5FGSLRBV4ZA)

Arizpe, Lourdes (2006). Los debates internacionales en torno al patrimonio cultural inmaterial. *Cuicuilco*, 13(38), 13-27 ISSN: 1405-7778. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=351/35103802>

Ben Marriott. (2020, 12 agosto). I Paid 6 Animators On Fiverr To Animate My Youtube Intro. . . [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=Rt-c7YY3m7so&ab\\_channel=BenMarriott](https://www.youtube.com/watch?v=Rt-c7YY3m7so&ab_channel=BenMarriott)

Biblioteca Nacional de Chile en colaboración con el Archivo de Literatura Oral y Tradiciones Populares de la Biblioteca Nacional de Chile. (s. f.). *Estudios de folclor, cultura popular y patrimonio cultural inmaterial (1909-2003)*. Recuperado 6 de diciembre de 2020, de <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-348823.html#presentacion>

Bricker, M. A., & Winston-Allen, A. (2018). Orality and Textuality: The Alexius Legend and the Brothers Grimm. *Neophilologus*, 103(1), 99-114. <https://doi.org/10.1007/s11061-018-9584-6>

Caballero, F. & Currículum línea MINEDUC. (s. f.). *La Hormiguita. Aprendo en Línea*. Recuperado 20 de julio de 2021, de <https://www.currículumnacional.cl/estudiantes/Educacion-General/Lenguaje-y-comunicacion-1-basico/LE01-OA-17/22419:La-hormiguita>

Cadem, Jelly. (2019). Chile que viene: Uso de Redes Sociales (marzo 2019)

[www.anda.cl/wp-content/uploads/2019/04/Estudio-El-Chile-que-Viene\\_Reddes-Sociales.pdf](http://www.anda.cl/wp-content/uploads/2019/04/Estudio-El-Chile-que-Viene_Reddes-Sociales.pdf)

Consejo Nacional de las Culturas y el Arte, Dirección de Estudios Sociales, Facultad de Sociología de la Pontificia Universidad Católica. (2014) Encuesta de

Comportamiento Lector ECL (2014) <http://plandelectura.gob.cl/wp-content/uploads/2015/04/Presentacionde-ResultadosECL2014.pdf>

Dianta, A., Garay, F. & Marchant, C. (2017). *Chiletuber: La guía de los Canales Chilenos de YouTube* (Tesis de Título). Universidad de Chile, Chile. Recuperado de <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/172701/TESIS-chiletuber.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Engels, L. (2002). The West European Alexius legend: With an appendix presenting the medieval Latin text corpus in its context. In A. Mulder-Bakker (ed.). London and New York: Routledge.

Fernández, A. (2018). *La casa lobo*. Recuperado 6 de diciembre de 2020, de <https://www.lafuga.cl/la-casa-lobo/959>

Firth, A. (2019). Anna Firth Tutorials. *Annafirth*. <https://www.annafirth.com/tutorials>

Frank, H. (2019). *The Multiplication of Traces: Xerographic Reproduction and One Hundred and One Dalmatians* [Libro electrónico]. En D. Morgan (Ed.), *Frame by Frame, A Materialist Aesthetics of Animated Cartoons* (pp. 108-144). University of California Press.

Gray, A. (2017, 10 abril). These are the world's most popular websites. Recuperado 6 de diciembre de 2020, de <https://www.weforum.org/agenda/2017/04/most-popular-websites-google-youtube-baidu/>  
Gutiérrez, R. (1997). *Barroco iberoamericano*. Lunverg.

Hernández, M. (2019, 27 septiembre). YouTube registra 2,000 millones de usuarios conectados al mes en todo el mundo. Recuperado 6 de diciembre de 2020, de <https://www.forbes.com.mx/youtube-registra-2000-millones-de-usuarios-conectados-al-mes-en-todo-el-mundo/>

Hui, G. (2006). Prefiguring the Future: Tezuka Osamu's Adult Animation and its Influence on Later Animation in Japan. *Whither the Orient*, 179-193. Recuperado de <http://cct.pa.go.kr/data/acf2006/cinema/cinema-Session%203%20-%20Gan.pdf>

Kimhandysides. (2020, 15 mayo). eLearning Narration Rate Guide - Voice Over Artist Kim Handysides. <https://kimhandysidesvoiceover.com/elearning-rate-guide/>

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Generación de modelos de negocio* (22.a ed.). Deusto.

Q.B., A. (2020, 29 enero). *La Iglesia de la Compañía de Quito, la obra maestra del Barroco americano*. Viajes y Fotografía. <https://www.viajesyfotografia.com/blog/la-iglesia-de-la-compania-de-quito-la-obra-maestra-del-barroco-americano/>

Quinta Región de Valparaíso : El nuevo Portal de la V Región de Chile. (2013). V

Región de Valparaíso. <http://www.vregion.cl/>

Mohsin, M. (2020, 5 febrero). Estadísticas YouTube 2020 [Infografía] - 10 Datos fascinantes de YouTube. Recuperado 6 de diciembre de 2020, de <https://cl.oberlo.com/blog/estadisticas-youtube>

Sepúlveda, F. (s. f.). *Cuentos folclóricos para niños: Introducción*. Recuperado de <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-85371.html>

Pino, Y. (1960-1963). *Cuentos folklóricos de Chile* (Vol. I-III). Santiago de Chile, Chile: Ediciones Universidad de Chile. Recuperado de <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-577.html#documentos>

Raschka, I. (2017). *Learn Animation. CARTOON ASSETS*. <https://ingoraschka.com/blog.html>  
Región de Valparaíso: historia, mapa, clima, flora y mucho más. (2018, 7 marzo). *Conozcamos Profundamente Cada Lugar De Chile*. [https://conociendochile.com/c-divisiones-territoriales/region-de-valparaiso/#Flora\\_y\\_fauna\\_de\\_la\\_Region\\_de\\_Valparaiso](https://conociendochile.com/c-divisiones-territoriales/region-de-valparaiso/#Flora_y_fauna_de_la_Region_de_Valparaiso)

Resolutions, capture rates and aspect ratios. (2018). *Epiphan Video*. <https://www.epiphan.com/userguides/avio-4k/Content/UserGuides/VideoGrabber/UV3-Capture/fpsResolutions&Ratios.htm>

Salas, E. P. (1952). *Guía bibliográfica para el estudio del folklore chileno*. Recuperado de <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-9609.html>

Sanz, C. G. (2006). *La investigación folklórica: premisas y consideraciones de carácter ético en relación con el trabajo de campo*. El cuento folclórico en la literatura y en la tradición oral, 126, 207. Recuperado de <https://books.google.cl/books?hl=es&lr=&id=uFifrlYVjMc&oi=fnd&pg=PA207&dq=#v=onepage&q&f=false>

Sharpsteen B. (Director), Luske H. (Director). (1940). *Monstro attacks, Pinocchio* [Película]. Walt Disney Productions.

Statista. (2020). *Global social networks ranked by number of users 2020* [Conjunto de datos]. Recuperado de <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>

## Referencias Bibliográficas

Tonko House. (2019, 8 marzo). Animation: Toshi Nakamura's Character Walk Cycle - Tonko School (#043) [Vídeo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=UuZSI4cRZg8&ab\\_channel=TonkoHouse](https://www.youtube.com/watch?v=UuZSI4cRZg8&ab_channel=TonkoHouse)

Villa, B. (2017, 13 mayo). ¿Sabes su nombre real? La historia del plato más famoso de Chile. BioBioChile - La Red de Prensa Más Grande de Chile. <https://www.biobiochile.cl/noticias/sociedad/curiosidades/2017/05/13/sabes-su-nombre-real-la-historia-del-plato-mas-famoso-de-chile.shtml>

Vilas-Boas, E., & Maher, J. (2020, 5 octubre). The 100 Sequences That

Shaped Animation. Vulture. <https://www.vulture.com/article/most-influential-best-scenes-animation-history.html>

Vansina, J., & Udina, D. (2007). Tradición oral, historia oral: Logros y perspectivas (Oral tradition, oral history: Achievements and perspectives). *Historia, Antropología y Fuentes Orales*, 151-163. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/25703100>

Vicuña, J. (1915). Mitos y supersticiones recogidos de la tradición oral chilena: Estudios de Folklore Chileno. (Imprenta Universitaria ed.). Recuperado de <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-8171.html>

Williams, R. (2002). The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Faber & Faber.

## Referencias Figuras

Careyleo. (2020, 28 diciembre). [Ilustración digital]. <https://instagram.com/p/CJWQeTtjYtC/>

Contreras, I. (2016). Neotenia y epigenética: la generación Z en la universidad. *Boletín del Centro de Investigación de la Creatividad*, (1), pp. 3-7.

De la Luz Vial, M. (2017, 8 julio). Degú, Ratón Cola de Pincel (Octodon degus) [Fotografía]. <https://www.flickr.com/photos/126214395@N05/35168451835>

Editora Nacional Quimantú Ltda, & Aguilera, C. (1973). Cielografía de Chile [Ilustración]. <http://www.disenonacional.cl/cielografia-de-chile/>

Fabrica Fanaloza. (2020, 6 enero). Blue Willow, creada en Penco. [Fotografía]. <https://ellalabella.cl/la-ceramica-willow-de-penco/>

Faxion, F. & felicavieresv. (2019, 18 octubre). Look Cumpleañero [Fotografía]. <https://www.instagram.com/p/B3w8tESBWUE/>

Frank, H. (2019). 4. The Multiplication of Traces: Xerographic Reproduction and One Hundred and One Dalmatians. In *Frame by Frame* (pp. 108-143). University of California Press.

Hitsdailydouble. (2018). hitsdd\_photo\_gal\_\_photo\_1154982285.jpeg [Fotografía]. Bad Bunny (OVO Sound/Rimas/Warner Bros. Records). [https://hitsdailydouble.com/the\\_bside&id=313901&title+Bad-Bunny-\(OVO-Sound-Rimas-Warner-Bros.-Records\)](https://hitsdailydouble.com/the_bside&id=313901&title+Bad-Bunny-(OVO-Sound-Rimas-Warner-Bros.-Records))

Hwa\_yo. (2020, 21 septiembre). Deep Forest [Ilustración]. <https://www.instagram.com/p/CFZlmbHGTL/>

Janke Talk & Wikipedia Commons. (1969). File-Inkandpaint.jpg [Fotografía]. File:File-Inkandpaint.jpg. <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:File-Inkandpaint.jpg>

La conversión de María Magdalena. (s. f.). [Pintura]. <http://blog.pucp.edu.pe/blog/sergionunez/2012/01/05/revelaciones-de-un-patrimonio-en-franco-extravio-historico-ii/>

Leyenda de Santa Sofronia, 1660-1699, actualmente en el Brooklyn Museum.

Museo Pedro de Osma & Autor desconocido Cuzqueño. (2016). Virgen Niña Hilando [Pintura]. <https://museopedrodeosma.org/wp-content/uploads/2016/04/Virgen-ni%C3%B1a-hilando.jpg>

NIKE. (s. f.). Shorts Nike x Off-White [Fotografía]. <https://www.nike.com/id/t/off-white-shorts-wKXzXX>

Pérez De Alesio, M. (2011, 7 abril). Virgen de la Leche [Pintura]. <http://nellyh-delarte.blogspot.com/2011/04/el-barroco-en-el-continente-americano.html>

Rebolledo, R. A. (2017, 4 octubre). 5 características de la generación alpha. *El Economista*. <https://www.economista.com.mx/politica/5-caracteristicas-de-la-generacion-alpha-20170220-0083.html>

Sagrada Familia con Santísima Trinidad. (s. f.). [Fotografía 360°]. <http://www.notrostudio.com/360s/UC/Gandarillas/>

Statista. (2021, 29 junio). Global social networks ranked by number of users 2021. <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>

Turisnet. (2018). Zorronotadef [Fotografía]. Los zorros de Chile, habitantes silenciosos de nuestro territorio. <https://www.turisnet.cl/los-zorros-de-chile-habitantes-silenciosos-de-nuestro-territorio/>

Vidal, M. (2014, 3 septiembre). Super Rana Chilena [Fotografía]. [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/09/140901\\_ciencia\\_rana\\_grande\\_chile\\_vs](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/09/140901_ciencia_rana_grande_chile_vs)

