



PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CHILE

DISEÑO | UC  
Pontificia Universidad Católica de Chile  
Escuela de Diseño

# CUENTA TERRA

CUENTOS AUDIOVIDUALES SOBRE NUESTRA RELACIÓN CON LA NATURALEZA

Maqueta de un cortometraje a partir de diferentes pilares de la cosmovisión mapuche

Estudiante: Valeria Ignacia Parraguez Ojeda

Profesora guía: Marcela Parada Poblete

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

Enero, 2022 - Santiago, Chile





PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CHILE

DISEÑO | UC  
Pontificia Universidad Católica de Chile  
Escuela de Diseño

# CUENTA TERRA

CUENTOS AUDIOVISUALES SOBRE NUESTRA RELACIÓN CON LA NATURALEZA

Maqueta de un cortometraje a partir de diferentes pilares de la cosmovisión mapuche  
Estudiante: Valeria Ignacia Parraguez Ojeda  
Profesora guía: Marcela Parada Poblete

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

Enero, 2022 - Santiago, Chile

# ÍNDICE

## **5. Agradecimiento**

## **6. Motivación personal**

## **7. Introducción**

## **9. Problemática**

## **13. Oportunidad de diseño**

## **15. Marco Teórico**

*16. El antropoceno en la crisis climática*

*20. La naturaleza y lo urbano*

*24. Otras miradas: pueblos originarios y sociedades híbridas*

*29. Pueblo mapuche y el patrimonio cultural inmaterial*

*34. Animación contemporánea, análoga y experimental*

## **36. Usuario**

## **41. Formulación del proyecto**

42. Qué, Por qué, Para qué

43. Objetivo general y Objetivos específicos

## **44. Estado del arte**

45. Antecedentes

50. Referentes

## **53. Proceso de diseño**

54. Reformulación y plan de trabajo

## *Pre-producción*

56. Recopilación de información

61. Cuentaterra: Cuentos audiovisuales que hablan sobre la relación con la naturaleza en las distintas cosmovisiones indígenas chilenas

62. Storyline y argumento

69. Storyboard

74. Estética visual

82. Diseño de personajes

95. Diseño de fondos

## *Producción*

99. Fotografía y pruebas de secuencia

## *Post-producción*

105. Armado de secuencias

106. Rotoscopía

110. Sonorización

114. Testeo final

118. Nombre e identidad gráfica

## **121. Resultado: maqueta final**

125. Implementación

127. Proyecciones

## **130. Conclusiones**

134. Referencias

140. Anexo

## AGRADECIMIENTOS

*Primeramente agradecer a todos quienes fueron parte de este proyecto de alguna u otra manera, a las personas mapuche o que se auto identifican como tal dispuestas a conversar y traspasarme sus conocimientos pese a todas las circunstancias de complejidad de la crisis sanitaria del momento.*

*A mi profesora guía Marcela Parada que fue un gran apoyo durante este período y todo el proceso para espero, poder llegar a puerto.*

*Finalmente a mis amigas que soportaron todos mis estados de ánimo a lo largo de este tiempo y sobre todo a mi familia que me han apoyado desde el primer momento.*

# MOTIVACIÓN PERSONAL

Desde que recuerdo, una de las cosas que más me gusta hacer es escuchar, leer y ver distintos tipos de relatos fantásticos, entre ellos siempre me llamaron la atención aquellos que hablan del origen y que incluyeran criaturas mitológicas y fantásticas, los mitos y leyendas, un ejemplo clásico el Popol Vuh o Tren Tren y Caicaivilu los cuales si bien trataban de explicar distintos fenómenos, lograban conectar de una manera muy cercana distintas relaciones generadas a partir de la naturaleza.

Sin embargo, eran pocas las veces en la que me preguntaba el real significado más allá de lo superficial, dejando de lado sus interpretaciones más profundas, por qué resultaban tan

importantes tanto para sus pueblos de origen como para nosotros y cómo todo se ligaba a la naturaleza volviéndose cada elemento de los relatos parte de una gran red.

Por lo mismo opté por aprovechar esta instancia para poder guiar el proyecto por esta línea de mitos y cosmovisión, considerando que se podría de alguna forma contribuir a diferentes factores actuales entre los cuales destacan el cambio climático que nos afecta y afectará a las futuras generaciones, la relación de las personas y la tierra, y la interculturalidad por medios que siempre me han gustado como la ilustración y la animación.

# INTRODUCCIÓN



Cuando se habla de lo urbano, no es raro que esto se tienda a asociar a lugares grises y sin mucha vegetación, lo cual hace que la relación de las personas con la naturaleza no sea tan notoria a simple vista. Se habla de una visión de ella como una mera fuente de recursos, dejando en un segundo plano otras formas de relación, lo cuál lleva a plantearnos ¿cuales serían dichas formas? ¿De qué manera podríamos ser más conscientes de esta? ¿Es necesario ser conscientes? Esto puede otorgar otra mirada al cambio climático, un cambio más cultural y de manera personal.

Es aquí cuando se hace una mirada dentro de nuestra misma sociedad en la cual existen personas mucho más conscientes de esta relación, ya que la naturaleza convive en su cotidiano relacionándolo también a lo espiritual, a lo onírico y lo mítico. Estamos hablando

de los pueblos originarios, y de manera específica para llevar a cabo este proyecto el pueblo mapuche, quienes dentro de su cosmovisión guardan una estrecha conexión con diferentes simbolismos y significados atribuidos a la llamada madre tierra. Ideas como equilibrio, dualidades, antepasados, entre otras se ven incorporándolas en elementos naturales, insertándola en su vida como un quién en lugar de un qué.

En vista a lo mencionado anteriormente el siguiente proyecto busca por medio de una mirada intercultural, a través de diferentes fundamentos e interpretaciones de la cosmovisión de los pueblos originarios, específicamente el pueblo mapuche y por medio de una narrativa audiovisual y exploración visual otorgar una pequeña instancia de reflexión sobre la relación humano – naturaleza principalmente en edad temprana.



*Imagen 1:  
Incesdios forestales en Chile*

## PROBLEMÁTICA

“ *Estamos acercándonos a un punto de no retorno, al ya ser “prácticamente imposible limitar el aumento de temperatura global a menos de 1,5°C al finalizar este siglo y tenemos poco más de 15 años para tomar acciones ambiciosas si se pretende limitar el alza en menos de 2°C.* ”  
(Pinto, 2019).

Hoy en día el término calentamiento global va siendo reemplazado por el término de cambio climático, este último “se refiere al impacto de las actividades humanas en el balance químico y físico del planeta, lo cual incidiría en el calentamiento global debido a la anormal acumulación de gases de efecto invernadero en la atmósfera e indirectamente, en el cambio de las condiciones climáticas del planeta.” (Oyarzún, Lanás, Wolff & Quezada, 2021).

Los gases de efecto invernadero tienen la propiedad de absorber parte de la radiación termal emitida por la Tierra y reenviarla a la superficie terrestre. Esto altera el balance de energía y provoca que la temperatura de la superficie aumente para dar cuenta del ingreso excedente.

Este efecto, denominado de invernadero, es de hecho el responsable que la temperatura media del planeta se encuentre en torno a los 15°C y no a los -18°C que corresponde al simple equilibrio radiactivo (Cifuentes & Meza, 2008).

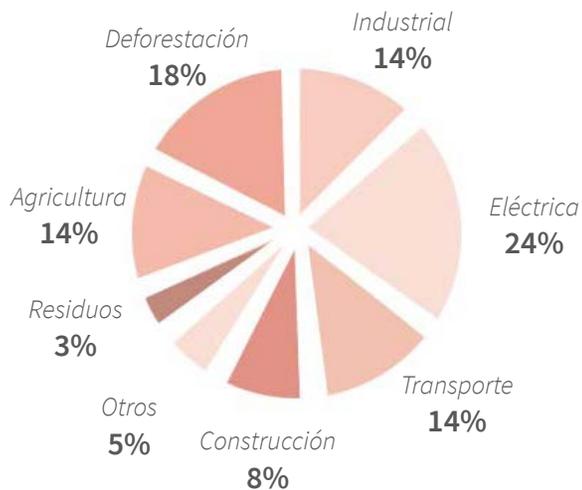
Sin embargo, y debido a múltiples factores, principalmente la actividad industrial, el uso de combustibles fósiles, la deforestación, entre otras cosas por parte del ser humano, ha generado un aumento en la emisión de estos gases lo cual ha sido perjudicial tanto para las personas como para el medioambiente y su biodiversidad.

Algunos ejemplos de las consecuencias derivadas de esto son que el 40% de la población mundial sufre de escasez de agua segura (ONU, 2018) y la reducción de un 11% de la superficie de los bosques nativos (Pinto, 2019).

Si bien en el caso de Chile el aporte que este tiene a nivel global en cuanto a emisión de estos gases es minoritaria, cerca de un 0.3% anuales, es considerado uno de los países que

# PROBLEMÁTICA

**Emisiones totales de gases de efecto invernadero y aporte porcentual de distintos sectores (fuente IPCC, 2007)**



*Imagen 2: Gráfico rescatado de Cambio climático: consecuencias y desafíos para Chile*

más podría verse afectado por el cambio climático debido a múltiples factores como por ejemplo su geografía. Viéndolo por un lado positivo, esto permite que el país pueda manejar una economía más sustentable considerando el potencial que tiene.

Este problema viene arrastrándose desde ya hace mucho tiempo, partiendo por la revolución industrial, seguido por el fin de la segunda guerra mundial y el auge del capitalismo en países conocidos como grandes potencias, llegando finalmente al motivo más reciente siendo la centralización de un modelo capitalista, dejando de lado otros factores además del económico, pasando a segundo plano factores éticos y sustentables, incluso no siendo considerados, además de las grandes brechas equitativas económicamente hablando que este modelo genera.

En este sentido se puede decir que el cambio climático no es un problema solamente ambiental, sino que incluye muchos factores tanto sociales, éticos, económicos, entre otros.

“En el caso del cambio climático, las acciones generalmente demandadas desde la comunidad científica tienden a poner en entredicho aspectos centrales de las sociedades modernas como el libre mercado y el consumismo, lo cual explicaría las resistencias para aceptar no solo las causas del problema, sino también su existencia en los grupos que más defienden el modelo económico dominante” (Sapiains & Ugarte, 2017).

En la sociedad actual en la cual nos encontramos, donde se nos mide más por nuestros logros, en qué usamos el tiempo, con un estilo de vida acelerado y principalmente con una crisis medioambiental evidente, de la cual se habla y se trata de muchas maneras, esta sigue presente hasta al día de hoy y pareciera ser que avanza a pasos acelerados. Esto logra que se genere el cuestionamiento de cuál sería la verdadera raíz del problema, considerando que es algo que se lleva arrastrando desde hace mucho tiempo.

Pensando en la cantidad de soluciones existentes, por qué aún sigue siendo un asunto de

## PROBLEMÁTICA

segundo plano, entrando aquí el factor conductual y la forma de relacionarnos con la naturaleza. Aquí es cuando surge la interrogante *¿Qué ocurre con nuestra relación con la naturaleza y el vínculo que nos une con ella?* Incluso si se lleva a la situación específica que vive el país al momento de redactar esto, como lo es la pandemia y sus confinamientos, se vuelve más complejo el poder mantener estos lazos presentes en nuestro día a día, lo que lleva a preguntarse *¿Cómo es que las personas generan, mantienen y desarrollan los vínculos con la naturaleza?* Ya sea desde un jardín, plantas dentro del hogar, huertos u otros.

Sin embargo, con esto no se refiere a que no existan dichos lazos, sino que podrían ser más difíciles de ver y entender a simple vista. En este caso se hace referencia a un modo personal para, de tal manera, *entender la belleza y sensibilidad que se puede encontrar en la unión humano - naturaleza de diferentes formas*, incluyendo beneficios tanto físicos como psicológicos, pensando que de un cambio personal se pueda pasar a uno colectivo.

“

*Los actuales enfoques para tratar las cuestiones ambientales y de riesgos aparecen sesgadas a favor de las disciplinas naturales pero incapacitados de abarcar los problemas sociales y políticos, por lo que terminan en informes académicos o técnicos que no son tenidos en cuenta en la toma de decisiones, en la medida que se oponen o restringen los beneficios que esperan*

*(Romero, Fuentes & Smith, 2010)*

”



Imagen 2:  
Marcha más grande la de historia en el contexto del estallido social

## OPORTUNIDAD DE DISEÑO

Existe hoy en día una crisis medioambiental notoria, si bien hay factores superiores como la industria la cual genera casi a un 80% de los gases que se emiten anualmente, a nivel más individual aparece un factor que puede dar para reflexionar: la aparente disminución del vínculo entre el humano y la naturaleza en ciudades urbanizadas, lo complejo de mantener esta relación y de dar cuenta de ello como parte de nuestra identidad, de los mismos lugares y su cultura.

Por otro lado, **dentro de nuestra misma sociedad existen personas que tienen este sentido de unión con la naturaleza más arraigado en sus mismas creencias y cultura, hablamos de los pueblos indígenas y de quienes se sienten parte de ellos, quienes hoy en día han ido tomando cada vez más peso y visibilización en la sociedad.** Esto último también puede verse reflejado en los acontecimientos ocurridos desde el 18 de octubre de 2019 en el llamado “Estallido social” y como la presencia por ejemplo del pueblo mapuche y sus banderas fue evidentemente notoria, esto también a raíz de que en Chile en las dos últimas déca-

das principalmente en territorio mapuche, ha habido una incapacidad por parte de la institucionalidad democrática chilena de lograr una convivencia y orden sin pasar por alto los derechos humanos (Rojas, Lobos & Soto, 2020), siendo uno de los grandes logros la creación de una nueva Constitución y la inclusión de 17 escaños de pueblos indígenas en Chile y la elección de Elisa Loncón como presidenta de la Constitución, independientemente de los cambios realizados últimamente, en su momento esto entregó un mensaje de visibilización muy importante.

“En las calles de las principales ciudades del territorio ondearon numerosas banderas durante el Estallido, pero destacaron cuatro banderas como las más icónicas y recurrentes: una bandera chilena negra con ribetes blancos, y las tres banderas indígenas: la Wiphala altiplánica, la tradicional Wünelfe mapuche y, por sobre todo, la contemporánea Wenufoye, con su carga simbólica y política vinculada al movimiento social mapuche” (Rojas, Lobos & Soto, 2020).

## OPORTUNIDAD DE DISEÑO

Sin embargo, aún se perpetúa cierta percepción de estos pueblos a través de los medios, ya sean positivas o negativas, esto puede abrir debate en muchas conversaciones, como ha sido mi caso en varias ocasiones.

No obstante, su visión también genera la oportunidad de entender y apreciar otros puntos de vista en relación a la naturaleza para quienes no necesariamente practiquen estas creencias, principalmente porque en su cosmovisión se relacionan muchos simbolismos de la madre tierra, si bien es sabido, pareciera un poco lejana más allá de lo enseñado en los colegios o quienes estén interesados en esta.

Es el vínculo humano – naturaleza, escondido en lo urbano y la cosmovisión de los pueblos indígenas los que dan paso a *este proyecto, el cual se orienta a ir un más al trasfondo del por qué habría que tener los cuidados medioambientales hacia la naturaleza y qué es lo que realmente nos conecta con ella*, de manera individual y colectiva, y viéndola más que como un objeto, como un sujeto con el cual compartimos y es parte de nuestra identidad.

*\*Imagen 3:  
Figura del Rewe y la bandera mapuche en medio de las manifestaciones*





## EL ANTROPOCENO EN LA CRISIS CLIMÁTICA

“Antropoceno es el nombre con el que se conoce desde hace varios años la época de la historia natural y ambiental que corresponde a la profundización del uso humano de la tierra y los recursos naturales, y la generación de desastres ambientales como consecuencia de dicho comportamiento” (Smith & Zeder, 2013).

Ahora bien, aunque el Antropoceno puede corresponderse con el inicio de la Revolución Industrial, donde los problemas de las sociedades actuales poco sostenibles y en nula armonía con la naturaleza son un asunto de “petróleo” (Barreda, 2014).

En este sentido también se genera un gran debate de cuando es que realmente se iniciaría esta era geológica, si desde la aparición del sapiens, la industrialización o la instalación del capitalismo como modelo principal actual, lo cierto es que desde estas últimas dos mencionadas es cuando mayor daño se le ha generado al ecosistema, principalmente por los efectos de gases invernaderos.

“*Y es debido a que nos mantenemos en la oscuridad sobre la naturaleza de la sociedad humana -entendida como opuesta a la naturaleza en general- por lo que ahora nos enfrentamos*  
*(Foster, 2018).*”

”

# EL ANTROPOCENO EN LA CRISIS CLIMÁTICA



Solar Energy, una historia de Sophie Ariz (josphiazartumbicom). Parte de la antología de cómics Antropocene Misiones Illustrating the Path to the Age of Humans. © Deutsches Museum 2014.

Este término ha sido el foco de múltiples debates en el último tiempo, si bien puede considerarse su visión desde un lado más científico lo cierto es que “ha captado el interés de los medios de comunicación y se está convirtiendo en una cuestión con implicaciones culturales, que disuelve las fronteras entre ciencia y sociedad” (Trischler, 2017).

Con los diversos problemas climáticos hoy en día presentes, principalmente a causa de la actividad humana y considerando el tiempo que esto ha llevado, es que surge la idea de el término antropoceno, hoy utilizado bastante en cuanto a debates por temas ecológicos, pero también pudiendo estar presente en temas educativos, apelando a la comprensión de este como una forma de entender los efectos que han generado las personas durante estas últimas décadas.

\*Imagen 4:  
Viñeta rescatada de: “El Antropoceno, ¿un concepto geológico o cultural, o ambos?”

En vista a este problema es como también surge por medio de la organización de las naciones unidas la denominada “harmony with nature”, que en resumidas cuentas no sería otra

## EL ANTROPOCENO EN LA CRISIS CLIMÁTICA

cosa que un esfuerzo por soluciones al problema climático con una armonía entre lo económico, social y ambiental, partiendo por fomentar comportamientos éticos, los cuales hasta el día de hoy siguen no estando presente en la toma de muchas decisiones, un ejemplo controversial en Chile hoy en día es lo ocurrido con Dominga, mientras que algunos están a favor por la supuesta oferta laboral que esta trae, otros están en contra por el peligro medioambiental que podría representar, mostrando 2 caras de la moneda en cuanto al problema medioambiental y como este coexiste con los problemas sociales y políticos.

Como menciona Segovia esta idea de “la armonía con la naturaleza”, refleja también la idea de que una relación respetuosa y ética de las personas con su entorno y el medioambiente, esta idea vendría a ser una de las herencias más antiguas heredadas de nuestra especie (2017).

Aquí entra una posibilidad, una en la cual por lo menos se hace notar que falta una mayor

relación y entendimiento con la naturaleza y que es precisamente desde la antigüedad, desde lo originario que puede rescatarse, haciendo énfasis que es en la época actual, en la del antropoceno, donde prima un modelo en el que se a tenido ojos cerrados al medioambiente surgiendo también una dualidad que si se tuviera que traer al día de hoy habla de más que naturaleza-cultura se hablaría de medioambiente-sociedad.

Sin embargo y en relación con el punto anterior algunos autores afirman que “la protección de la naturaleza provocada antropocéntricamente, es insuficiente, y que el ecocentrismo moral y el reconocimiento del valor intrínseco de la naturaleza son necesarios” (Kopnina & Cheniak, 2016, p. 4).

Con esto se podría reafirmar en cierto modo la idea de dejar de ver el cuidado al medioambiente como un fin meramente obligatorio, no es cuidar el entorno porque sin el no tendremos recursos, sino apreciar la belleza de este

y como nosotros también formamos parte de esta. En este último caso y para poder ejemplificar, una de las películas que puede reflejar este sentimiento es “Avatar” (James Cameron, 2010) este largometraje que cuenta la historia de Jake Sully quien toma la forma de un navi yendo a Pandora y conociendo su cultura, como él totalmente ajeno y proveniente de un mundo gris, logra reencantarse con la naturaleza, palabras que él mismo dice, se “enamora de aquel lugar”.

Si bien la película tiene una fuerte carga ecocrítica, es también un buen reflejo de lo que es ese vínculo con cada elemento de la naturaleza, tanto así que tiene hasta un respaldo biológico dentro de la película, Pandora está interconectado entre sí, pudiendo ser esta película un ejemplo desde como lo interdisciplinario contribuye a esta idea de un cambio más profundo en cuanto al problema medioambiental en la denominada época del antropoceno.

## EL ANTROPOCENO EN LA CRISIS CLIMÁTICA

“Vuelve a la escena del crimen del acto fundacional de genocidio de la América blanca, en donde tribus completas de nativos fueron exterminadas por las inmigraciones europeas hacia el continente americano”. La fantasía proviene de una doble condición. Por un lado, en esta reescritura los nativos resisten y vencen al invasor que trata de colonizar sus tierras, obteniendo una suerte de venganza poética; por otro lado, mediante una metáfora redentora, el humano puede liberar su “culpa racial” al cambiar de bando y apoyar la nobleza de los justos: los Na’vi. (García-Martínez, 2012)

## LA NATURALEZA Y LO URBANO

Qué es lo urbano, según la RAE: corresponde a lo perteneciente o relativo a la ciudad. A partir de ello, si consideramos cómo se estudia la relación entre lo urbano con las personas, la ciudad urbana surge y responde a la idea de protección de lo externo, por poner un ejemplo simple de una lluvia o de vientos fuertes, las personas se sienten seguras en un nicho, de una manera general la ciudad, “Así fue como se inventó la ciudad, como un lugar donde defendernos, de los demás pero también de lo desconocido: de los animales, de las inclemencias del tiempo y de los desastres que no éramos capaces de controlar. Hasta la más humilde de las ciudades tenía unos límites definidos y algún sistema de control o de filtro”(Tojo, 2014).

Resulta irónico, se creó lo urbano con tal fin, sin embargo, por la necesidad de estar más cerca de la naturaleza, como factor psicológico humano, conlleva el salir de la ciudad urbanizada para poder encontrar dicho vínculo que es ansiado por la persona ya sea consciente o inconscientemente.

Normalmente la contaminación hace disminuir la vitalidad, acelera la vejez, aminora la biomasa y altera la capacidad reproductora de las especies vegetales y animales”(Tojo, 2014). Pese a todo, se olvida que la naturaleza siempre se abre paso en ocasiones de maneras más escondidas y personales y otras más comunes, no solo pensando en lo cotidiano como un jardín, sino también por ejemplo hablando del mismo clima, la lluvia, plantas en alcantarillas, etc.

“En las ciudades se cree que el agua viene del grifo... no se entiende que ésta existe por los procesos metabólicos de los árboles, o por el papel de los páramos. Que las nubes se forman por la respiración de las plantas. Que el clima depende de la estabilidad de los ciclos naturales. Que en los suelos sanos viven microorganismo, bacterias, hongos que ayudan a alimentarse a las plantas.”(Martínez, 2012),

# LA NATURALEZA Y LO URBANO

es decir, se añora esa naturaleza ideologizada como esas fotos de lugares exóticos principalmente por el enfoque turístico y se olvida la nuestra propia que nos rodea, nuestra naturaleza urbana.

Por otra parte, dada la necesidad de la naturaleza en lo urbano es donde aparecen las llamadas zonas verdes, lugares en donde crece vegetación sea o no por intervención de las personas. Si bien se supone son los espacios donde la naturaleza está de una forma más marcada en la ciudad, no se olvida que también cumple con funciones ornamentales y estéticas. “El hecho de que el 77% de la población de los países desarrollados y el 40% de los países en vías de desarrollo habiten en áreas urbanas confirma la importancia de los espacios verdes en las ciudades, sobre todo al considerar que éstos constituyen uno de los principales indicadores de calidad de vida en una ciudad” (Martínez-Soto, Montero, De la Roca Chiapa, 2016).

En cierto modo estas áreas verdes pasan a generar una identidad de la ciudad urbana, sin embargo también funcionan como una pequeña ayuda a la naturaleza silvestre, en este sentido menciona Tojo que al “tranquilizarnos” con estas zonas se genera una especie de protección al entorno, es decir, le damos zonas verdes a las personas para que no tengan que invadir los alrededores (2014).

Lo mencionado anteriormente, si bien pareciera ser una constante negativa para las ciudades urbanas no necesariamente tienen que perpetuarse o acrecentarse “Se trata de construir un nuevo tipo de relaciones entre la naturaleza y lo urbano, valorando la repercusión que las actividades urbanas tienen sobre su entorno y buscando una interrelación más armónica entre ellos, entendiendo que la calidad ambiental de la ciudad depende en gran medida de la relación entre procesos urbanos y procesos naturales” (Tojo, 2014).

Dentro de la relación humano-naturaleza es que también aparecen términos como la

biofobia o la biofilia, los que podrían considerarse dos tipos de pensamientos opuestos, el primero haciendo alusión a un temor a lo natural, respondiendo solo a sociedades tecnológicas, mientras que el segundo resulta ser todo lo contrario siendo “La necesidad de acercarse a otras formas de vida” (Freire, 2011) ,siendo esta última una forma de ayudar al planeta.

En tal sentido se podría decir que la naturaleza también genera nuestra identidad tanto personal como a nivel urbano, “entendemos, entonces, la identidad como un conjunto de valores, que construyen significados simbólicos en la vida de las personas, reforzando sus sentimientos como individuos y su sentido de pertenencia” (García, 2021). En relación a esto y basado en Goffman el autor señala que hay 3 tipos de identidades la personal, la social y la cultural, planteando que estas se construyen por medio de la actividad compartida, de la naturaleza, entre otras cosas, es decir nuestro contexto (2021).

## LA NATURALEZA Y LO URBANO

“Si bien es cierto que, como señalaban los antropólogos, la naturaleza del hombre es su cultura, hemos construido la nuestra de espaldas a nuestro propio origen y esencia, apartándonos de la vida biológica que somos y a la que pertenecemos; nos hemos forjado un destino por encima de las otras especies, como si fuésemos los señores de la creación” (Freire, 2011).

Vivir en una ciudad urbanizada puede tener muchas desventajas para las personas que ahí se encuentran, tanto a nivel físico como psicológico, como lo es por ejemplo los niveles de estrés, como se menciona en el estudio realizado en la capital de México “Los problemas sociales y estresores ambientales irrumpen con mayor frecuencia en escenarios altamente urbanizados” (Martínez-Soto, Montero, De la Roca Chiapa, 2016).

*\*Imagen 5:  
Pese a todo la naturaleza siempre se va a abrir paso*



# LA NATURALEZA Y LO URBANO

También considerando el estilo de vida que se tiene aparece la importancia de que los más jóvenes se relacionen con esta, por ejemplo, como menciona Freire, el trastorno por déficit de atención e hiperactividad ha mostrado verse influenciado por la cantidad de horas que se pasa frente al televisor y mostrando una relación más positiva al tratarse con terapias con la naturaleza (2011). De esta misma manera aparecen más estudios y casos en los cuales pueden enumerarse diferentes consecuencias negativas de distintas índoles que conlleva la falta de contacto con la naturaleza, principalmente a nivel psicológico y la importancia de poder reconectarnos con ella.

Algunos ejemplo negativos son:

- El aceleramiento de la vejez
- Aumento del nivel de estrés y la fatiga mental

(Soto, Montero & De la Roca, 2016)

En relación a este punto, considerando por ejemplo que los lugares en Santiago donde se concentran comunidades mapuches, como la comuna de La Pintana o Cerro Navia, que a su vez son considerados zonas santiaguinas que no cuentan con mayores zonas verdes, es que en función a este proyecto les pregunté a las personas Mapuches cómo influía esto en su vida.

Algunas de las respuestas fueron por ejemplo:

“ *Es super contradictorio, porque yo trabajo en la construcción* ”  
(Alejandro Pinda, 53 años, Cerro Navia)

“ *Tengo con suerte una maceta en el jardín, igual es triste eso, porque es parte de nosotros y hay un muro de concreto que no nos deja verla* ”  
(Stephania Gaete, 32 años Cerro Navia)

“ *Está bien si es poca, lo entiendo, pero me gustaría que esa poca naturaleza presente, sea valorada de verdad y no como una obligación* ”  
(Mauricio Neculqueo, 35 años, Cerro Navia)

OTRAS MIRADAS:  
PUEBLOS ORIGINARIOS  
Y SOCIEDADES HÍBRIDAS



*\*Imagen 6:*  
Pueblos orginarios de Chile

# 12,8%

de la población chilena pertenece o se siente perteneciente a pueblos originarios

# 10

son reconocidos actualmente en el país

*Fuente: censo 2017*

En el gran tema del vínculo humano-naturaleza, podemos encontrar dentro de nuestra misma sociedad quienes tienen una visión diferente y mucho más cercana, que cuenta con historias que han sido capaces de trascender en el tiempo, hablamos de la cosmovisión de diferentes pueblos indígenas chilenos.

Las cosmovisiones corresponden a la interpretación que tiene cierto grupo de sujetos en determinados tiempos y espacios, por lo que se podría decir que existen gran cantidad, e incluso pensar que cada persona en sí tiene la suya propia. “La palabra cosmovisión está compuesta de dos palabras: cosmo y visión. La primera significa: mundo y la segunda ver, mirar. Diríamos que la cosmovisión es la manera de ver y mirar el mundo de forma muy específica”. (Guzñay, 2014).

Es sabido que en el caso de las culturas indígenas éstas tienen un gran apego por la tierra como se menciona en muchos de sus relatos y creencias, pasando a ser una compañera y alguien a quien respetar. “De lo dicho se des-

## OTRAS MIRADAS: PUEBLOS ORIGINARIOS Y SOCIEDADES HÍBRIDAS

prende una gran diferencia en cómo se aproxima a la naturaleza la sociedad capitalista y cómo lo hacen los indígenas. Para la primera se trata de fuente de riquezas y en el mejor de los casos de “medioambiente” de las personas, para los segundos se trata de la “madre tierra” de la cual las personas son parte” (Martínez, 2012).

En relación a este tema se encontraron varios estudios, uno de ellos indaga en la relación o visión que mantienen los niños indígenas mapuches de la comuna de La Pintana, basándose en el último censo que se había realizado al momento de hacer el estudio, año 2002, siendo esta una de las comunas con alta población indígena, específicamente en un jardín infantil ubicado ahí llamado Kipai-Antu, para estudiar si dicha visión se ha ido perdiendo con el tiempo o si puede coexistir con una sociedad chilena como la actual.

“El imaginario del cosmos, sin necesidad de solicitarle a los niños/as que lo grafiquen, surge espontáneamente en sus dibujos al mo-

## OTRAS MIRADAS: PUEBLOS ORIGINARIOS Y SOCIEDADES HÍBRIDAS

mento de representar a las familias. Así, el contexto que sirve de escenario a las diversas acciones o situaciones en que están los integrantes de la familia, representan la visión de mundo que han comenzado a construir, la que incorpora a la naturaleza como elemento centra” (Pérez, 2005), en dicho caso se podía apreciar cómo es que los niños y niñas tenían arraigado esto en su conocimiento y de manera casi inconsciente, apareciendo también primeros simbolismos diferentes a los comunes, por ejemplo el dibujar una estrella en particular en el cielo, la cual al parecer en su cultura resulta de mucha importancia.

Otro ejemplo, pero llevándolo a otro sitio como el Amazona se realiza una especie de cartografía emocional y cómo se registra la naturaleza para ellos haciendo dos enfoques: uno como morfología simbólica, es decir, todo lo imaginativo y cosmología y el segundo que es el reduccionismo ecológico donde se le atribuye también la característica de recurso. El cual “Evidenció un modelo mental indígena no centrado en la palabra sino en símbolos



\*Imagen 7:  
Muestra de dibujo realizado por los niños y niñas de la investigación

“Básicamente, nuestras creencias y nuestros sistemas de pensamientos o de expresión están estrechamente relacionados e inspirados en mitos y símbolos, dado que la religión, la filosofía y el arte no son sino los más altos sistemas simbólicos de una cultura.  
(Fernandez, 2016)

”

## OTRAS MIRADAS: PUEBLOS ORIGINARIOS Y SOCIEDADES HÍBRIDAS

y ritos; la experiencia vivencial, más que la racionalista, una sentimientos y emociones” (Quintana, 2017).

En relación al tema planteado anteriormente, ocurre otro fenómeno debido principalmente a las migraciones que se realizan en los territorios, ya sea de personas ciudadinas a lugares rurales en los cuales se encuentran presentes otras visiones o viceversa.

Surgiendo así la idea de lugares híbridos, “La convergencia de cosmovisiones, tradiciones y prácticas en relación a los objetos y su materialidad nos conducen a plantear la idea del surgimiento de ‘lugares híbridos’ que desafían categorías disponibles. Estos lugares invitan a explorar la conformación de espacios alternos a la modernidad, conformados desde iniciativas utópicas construidas con base en el cultivo de los afectos” (Huiliñr-Curío, Zunino, 2017) o en otras formas también considerado sincretismo cultural “un proceso de interacción entre culturas mediante el cual estas asimilan los rasgos más significativos de una y otra.

Se entremezclan las culturas dando origen a manifestaciones culturales nuevas” (Espinosa & Gilyam, 2012), que podría ser una forma más aceptada para referirse a lo híbrido. Como se mencionó, esto surge debido a las personas que originalmente pertenecían a las ciudades urbanas y se trasladaron a lugares más rurales principalmente motivados por la idea de escapar de ahí, terminando en sectores alejados para poder encontrar un lugar al cual sentirse perteneciente, buscando una identidad personal, donde la posibilidad de crear vínculos naturales se da de una manera más “fácil”.

En base a esto se puede ver cómo lo urbano se asocia con algo negativo, cercano al mundo moderno donde prima lo material e instrumental construido principalmente del Renacimiento europeo, separando de esta manera al sujeto del entorno y viéndolo como objeto, mientras que por otro lado lo rural se ve como algo positivo que permite reconciliarse con los vínculos naturales.

De esta manera se va generando una especie de hibridación o mezcla entre la cultura indígena y ciudadina, estando los migrantes ciudadanos dispuestos a entender las conexiones naturales e incluso haciéndolas propias a su manera, distanciándose así del mundo moderno.

Sin embargo, esto también puede generarse a la inversa, como se vio en el caso del estudio de los niños de la comunidad mapuche en La Pintana, como son las comunidades indígenas las que se ven envueltas en lugares urbanos, trayendo consigo las relaciones, pese a tratarse de lugares urbanos y siguen siendo traspasadas. Esto se puede ver no solo con comunidades indígenas, sino también de extranjeros.

“Parto de una primera definición: entiendo por hibridación procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas” (Canclini, 2012).

*\*Imagen 8:  
Ejemplo de animita como un  
ejemplo de las sociedades híbridas*



En ese sentido un ejemplo puede ser el *espaninglish*, el cual nace de las comunidades latinas en Estados Unidos y el debate que se genera que se genera respecto de si es o no considerado hibridación

Llevándolo a un ejemplo más cercano al tema, se encuentran las animitas según Latuz en su investigación, estas se generan al mezclarse las costumbres de pueblos indígenas y su devoción a los antepasados y cómo estos se quedan junto a sus familiares y la imposición de las figuras religiosas españolas, “en ellas

hay una perduración de fenómenos indígenas anteriores a la conquista española” (2016), esto por llevarlo a ejemplos más concretos.

También hay riqueza en cada una de las visiones por separado, son distintos puntos de vista de un mismo sujeto, en este caso la naturaleza y se muestra cómo se puede aprender de otros y rescatar distintos lugares como mezcla de comportamientos e identidad atribuida por cada persona “La imaginación es uno de los soportes básicos para crear identidad en

un lugar, en el sentido que los sujetos se relacionan emocionalmente con los lugares, asignándoles un significado particular que encarna sus historias de vida, ideas, sueños y esperanzas” (Huiliñr-Curío, Zunino, 2017).

# PUEBLO MAPUCHE Y EL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

“ *El pueblo mapuche, desde su cosmovisión y filosofía de vida, genera lazos profundos con la tierra que habita, consecuencia de aquello, es la newen o fuerza con la que defienden su territorio y luchan por su preservación y recuperación (Mendoza & Retamal, 2015).* ”

Cuando hablamos del pueblo mapuche resulta muy difícil no relacionarlo a un pueblo vasto en cultura, creencias, tradiciones y simbolismos, los cuales han logrado trascender en el tiempo como su vestimenta, instrumentos, platillos, entre muchos otros. En Chile, según el último censo realizado alrededor de 1.800.000 de personas son o se consideran mapuche.

Hoy en día parecieran existir distintas percepciones por parte de las personas no mapuche, ya sea algunas más positivas y otras más negativas, esto principalmente por las diferentes formas de mostrarlos a través de los medios.

“Ciertamente que, tal como denunció Huáscar Cajías en su texto, eran los primeros los que encontraban eco en el pueblo, preso del mensaje simbólico que realizaba la prensa. Así sucedía con la pacificación de la Araucanía, en donde, preparando la llegada de colonos, y facilitando el camino a los ya llegados, el Diario El Mercurio publicaba una seguidilla de artículos, mes a mes, en el que daba cuerpo a las

# PUEBLO MAPUCHE Y EL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL



\* Imagen 9:  
*El Kultrún mapuche: un microcosmo simbólico*

ideas de anormalidad y salvajismo del indígena” (Villegas, 2014).

Lo cierto es que aún en el día de hoy hay cierta percepción negativa hacia este pueblo particularmente, esto debido a hechos relacionados a la disputa por territorios y el trato que el Estado chileno ha tenido con este.

“No cabe ninguna duda, cualquier esfuerzo reflexivo debe hacerse cargo del status quo del casus belli: el pueblo mapuche es el grupo social más discriminado, pobre y marginalizado de acuerdo a la encuesta Casen (2015). Por otro lado y no quedando ajeno a lo ocurrido el pasado 18 de octubre del 2019, y pese a que sus disputas han estado presentes desde antes de esa fecha y como mencionan Molinet y Peralta han habido elementos comunes como el ejercicio del poder desde abajo, una respuesta represiva por parte de Estado y un cuestionamiento a las figuras públicas y el modelo neoliberal (2020) presentes tanto en el estallido como en la disputa mapuche, siendo también importantes locaciones como

# PUEBLO MAPUCHE Y EL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

“Wallmapu: Malleco, Cautín y Arauco. Estos territorios concentran el mayor número de conflictos entre el Estado chileno y el Pueblo Mapuche, desplegando un análisis histórico, estadístico y territorial “(Pedemonte, Gálvez & Solís, 2021)

Por poner un ejemplo al conversar con persona mapuches una de ellas contaba antes les daba vergüenza hablar en mapuzungun porque los veían en menos, sin embargo y pese a que en materia de Estado aún queda por hacer, habiendo pasado el estallido se pudo ver reflejado que cuentan con una mayor cantidad visibilidad, por lo menos al conversar con las personas con las que se trabajó tenían la sensación que con los años han tenido cada vez más apoyo principalmente de jóvenes.

Pasando a otro punto, “La tradición de transmitir la cultura de manera oral, de generación en generación, ha producido que la identidad de los pueblos indígenas no perezca. Gracias a ello podemos conocer una serie de relatos que muestran el origen, una manera peculiar de concebir la vida y la muerte, lo infraterrenal y lo supraterrrenal” (Montero, 2016).

En este sentido el poder transmitir sus conocimientos ha resultado de gran ayuda para que no se pierdan convirtiéndolo en patrimonio cultural oral. Respecto a esto, como menciona García hay diferentes manifestaciones culturales que expresan identidad diferenciándolas de actividades cotidianas, por ejemplo fiestas folclóricas, procesiones, etc. A las cuales son denominadas como “patrimonio cultural inmaterial por la UNESCO” (2021) en las cuales podrían considerarse diferentes relatos ancestrales.

En cuanto a la relación del pueblo y cómo podría afectar el cambio climático a la preservación del patrimonio cultural inmaterial otor-

gado por los mapuches, a modo de ejemplo se encontró registro de una investigación que establecía como problemática o punto de investigación “si el avance del modelo forestal en el entorno de una tejedora mapuche interfieren con los procesos de teñido de la materia prima realizados de la manera tradicional utilizando

La cual posterior al trabajo investigativo realizado junto al análisis de estudios sobre los efectos del modelo forestal chileno entrevistas y seguimiento del proceso, concluyeron que gracias a la pérdida de la biodiversidad, siendo esta reemplazada por especies exóticas como los pinos, sumado a la reducción del recurso hídrico necesario para procesos de teñido, si afectan a la conservación de este tipo de patrimonio inmaterial junto a la falta de interés por las nuevas generaciones de aprender sobre el desarrollo del telar, dificultan su mantención. Por lo que se podría decir de alguna manera este se podría ver modificado, lo cual de alguna forma u otra es lo que ha ido pasando con el tiempo.

# PUEBLO MAPUCHE Y EL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL



\*Imagen 10:  
Bandera mapuche en la cima en la fotografía del estallido social



\*Imagen 11:  
Bandera mapuche en la cima en la fotografía del estallido social

“Al revisar nuestra institucionalidad es posible advertir que esta eficacia simbólica del territorio natural para asegurar la existencia de la identidad mapuche no está adecuadamente cautelada, lo que explica en buena medida que la mayor parte de los conflictos surjan a partir del uso y explotación poco sustentable de los recursos naturales.” (balboltin, 2020)

Finalmente, hablando ya de su cosmovisión la cual también puede considerarse de alguna manera como un legado que dejan y parte de este patrimonio, como menciona Grebe la cosmovisión mapuche maneja una complejidad de articulaciones simbólicas, tiene muchos elementos ricos en trasfondo, por poner un ejemplo parte de sus creencias de pueden comprender en 5 subsistemas:

las familias de dioses y espíritus benéficos, los wekufe o espíritus malignos, los ngen o espíritus dueños de la naturaleza, el chamanismo este representado principalmente por la figura de la machi y la brujería (1994). Aquí está muy presente la idea de cómo son estos ngen

quienes ayudan a mantener el equilibrio en la tierra, volviendo así otra vez a esta palabra tan importante en su cosmovisión.

Sin embargo, e indagando un poco más aparecen 2 términos importantes para entender la totalidad de su cosmovisión, los cuales también están inmersos en algunos de sus elementos más representativos como joyería, vestimenta, entre otros siendo estos el Az mapu y el Wall mapu o Waj mapu.

El Az mapu es un “Término recurrente en el idioma mapuzungun para definir lo correcto o incorrecto de ciertas acciones” (Llancaman, 2019), representando este un paradigma para llevar una vida en armonía no solamente pensando en la persona, sino también en lo que lo rodea. “Los mapuches consideran que el Az Mapu es más universal que la Declaración Universal de los Derechos Humanos porque incluye a todo el «Mundo Viviente»” (Bustos, 2014).

Mientras que la Waj mapu o Wall mapu, ven-

## PUEBLO MAPUCHE Y EL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

dría a representar el orden terrenal de las cosas mostrándose como diferentes planos o capas donde cada uno tiene su significado y sentido de ser, considerándose la gran declaración que se dio el Pueblo Mapuche para relacionarse entre sí y con la naturaleza. En este caso son 3 los pilares fundamentales de la Az Mapu, el feyentün, el kimün y el rakizwan que vendrían a ser la religión, la tradición y la identidad

“La noción de persona mapuche está íntimamente relacionada con la idea de que todos los seres y entes del cosmos o Waj Mapu tienen «vida». En esencia, la vida se genera a partir de unas fuerzas espirituales (newen) que se encarnan en un cuerpo, en las especies animales y vegetales, en la materia (rocas, piedras, etc.) y en los fluidos (aire, agua y fuego) y que a su vez pueden formar parte de la persona” (Bustos, 2016, pag. 81). Son estas relaciones con lo natural parte del patrimonio que también pueden dejarlo para aprender de él.

# ANIMACIÓN CON TÉCNICAS ANÁLOGAS Y EXPERIMENTAL

“Se puede definir la animación experimental como todo lo que tiene que ver con técnicas artísticas aplicadas a un trabajo animado. No se requiere de narraciones lineales de contenido dramático o cómico, ni mucho menos de la creación de personajes tipo cartoon” (Castro, 2007).

Dentro de todo lo estudiado, esta fue una de las definiciones más claras que se pudieron encontrar, ya que en sí, el término experimental puede ser muy amplio, pero para este caso se hace referencia principalmente a la diferencia que se tiene con los dibujos animados.

La animación experimental, principalmente hablando de formas análogas, resulta ser un poco más desconocida de lo que se suele ver, principalmente para los públicos infantiles. Gran parte de las personas suele relacionar al público infantil con series animadas en la televisión o películas de grandes industrias como lo serían Disney o Dreamwork, las cuales ya tienen marcado un estilo; no solo a nivel visual, sino también en el tratamiento que

se les da a las historias, en ocasiones también tratando temas más complejos.

Un buen ejemplo de esto son *Intensamente* (Estados Unidos, 2015) y *Soul* (Estados Unidos, 2020), tratando la primera con las emociones y la segunda con un tema delicado como es la muerte y el vivir día a día, que si bien pueden parecer lo que responde al estereotipo infantil, puede resultar muy atractiva para los adultos; sin embargo esto no quita que se encuentre en cierto modo estandarizada “La animación actual se encuentra atrapada por una industria cinematográfica que ha apostado toda su creatividad a las técnicas 3D. Superados la fascinación de los primeros adelantos técnicos el futuro de la animación sólo pasa por la revitalización de las técnicas primitivas con software actual” (López, 2014).

También indagando en la realización de animación independiente como webseries son las plataformas digitales en que este tipo de animación ha ido tomando cada vez más peso

## ANIMACIÓN CON TÉCNICAS ANÁLOGAS Y EXPERIMENTAL



*\*Imagen 12:  
Ejemplo de animación experimental realizadas por Dilu-  
vio. studio. Arriba videoclip Camila Moreno hombre. Aba-  
jo Hausi Kuta, identidad furtiva*

considerando también que se ha vuelto el nuevo medio para dar a conocerlos “Así, independiente sería todo aquel que debe negociar la posibilidad de inclusión de su obra en estos canales, y/o que hace circular sus producciones en múltiples circuitos de exhibición e intercambio alternativos como festivales, cineclubes, canales online, etc.” (García & Ciraguza, 2015) dentro de estos es que se vuelven más aceptable este tipo de animación, más allá de los costos que implican otros medios y normas que habrían que seguir en ellos.

Estos permiten en alguna medida descentralizar la animación, abriendo oportunidades para explorar otro tipo de temáticas y de distintas formas.

Por su parte, las técnicas de animación análoga, dan paso a la exploración de distintas materialidades, permitiendo una visión más sensible en un medio digital, como menciona Hernández “es esta una reflexión sobre la animación experimental desde la perspectiva del afecto y de la sensación, en contraste, con las

maneras tradicionales de ver que se enfocan especialmente en la trama de las películas buscando entenderlas racionalmente, dejando a un lado aspectos de carácter sensorial que pueden enriquecer nuestra relación con el mundo.

Es una invitación a dejarse llevar por aspectos como el color, los materiales, el sonido, el ritmo y el movimiento en el momento de ver este tipo de animaciones” (Hernández, 2017).

En este sentido es donde se permite explorar y llegar a estéticas únicas y diferentes que yendo más allá de lo estandarizado y abriéndose paso hoy en día dando la posibilidad de explorar nuevas estéticas las cuales pueden llegar a un público infantil.

## **Público infantil**

El proyecto tiene como primer usuario a niños y niñas de entre **8 a 12 años**.

Basado en las teorías del desarrollo cognitivo de Piaget y Vygotsky, el primero dividiéndola en 4 etapas, rescatando de estas las 2 últimas la cuales hablan que:

Entre 7-11 años los niños se encuentran en la etapa del niño práctico donde priman las operaciones concretas, operaciones lógicas de seriación, clasificación y conservación. Pensamiento ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.

Mientras que de los 11 -12 años es donde el niño pasa por una etapa reflexiva aprendizaje de sistemas abstractos usando la lógica proposicional, razonamiento científico y proporcional (2007)

Linares menciona que Vygotsky habla de 5 conceptos fundamentales: Las funciones mentales, las habilidades psicológicas, la zona de desarrollo próximo, las herramientas del pensamiento y la mediación, la diferencia que hay entre estos y Piaget es principalmente que entrega una mayor importancia a la interacción social (2007).

Por ende que el desarrollo y los distintos estímulos en los que se ven envueltos los niños ayudan también su formación a futuro siendo esta una fuente importante para el desafío que vendrán, entre ellos el cambio climático.

Es por esto la decisión que sean en una primera instancia niños y niñas el usuario para el proyecto, sin excluir a personas de otras edades.

Por otro lado esta decisión también se basó en pensar una de las posibles implementaciones del cortometraje a futuro como material educativo, en vista eso se revisó también la

# USUARIO

*\*Imagen 13:  
Imagen referencial del usuario*

malla curricular del Mineduc y los cursos donde se hablan de temáticas ya sean medioambientales o relacionadas a los pueblos originarios, analizando actividades y material complementario.

En cuanto a esto puede concluirse que:

- Los ramos que más involucra la naturaleza son ciencias y artes, mientras que los pueblos originarios tienen presencia sobre todo en historia y ciencias sociales
- En cursos de 1º a 4º es cuando empiezan a enseñar sobre la cultura de los pueblos, como la comida, vestimenta, entre otros así como hablar de problemas medioambientales.
- En cursos de media es cuando se habla de los pueblos originarios de manera más crítica en relación a la situación actual y siguen tratando problemas medioambientales.

Esto es solo un referente en base al análisis hecho



1º básico	2º básico	3º básico	4º básico	5º básico	6º básico
<b>ARTES</b>	<b>CIENCIAS NATURALES</b>	<b>ARTES</b>	<b>ARTES</b>	<b>LENGUAJE Y COMUNICACIÓN</b>	<b>HISTORIA</b>
Descripción del entorno	Videos espacios en peligro	libreta de explorador	Crear escultura de árbol	actividad de comprensión lectora	Realización líneas de tiempo
Identificación de características personales	Transformación de la materia	Pintar animales	describir paisaje de nuestro barrio	héroe literario	Relacionar mundos con violación a los derechos humanos
Identificación característica de compañeros	análisis características de elementos	Juego de rol (son exploradores)	Observar distintos paisajes de la cordillera	Experiencias propias con negos de heroísmo	Análisis de mapas donde se ubicaba el territorio mapuche y sus diferencias con la actualidad
Hablar de sus lugares favoritos	Video cuento como se hizo la lluvia (video youtube)	Observar diferentes fenómenos de la naturaleza y representen por medio de elementos como se sienten al respecto	Creación de maquetas	cómo se construyen personajes heroicos	Evaluar por medio de fuentes el actual conflicto y formas de vida de los diferentes pueblos originarios
Describir y pensar acerca de lo que ves a través de la ventana	<b>HISTORIA</b>	Collage	Escuchan sobre tren bien y cá cá y el docente los invita a imaginar estos personajes	Análisis de acontecimientos, ambientes, personajes y formato a partir de diferentes textos	Recolección de noticias sobre pueblos originarios y ver en qué contexto se presentan
Describir sobre un mundo mágico	Diccionario mapuche	observar diferentes texturas de insectos	tecnicas de tejido		Estudiantes comentan distintas citas sobre la diversidad cultural
Creación de personajes propios	Creación de mapas	analizar formas de árboles del entorno	observación de textiles mapuches		
Relatos con fotografía	Identificar alimentos típicos mapuches		<b>CIENCIAS NATURALES</b>		
Asociación de emociones con figuras y materiales	Describir escenas	*Sensibilización acerca de la naturaleza	discusión grupal sobre uso responsable de recursos		
Observar sobre fiestas chilenas como la diána. Crear su propia fiesta o rescatar elementos	Ubicar pueblos originarios en mapa de Chile, describir modo de vida en tomo a la familia		Relación entre los distintos seres vivos en un ecosistema		
Lectura de cuentos	Contar relato del hombre oñajaro		Actividades de observación del entorno		
Creación de títeres	Revisar contenido en pagina web chileparanino		Investigación sobre los efectos de las actividades humanas en el ecosistema		
Exploración de texturas con un árbol modelado	Diferenciación de patrimonio cultural natural cultural				
Representar distintas emociones en personajes	Análisis del mito selknam				
Animales e historia del arte					
Crear sus propios paisajes collages					
trabajos inclusivos (retrato con texturas para personas con discapacidad visual)					
Crear un collage escuchando sonidos de la naturaleza					

\*Tablas realizadas para el análisis de la malla curricular del Mineduc en base a los diferentes ramos y materiales de apoyo con el que cuentas

<b>Recursos generales</b>
Videos tipo presentaciones
Afiches
imágenes (texturas, microscopicas, flora y fauna, etc)
presentaciones power point
videos de youtube:
Aprendo tv
Lecturas complementarias
Textos escolares del mineduc
conferencias
Experimentos
videocuentos
leer y dibujar
chileparanino.cl
Diccionario ilustrado lengua mapuche
Visitas a terreno
guía apoyo, expresar, crear y apreciar

Considerando esto último es que se le preguntó a niños y niñas de 9 años aproximadamente algunas cosas en relación al proyecto cómo:

- *Qué cosas les gustaba hacer*
- *Qué series y películas les gustaban y si conocen series como “Pichintún”*
- *Cómo era su relación con la naturaleza*
- *Creer que es importante nuestra relación con ella y de qué manera*
- *Si les han enseñado acerca de los pueblos originarios en Chile o han aprendido algo por su cuenta algo relacionado a esto*
- *Cuántos pueblos con reconocidos en Chile*
- *Han hablado alguna vez con alguien de un pueblo originarios*

En relación a estas algunas cosas que se pudieron rescatar fueron:

El contenido que consumen era más que nada actividades recreativas al aire libre como jugar en plazas o bien actividades relacionadas a juegos electrónicos, en el computador o series de televisión. Además de un alto consumo de contenido en youtube, mencionado que algunos si conocían series como Pichintún y otros que no, también hubo confusión respondiendo que se la conocían cuando se trataba de otra serie.

En cuanto a las preguntas relacionadas al cuidado del medioambiente, eran respuestas muy cortas y concisas por ejemplo: “es importante cuidar el medioambiente porque vivimos aquí”, también hubo relatos de situaciones más específicas como anécdotas de su día a día relacionado a la basura que ven, sin embargo también se vieron divididos al momento de preguntar si por ejemplo reciclaban, a lo que algunos respondían que si y otros tímidamente que no mucho, siendo

estos últimos la minoría. Finalmente y esto posterior a los primeros testeos se pudo ver que los niños y niñas no tenían mayor conocimiento de la flora y fauna chilena, por lo menos presente en el cortometraje, es por esto que también se les preguntó por esto, por ejemplo si podrían mencionar 3 plantas chilenas a lo cual muchos respondieron la araucaría, el copihue y posterior a esto no sabían que responder, uno incluso respondiendo el pino.

Lo mismo ocurrió al momento de preguntar qué era chucao o si podían mencionar más animales aparte de este a lo que las respuestas más frecuentes fueron el cóndor, el huemul y el puma.

Finalmente en relación a los pueblos originarios y pese a estar en la etapa que según la malla curricular enseñan sobre el tema, los conocimientos que mostraron no eran mayores. Al preguntarles cuanto pueblos son reconocidos en Chile hubieron respuestas muy al azar como 20 o 7, sumado a esto pudieron dar como ejemplo al pueblo mapuche y diaguita.

y que no habían tenido contacto con alguna persona del pueblo por lo menos que ellos supiera, asociándolo a que no llevaban vestimentas o algo que les hiciera pensar que pudiera ser por ejemplo mapuches.

Una de las niñas menciona que la manera en la que recuerda a los pueblos originarios que les enseñaron era su historia por lo tanto estaba presente esta idea de lo “salvaje”, que construían sus cosas y que les enseñaron de su comida, sin poder responder o dar un ejemplo de esto.

- En segunda instancia está también pensado para un público perteneciente a los distintos pueblos originarios de Chile, pensándolo como un espacio en los que puedan sentirse identificados y transmitir su cultura también a los niños y jóvenes de su pueblo.
- En una tercera instancia para un público más general que le guste o tenga interés por la animación en otros formatos más experimentales o análogos. Para que pueda tener una instancia de reflexión y apreciación acerca de la naturaleza, funcionando también como una historia “independiente”.



## QUÉ

Una maqueta del episodio piloto de una serie de cortometrajes animados con técnicas análogas, dirigidos a niños y niñas de entre 8 a 11 años, a partir de la creación de una historia basada en la reinterpretación de diferentes elementos de la cosmovisión indígena chilena, abordando la importancia de la relación humano – naturaleza.

## POR QUÉ

En una evidente crisis medioambiental, con ciudades urbanizadas donde la convivencia con la naturaleza de manera directa es menor y junto a un estilo de vida inmediato que pareciera generar una sociedad superficial, se vuelve necesario entender, rescatar, resguardar e incorporar diferentes vínculos humano – naturaleza más allá de una obligación sino de respeto por nuestro propio territorio.

Presentándose la oportunidad de ver distintas miradas que se tiene de ésta, desde la interculturalidad, posibilitando diferentes formas de entendimiento y reflexión, más allá de solo lo informativo.

## PARA QUÉ

Sensibilizar y generar momentos de reflexionar, desde una edad temprana, acerca de diferentes visiones que se tiene de la naturaleza en nuestra sociedad actual, como una relación mucho más profunda siendo parte de nuestra propia identidad y como otra forma de enfrentar los problemas medioambientales considerando la interculturalidad y el mensaje de devolver lo que se toma, por medio de un soporte audiovisual y de experimentación artística.

## OBJETIVO GENERAL

Elaborar la maqueta de un cortometraje animado basado en la cosmovisión mapuche y algunas de sus principales formas de relacionarse con la naturaleza, por medio del rescate de elementos ligados a esta y sus traducciones simbólicas, la composición visual, materialidad y sonido, que permita sensibilizar a la persona sobre la identidad de la naturaleza.

1. Identificar, analizar e incorporar a la historia diferente información, metáforas y simbolismos relacionados a la naturaleza a partir de la cosmovisión mapuche, permitiendo generar una historia coherente y una inmersión en esta.

IOV: Por medio de la investigación de literatura, documentales y conversaciones con personas pertenecientes al pueblo mapuche.

2. Generar una identificación por parte de personas mapuches en la historia, verificando que los elementos elegidos, el diseño de ambiente y personajes mantengan una posición respetuosa hacia la cultura y sus significados correspondientes.

IOV: Por medio de la conversación, rescate de reflexiones y comentarios obtenidos de personas que sean o se auto identifiquen como mapuche.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

3. Comunicar por medio de la historia y composición del cortometraje, el mensaje de recibir y devolver, permitiendo así una instancia de conversación y reflexión.

IOV: Por medio de instancias de reunión y comentarios con el usuario, principalmente en etapa de pre-producción y una vez lista la maqueta del episodio piloto.

4. Contribuir al conocimiento acerca de la flora y fauna chilena por medio del diseño de la ambientación y personajes.

IOV: Por medio de una actividad de comparación e identificación entre lo que se representa en el cortometraje y fotografías reales de los elementos representados.



# ESTADO DEL ARTE

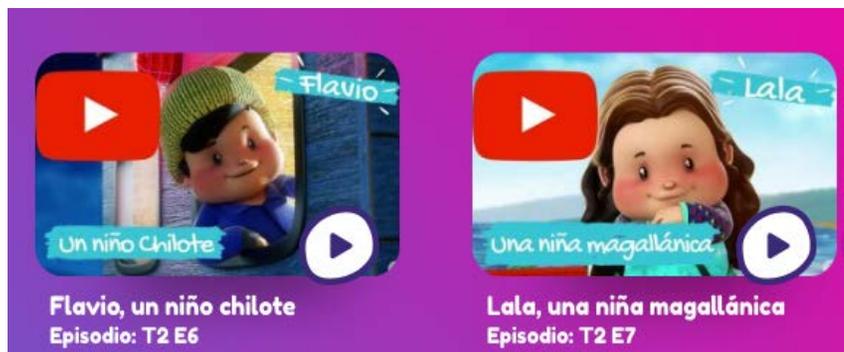
## Antecedentes

### Canal CNTV infantil

Es un canal chileno dedicado a generar contenido educativo a un público infantil por medio de distintas series animadas entre las cuales y con relación a este proyecto destacan:

#### **Pichintún:**

*Docu-animación chilena que rescata historias cotidianas de niñas y niños entre 9 y 10 años, los lugares que habitan, sus juegos, mascotas y tradiciones. Recoge tradiciones chilenas como la fiesta de Cuasimodo, la esquila de ovejas y la fiesta trashumante; e incluye dos historias de inclusión y diversidad, a través del relato de una niña colombiana y un niño ciego. Incluyen vivencias de los pueblos originarios chilenos.*



Se rescata de esta la diversidad e inclusión de pueblos originarios para un público infantil y la forma cotidiana en la que los trata junto a un lenguaje visual característico para niños como lo es hoy en día la animación 3d. Muestra muchos elementos de la vida cotidiana y siendo de las series reconocida por incluir

parte de los pueblos originarios, si bien están separadas por capítulos se puede mostrar a distintos tipos de culturas como cotidiano de la sociedad, mostrando también vivencias de cada rincón de Chile.

# ESTADO DEL ARTE

Antecedentes

Canal CNTV infantil

## **Cuéntame un cuento:**

Serie animada que invita a niñas y niños a conocer y encantarse con diversos cuentos, leyendas y relatos de la tradición oral chilena. A través del relato de Panchita, Rolo, Ankatu y el Sr. don árbol conoceremos historias del pueblo tehuelche, rapanui y mapuche. Además de leyendas de suspenso como La Pata del diablo, La rubia de Kennedy y Petronila Urdemales y el puente de la viuda.

## **Cuenta la leyenda**

Serie de animación para niñas y niños que relata leyendas chilenas de suspenso y terror. Sus protagonistas son una familia aventurera que recorre Chile, por el trabajo arqueológico de la mamá, Caco y Vale, sus hijos, y el amante de las leyendas, el abuelo.



Se rescata es que llevan a un lenguaje más actual relatos de la tradición oral por medio de la creación de personajes que cuentan la historia. Además del lenguaje gráfico utilizado mezclando la edición digital con un estilo de dibujo infantil. Incluyendo elementos del folcklore chileno como leyendas de los pueblos originarios de manera entretenida e informativa.

# ESTADO DEL ARTE

## Antecedentes

Canal CNTV infantil

### ***Tikitiklip precolombino***

*Es una hermosa producción que contribuye a reforzar la identidad nacional al llevar elementos del folclore a la animación.*

Se rescata la exploración visual, la mezcla entre la realidad y la animación y la forma en que narra la historia a modo de canciones. Además de incluir elementos de manera sutil sin la necesidad de tener que por ejemplo mencionarlos. Sin embargo personalmente me pasa que si bien se muestran elementos, el formato que posee, en algunas partes si me resultaba un poco confuso. En este caso uno habla más de elementos generales del folclore, y otro que habla de los pueblos originarios, pero no solamente chilenos.



# ESTADO DEL ARTE

## Antecedentes

*Cortometrajes independientes*

Estudio Epewma audiovisual

Colectivo de artistas y educadores de diferentes índoles autogestionado que cuenta historias a través del cine de marionetas en escenarios naturales.

Responsable del cortometraje de

### ***Nahuel, una leyenda mapuche***

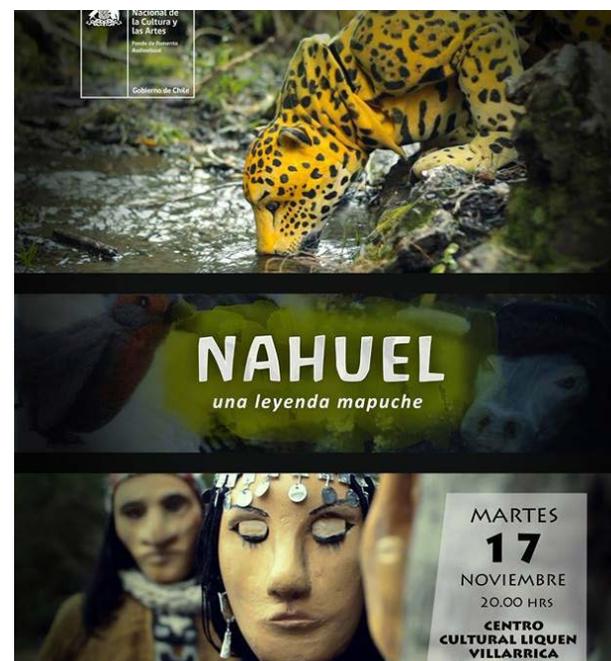
***Año: 2015***

*Antilef, un joven mapuche, escapa por su vida luego de una batalla contra los huincas. Luego de días recorriendo tierras desconocidas e intentando sobrevivir se encuentra con el “Nahuel” (jaguar), el cual al sentir compasión, decide ayudarlo y llevarlo de vuelta a su aldea. El felino, transforma su cuerpo en una joven mujer, para caminar varios kilómetros junto Antilef, intentando evitar encontrarse con el peligroso Toro Chupei.*



Este se podría decir es el antecedente más cercano al presente proyecto, puesto que toma una leyenda mapuche y la adapta a una historia, además de que ocurre en lugares naturales lo cual ayuda a una inmersión en la naturaleza, sin embargo no necesariamente se definiría para un público infantil.

Se rescata también su ejecución, si bien en algunos minutos se vuelve confusa, logra entenderse en su mayoría.



# ESTADO DEL ARTE

## Antecedentes

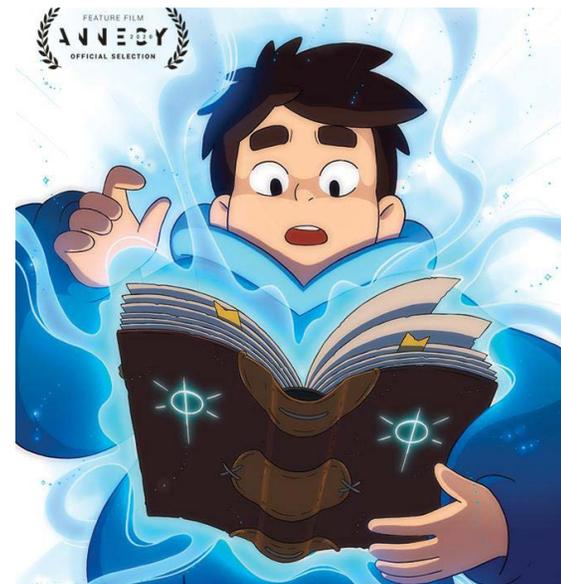
### Largometrajes

Nahuel y el libro Mágico (2020)

Director: Germán Acuña

*La isla de Chiloé, rica en historia, paisaje y mitología, es el escenario de las aventuras de Nahuel, un niño que a pesar de ayudar diariamente a su padre pescador, tiene fobia al mar. El hallazgo de un libro en una vieja casona será el inicio de un doble viaje que recorrerá los misterios de la isla y sus propios miedos.*

Si bien aún no se estrena al momento de redactar esto, por los trailer se puede rescatar la incorporación de algunos elementos y términos de la cultura mapuche, además de estar doblada en mapuzungun. Se logra ver una animación que tiene cierta influencia del anime, pero que logra también rescatar la cultura chilena, generando ambientes mágicos y llamativos. Además de la inclusión de un aprendiz de machi en los roles principales mostrando así su inclusión.



# ESTADO DEL ARTE

Referentes

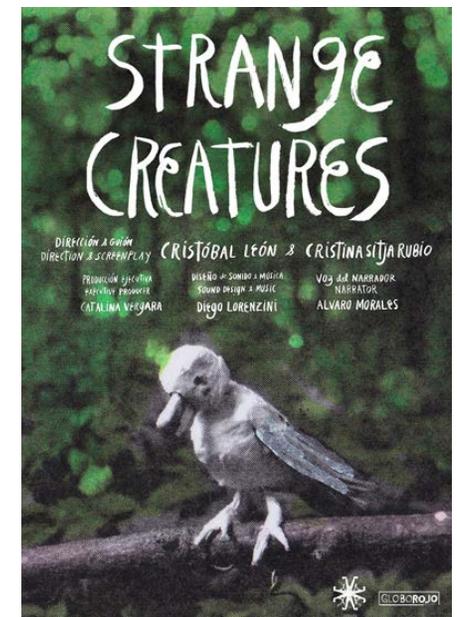
Diluvio studio

## Extrañas criaturas (2019)

Dirección: Cristóbal León & Cristina Sitja Rubio

*Un día de verano, los animales del bosque son invitados a una fiesta. Comen un montón de pastel y bailan toda la noche. Cuando la fiesta acaba, se encuentran con que ya no hay árboles para refugiarse y obtener alimentos. Extrañas criaturas han robado sus casas, así que deciden ir en busca de ellas.*

Se rescata el tratamiento estético al tratarse de stop motion y rotoscopia análoga juntando también el blanco y negro y colores en ciertas zonas y como usa un lenguaje más experimental para un público infantil abordando también el problema del cambio climático, junto con dar una mirada también esperanzadora al problema, mostrando como las mismas personas solucionan el problema.



# ESTADO DEL ARTE

Referentes

## Avatar (Estados Unidos, 2010)

Director: James Cameron

*La película dirigida por James Cameron cuenta la historia de los navi, habitantes de un planeta llamado Pandora, a la cual llega Jake Sully un humano en silla de ruedas que acepta la misión de relacionarse con ellos.*

Se rescata principalmente por el tratamiento dado a la historia en relación a la conexión entre el pueblo y el entorno que los rodea y como alguien ajeno se ve involucrado y logra efectivamente comprender esta otra visión.

Además de incluir muchos elementos exploratorios y de relatos de la propia tribu y hacer notar comportamientos mucho más profundos como el saludo que poseen y como todo puede suceder gracias al vínculo (literal en la trenza) y su deidad que vendría a representar a la madre tierra.



*\*Arriba Tsaheylu o vínculo, es lo que conecta a los navi con los diferentes seres de Pandora inclusive a la voz de sus ancestros. Abajo escena de la destrucción del hogar de la tribu navi a causa del actuar del ser humano*

# ESTADO DEL ARTE

## Referentes

### Ancestrales

*Juego de Mesa basado en las mitologías de Chile. Para un máximo de 4 jugadores, que podrán elegir un pueblo: Selknam, Mapuche, Aymara y Rapanui. Debe buscar sus deidades y defender su pueblo de todos los peligros.*

Se rescata el hecho de cambiar a un formato más lúdico el enseñar acerca de los diferentes pueblos indígenas apuntando a un público definido y la reinterpretación de los diferentes personajes acorde a la temática dando un aire por ejemplo a mitos y leyendas.

En este sentido logra generar que deidades de la cosmovisión indígena se vean imponentes y que uno puede ser parte de una aventura épica. Hay otros formatos por explorar que también pueden ayudar en entregar el mensaje y esta es otra forma de ver el tratamiento y qué elementos se consideran los primordiales.





## REFORMULACIÓN Y PLAN DE TRABAJO

Para poder llevar a cabo el proyecto de la mejor manera posible, lo primero que se tuvo que hacer fue realizar un plan de trabajo o metodología basada principalmente en el desarrollo de un proyecto audiovisual, pasando por las distintas etapas, es decir, pre producción, producción y post producción a una escala acorde al tiempo de trabajo, el mensaje, las técnicas, y estética que se querían lograr.

En este caso se optó por generar de manera completa la primera maqueta o la historia piloto del proyecto, pero al mismo tiempo produciendo también material para una carpeta de arte y así quizás hacerlo de manera más profesional y colectiva en el futuro.

Con lo mencionado anteriormente se hizo una reformulación del proyecto en relación al tiempo y los objetivos que se querían lograr, es por esto que el resultado es considerado una maqueta, con la selección de ciertas escenas esenciales para dar a entender la historia y el estilo por lograr.

Además de la animación se llevaron a cabo los testeos junto a la identidad gráfica de Cuentaterra y búsqueda de formas de implementación o posibles fondos a los que se podría postular.

En cuánto al proyecto, se tuvo que modificar algunas ideas originales, en beneficio principalmente al tiempo y la información obtenida, si bien se mantiene la idea original de realizar un cortometraje, el contenido y la técnica tuvieron algunas modificaciones, la principal fue acotar la cantidad de pueblos con los que se quería trabajar en un principio quedando finalmente con personas del pueblo mapuche. Se contó con la participación de 5 personas en total, pero 3 con las cuales fue de manera mucho más cercana el desarrollo del proyecto, principalmente al momento de crear la historia.



## PRE-PRODUCCIÓN

- *Recopilar información*
- *Storyline*
- *Argumento*
- *Storyboard*
- *Prueba animatic (tiempo)*
- *Diseño de personajes y fondos*
- *Experimentación con materiales*



## PRODUCCIÓN

- *Generación del set*
- *Iluminación*
- *Toma de fotografías*
- *Pruebas de secuencias*



## POST-PRODUCCIÓN

- *Montaje de secuencias*
- *Correcciones de color*
- *Rotoscopía*
- *Búsqueda y grabación de voz narradora*
- *Búsqueda de música y efectos de sonido libres de copyrith*

## ETAPA DE PRE-PRODUCCIÓN

---

Para la primera etapa lo primero que se hizo fue recabar la suficiente información para poder generar el argumento, considerando que se quería llevar a cabo un proyecto que tiene un enfoque multicultural y considerando que mis conocimientos en el tema no eran muchos, resultaba de vital importancia poder contactar con personas que pertenecieran o se sintieran pertenecientes a diferentes pueblos, dentro de los cuales hubieran algunos con un alto grado de conocimiento respecto a la cultura.

Como se mencionó anteriormente, para la idea original se intentó contactar con personas de diferentes pueblos, pero finalmente y en vista a la red de contactos que se logró, se tuvo que reducir a trabajar primeramente con solo uno de ellos, en este caso el pueblo mapuche. **Primero por el número de población existente en el país y también en Santiago, siendo de los pueblos con una mayor cantidad de representantes y en segundo lugar por la accesibilidad que se tenía para poder conseguir contactos**, contribuyendo así también a

## RECOPILOCIÓN DE INFORMACIÓN

la parte de investigación del proyecto. Aquí también cabe aclarar que estaba muy sujeta al tiempo que ellos disponían, por lo mismo las reuniones fueron en su mayoría de manera individual con cada uno, personalmente me hubiera gustado también poder realizarlas de manera colectiva para que ellos mismos pudieran compartir y complementar ideas, durante el proceso y no solo para los testeos finales.

En vista a esto la primera reunión que se tuvo con cada uno de ellos, estuvo muy relacionada a preguntar acerca de ellos, a qué se dedican en su día a día, de qué manera están ligados a la cultura mapuche y cómo se relacionan con lo natural, generando preguntas de presentación:

- Nombre y edad
- De dónde son
- Poseen familia directamente mapuche o se ligaron de alguna otra manera.

Esto también con el fin de poder generar cier-

# RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN

ta cercanía, ya que en un principio y como percepción mía si se mostraban un poco dudosos al hablar conmigo, sin embargo al momento de comentarles del proyecto se abrían más a querer hablar sobre su cultura.

Luego de eso es que se realizaron las preguntas más relacionadas a su cosmovisión, tales como:

- *¿Cuál consideras es el elemento/s principal/s de su cultura?*
- *¿Cómo es su relación con la naturaleza?*
- *¿Qué tan practicadas son sus creencias en su día a día?*
- *¿Su cultura tiene algún tipo de influencia de algún otro pueblo?*

Siendo estas algunas de las primeras reuniones para poder desarrollar el argumento, sin embargo si bien salieron algunas respuestas interesantes como algunas festividades, tér-

minos y elementos por ejemplo algunos detalles de su vestimenta, significados de algunos animales, entre otros, la pregunta y a modo de autocrítica fue casi como preguntar cuales son los pilares de tu religión, es decir fueron muy amplias.

Por lo mismo y para no hacer tan general el tema y poder así descubrir elementos reales con los que ellos y ellas conviven en su día a día es que se rescataron puntos claves de las conversaciones, sumándole a eso una búsqueda de bibliografía más específica por mi parte en vista a estos términos o ideas principales que surgieron las cuales fueron:

- **Wenu Mapu**  
- **“La tierra nos da y nosotros qué”**  
(Stephanie)

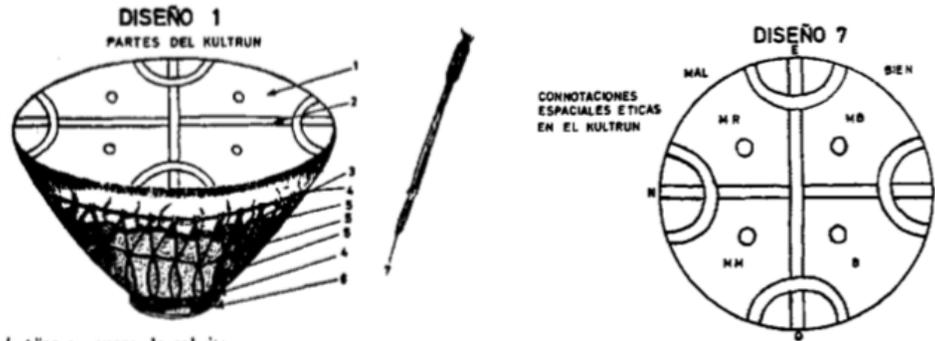
Estos podrían interpretarse como:

**Wenu Mapu** haciendo referencia a toso lo espiritual, mientras la frase mencionada en una de las entrevistadas como la idea de equilibrio, **recibir pero al mismo tiempo dar.**

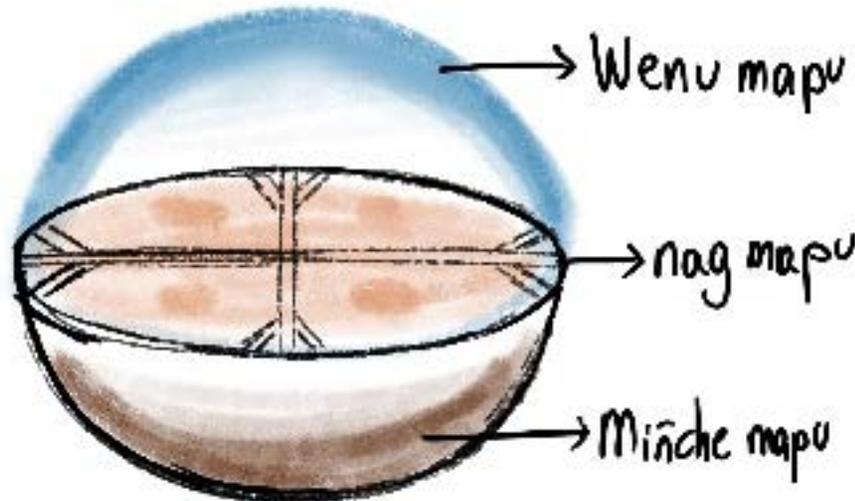
En vista a esto es que la búsqueda por mi cuenta se centró en esto, primeramente en la comprensión de la forma de ver lo terrenal con lo espiritual que se tiene por parte de las personas mapuches y como esto espiritual se conecta directamente a lo natural, es ahí cuando aparece la palabra ekuwun que significa el respeto por la naturaleza, siendo un principio que habla acerca de como la persona y la naturaleza están insertas en un mismo espacio de convivencia armónica y de respeto para de esta manera poder lograr un equilibrio.

Por otro lado y además de esto, uno de los elementos fundamentales de los cuales se rescató su interpretación para la realización del proyecto fue el **kultrún**, cuyos dibujos comprenden este universo dimensional, un microcosmos simbólico el cual muestra a través de 2 planos una forma de comprensión de la relación entre lo terrenal y lo espiritual siendo estos representados por el trazado de 2 líneas que simbolizan: **El plano vertical y el plano horizontal.**

imagen 14:  
El Kultrún mapuche: un microcosmo simbólico



1. *tröke-kapëra* = cuero de cabrito.
2. *wirrin-kultrún* = dibujo de la membrana.
3. *mamël-kultrún* = vasija de madera.
4. *korrón-kultrún* = bordón o cordón de cuero torcido.
5. *wedke-kultrún* = trenchillas de crin de caballo.
6. *nëwe-kultrún* = asa de cuero.
7. *trëpú-kultrunwe* = baqueta de colihue.



## RECOPILACIÓN DE INFORMACIÓN

### Plano vertical

Esta comprende la idea de que tanto las personas como los espíritus de los diferentes elementos, ya que en su percepción no solo las personas poseen espíritu, junto al de los antepasados conviven en un mismo mundo, y es gracias a esto que se genera un equilibrio, principalmente con la idea de que el bien y el mal. El plano vertical podría decirse se divide en diferentes planos en los que:

- **Wenu mapu:** Plano o la tierra superior, siendo un lugar o espacio sagrado e invisible donde habita lo divino, los espíritus y los antepasados protectores de las personas.
- **Nag mapu:** Plano o tierra visible en la que habitamos las personas junto a la naturaleza. Es también relacionado al plano horizontal.
- **Miñche mapu:** Plano o tierra inferior o de abajo, un espacio o lugar invisible que tiende a asociarse con los espíritus malignos o las malas energías.

# RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN

## Plano horizontal

Este plano comprende principalmente lo existente en la nag mapu, representado también por los cuatro puntos cardinales: **Este**, siendo el lugar de las divinidades, espíritus y antepasados que sirven como ayuda y protección, **Sur**, siendo el lugar de la buena suerte, **Norte** siendo por el contrario el lugar de la mala suerte y **Oeste**, siendo el lugar de espíritus del mal siendo este el lugar de la puesta del sol donde se forma la oscuridad.

Además de los significados mencionados anteriormente en el instrumento mapuche hay otras dos comprensiones que se hacen presentes en el cotidiano de las personas, estas corresponden a una: **Concepción giratoria y una concepción colorista.**

## Concepción giratoria

Tiene relación principalmente con el espacio-tiempo en el cual nos encontramos presentes, es decir, en ciertos movimientos que se realizan cotidianamente o por ejemplo en algunas danzas de rituales como el neikurrrewén que es donde se inician a las machis.

En cuanto al tiempo el concepto de futuro no es adelante, el futuro es atrás, ya que al mirar atrás el pasado constituye una reflexión del presente y desde allí se hace el futuro, esto genera que todo está conectado.

## Concepción colorista

Esto tiene relación con distintos significados que se le otorgan a algunos colores dentro de la cultura mapuche, algunos ejemplos como:

- **Azul: Color de la esperanza**, tiene una gran importancia en la cultura, generalmente simboliza el cielo y el agua como un espacio sacro o líquido vital respectivamente. Cuando ambos elementos están juntos su división se vuelve difusa. En el caso del cielo es un espacio con tonos cambiantes pudiendo pasar de tonos fríos como el azul a tonos cálidos como el naranja. El azul es un color constructivo que entrega un valor positivo a los otros colores.
- **Verde: color del exceso**, representa a la naturaleza y la tierra, pero una abundante y prospera que es capaz de nutrirnos. También representa lo inmaduro, como la fruta, la cual una vez toma su color que ya no es verde, es cuando puede ser tomada por las personas. Si bien este color no está muy presente en sus representaciones como en la vestimenta, cerámicas

# RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN

entre otros, se considera importante en el entorno real natural. Siendo complementario a colores como el café que también representa el color de la tierra.

- **Rojo: Fluido de vida y muerte**, representa la sangre, lucha y pelea, relacionado al poder que da o quita vida tanto en lo femenino como en lo masculino, es la fuerza de la sexualidad, gestación y la guerra.
- **Amarillo: Color bondadoso**, representa luz y calor, el sol amarillo genera un calor germinador de vida, por lo que tiene una fuerte relación con el azul (cielo) y el blanco (luna y estrellas). También asociado al oro y por ende a lugares divinos y guerreros antiguos y protectores.
- **Blanco: Luz pura**, representa la pureza, la prosperidad y las buenas energías. Es el color de la vida en su estado más puro y también a lo mítico.
- **Negro: El color madre**, siendo usado como base para algunas prendas mapuches mostrando así estabilidad al ser un color sólido pero brillante. Por otro lado un negro opaco representa la noche, la oscuridad y las malas energías al estar ausente la luz.

*Las principales fuentes usadas fueron:*

*Pañilwe ñi dungu: Las voces del metal (Moulian, latorres, caniguan & bahamondes)*

*El Kultrún mapuche: un microsocos simbólico (María Ester Grebe, 1973)*

*La concepción del tiempo (maria ester grebe, 1987)*

*Presencia del dualismo en la cultura y música mapuche (1974)*

*El subsistema de los ngen en la religiosidad mapuche (María Ester grebe, 1994)*

*Memoria chilena: El lenguaje de los dioses (Ana Mría Llamazares y carlos martínez sarasola)*

# CUENTATERRA:

*Cuentos audiovisuales que hablan sobre la relación con la naturaleza en las distintas cosmovisiones indígenas chilenas*

Links para ver la maqueta del episodio piloto:

<https://drive.google.com/file/d/1YD-M1aOswXImNHTFzsYL-1MCCdqg-LOvo/view?usp=sharing>

[https://youtu.be/6fll\\_LP1pLY](https://youtu.be/6fll_LP1pLY)

Finalmente y la última idea a rescatar acerca de la cosmovisión mapuche, es su forma de ver las cosas a través de las **dualidades**, lo cual también contribuye a esta idea presente de equilibrio por ejemplo duplas como el sol y la luna, el día y la noche, la infancia y la adultez, hombre y mujer, entre otras. Considerando todo lo mencionado anteriormente es como finalmente se llegan a las 3 ideas generales que se querían estuvieran presentes en el cortometraje:

1. La principal es esta visión de equilibrio por medio de la idea de recibir al mismo tiempo de dar.
2. El transcurso de la vida como un viaje que comienza antes de nuestra forma humana y continúa incluso más allá de la muerte.
3. La conexión existente entre lo terrenal y lo espiritual como una dualidad presente también en la naturaleza y que contribuye a la idea de equilibrio.

**Cuentaterra** es un proyecto que busca por medio de la animación experimental ya sea análoga o digital, poder sensibilizar a las personas sobre nuestra relación con la naturaleza considerándola un sujeto más, por medio de la reinterpretación de diferentes elementos y pilares de las cosmovisión de los pueblos originarios chilenos, a través de la creación de cortometrajes que a su vez puedan hacer reflexionar sobre la postura de los pueblos originarios actualmente, más allá de lo político e histórico sino como una forma de educación intercultural sobre el cuidado del medioambiente y también educar sobre la flora y fauna chilena por medio de su incorporación.

# STORYLINE Y ARGUMENTO

En base a estos 3 ejes es que comenzó a trabajar en la historia y las distintas metáforas que podrían haber en ella. Para esto se recurrió a algunas bibliografías o cursos online que ayudaran a crear narrativas para un público infantil, además de contar con la ayuda de la profesora guía que tiene conocimiento acerca de esta área. Si bien no soy experta en el tema se utilizan algunos recursos comunes para poder lograr generar una narrativa que logre sensibilizar a las personas.

Lo primero es responder algunas preguntas destinadas a crear narraciones como:

## 1. ¿Cuál es la temática de la historia?

*La relación que se tiene con la naturaleza por medio del cuidado a los bosques chilenos generando así una idea de equilibrio.*

## 2. ¿Quiénes son los personajes?

*El personaje principal es un alma (am) en las distintas formas que posee durante su vida. Los personajes secundarios serían la familia que crea con el transcurso del tiempo.*

## 3. ¿Dónde ocurre la historia?

*En el bosque valdiviano chileno. Originalmente se pensó fuera en un bosque cualquiera.*

## 4. ¿Cómo empieza la historia?

*Inicia con la creación del bosque desde una concepción más espiritual y posteriormente mostrando el nacimiento del personaje principal en medio del bosque.*

## 5. ¿Qué problema encuentra?

*Conflicto 1: Se enfrenta a un problema principal en el mundo terrenal que son los incendios forestales.*

*Conflicto 2: Se enfrenta con una energía maligna una vez “cruza” al mundo espiritual.*

## 6. ¿Cómo se resuelve el conflicto?

*Conflicto 1: Comienza a sembrar árboles en las partes donde se habían perdido*

*Conflicto 2: Gracias a los cantos y danzas de su familia que se quedaron en la nag mapu.*

## 7. ¿Cómo termina la historia?

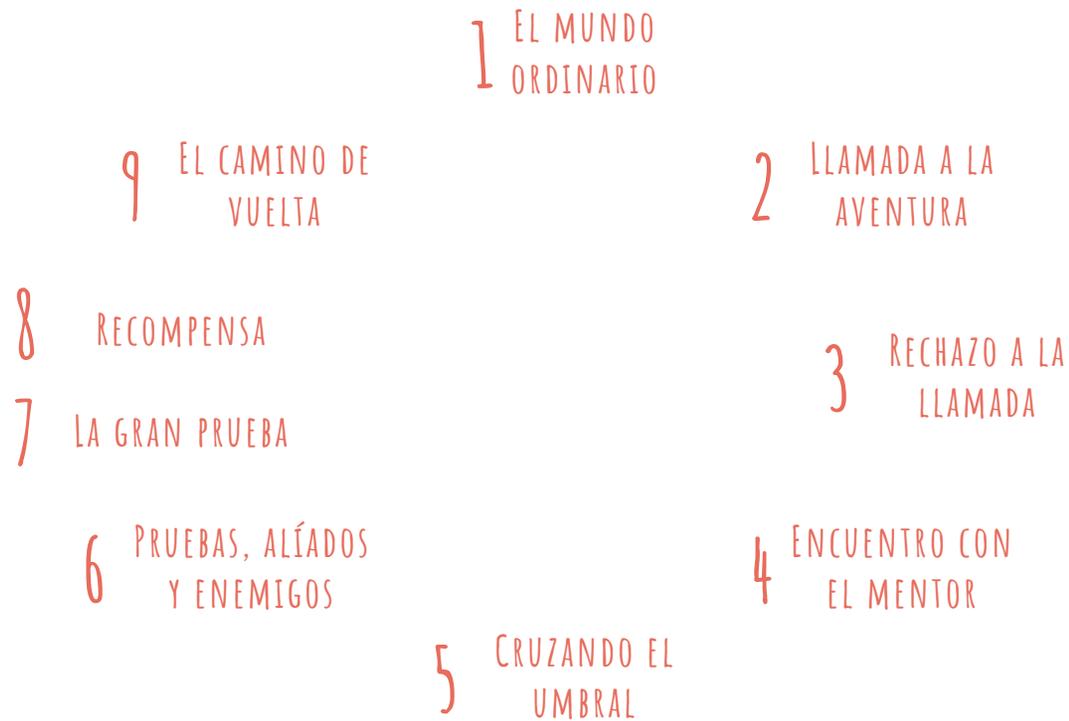
*Regresa con otra forma hacia su familia como su ancestro protector.*

Para esta parte también se incluyeron diversos elementos de la flora y fauna chilena. Finalmente la idea preliminar de la historia queda de la siguiente manera:

## Storyline

*Un alma (am) toma una forma terrenal y a lo largo de su vida se encarga de cuidar el bosque que es su hogar de distintos problemas como los incendios forestales. Una vez este muere debe enfrentarse a energías malignas (wekufe) para poder alcanzar su forma ancestral y regresar con su familia.*

## CICLO DEL VIAJE DEL HÉROE



## STORYLINE Y ARGUMENTO

Una vez teniendo los puntos claves para la narración se pasó al desarrollo de la historia de manera más explayada, para esto se utilizó una “fórmula” común en la narrativa como lo es el *viaje del héroe*, rescatando algunas fase de este y omitiendo otras, según fuera necesario, esto para evitar que la historia quedara muy saturada en el corto tiempo que pensaba durar.

Eventualmente para un futuro se considera poder pasar por todas las etapas creando así una historia mucho más coherente y con transiciones menos abruptas.

Los primeros borradores se realizaron en un excel para poder diferenciar bien cada parte de las etapas

8	El mundo ordinario	es decir su nacimiento, y va pasando de edades hasta llegar a una edad adulta disfrutando de distintos elementos del bosque.	La historia empieza en el este
9	Llamada a la aventura	Hasta que un día aparece un choroy anunciando el primer problema	
10	Rechazo a la llamada		Puede también ser representada por la parálisis
11	Encuentro con el mentor	El choroy se convierte en otra ave brillante (una especie de luz), la cual le muestra la tala de una parte del bosque y como se iban acercando.	
12	Cruzando el umbral	Una vez logra escapar se muestra como el protagonista triste, ve lo que su guía le apunta y este aprendiendo de él decide reponer lo perdido plantando una semilla. Al ver como crece esto le da esperanza y continúa haciéndolo. Se pueden mostrar otras ideas de equilibrio y dualidades.	mostrar como la planta empieza a crecer reflejando la idea de equilibrio
13	Pruebas, aliados y enemigos	A medida que pasa el tiempo (representación cíclica del día la noche y las estaciones del año) conoce un amigo y tiene un hijo, los cuales se vuelven su familia	
14	Acercamiento		
15	La gran prueba	Llega un incendio del cual deben escapar llegando a un claro de canelos. Este se apaga por medio de una lluvia.	La historia ya se encuentra en el oeste. En esta parte se muestra las distintas conexiones que tiene el canelo con el mundo de abajo
16	Recompensa	El protagonista muere en un claro de canelos, su am sale de él como una pelusa de luz, siguiendo un camino junto al arroyo para después subir en círculos (representación de la danza), emprendiendo su viaje a la wenu mapu. Su familia empieza a saltar en círculos. Aquí se enfrenta al wekufe	
17	El camino de vuelta	EL am finalmente se convierte en ave (alwe) y vuelve como guía para su familia, presentándose ante ellos	
18	Resurrección del héroe		
19	Regreso con el elixir	Finaliza con su vuelo alrededor de su familia y subiendo hacia el sol	¿Cuál sería el elixir? El aprendizaje?

# STORYLINE Y ARGUMENTO

## Primer argumento del cortometraje

*Del Pu-am se extienden muchas ramas, estas ramas mejor conocidas como am, dan forma a distintos elementos del bosque: árboles, pájaros, flores, etc. Uno de estos am comienza a dar forma a nuestro protagonista, mostrando así su nacimiento.*

*El protagonista crece llegando así a la adultez. Mientras caminaba tranquilo cerca del arroyo escucha el canto de un choroy, el cual anuncia un problema. El choroy se convierte en un ave brillante, la cual lo guía hasta un lugar y le muestra ahí un grupo de árboles quemados que se iban acercando, asustado escapa. Triste por lo que vio no sabía que hacer, en ese momento aparece el ave, con una pequeña semilla en la boca, se paró frente a él y enterró la semilla en el piso, mostrándole así que podía hacer, aprendiendo de su guía, él opta por hacer lo mismo y se decide a reponer lo perdido plantando una semilla, al ver como estas van creciendo, recupera su sonrisa y continúa haciéndolo reponiendo lo que se pierde logrando así un equilibrio.*

*Pasa el tiempo y mientras continua con su viaje junto al ave conoce amigos y tiene un hijo, teniendo una familia. Un día él y su familia se encuentran frente a un incendio en el bosque del cual logran escapar al apagarse el fuego gracias a una lluvia, pero el protagonista muy mal herido tristemente fallece en un claro de canelos, su familia triste comienza a dar vueltas a su alrededor, mientras su am sale de él en forma de luz, este sigue un camino junto al arroyo para después subir al cielo haciendo círculos emprendiendo su viaje a la Wenu Mapu.*

*Como último desafío en su viaje se enfrenta al wekufe, el cual gracias a los cantos de su familia finalmente se va, convirtiéndose finalmente en un ave (alwe), para volver, así como guía de su familia, presentándose ante ellos, finalizando con un vuelo a su alrededor y subiendo hacia el sol.*

# STORYLINE Y ARGUMENTO

## Testeo

Una vez teniendo los primeros borradores del argumento final, se procedió a realizar un primer testeo, este fue dirigido primeramente a las personas mapuches, a la comprensión de la historia, su reinterpretación y la inclusión verídica de elementos mapuches directamente con las personas del pueblo, así como la comprensión del mensaje principal, es decir la idea de equilibrio por medio del dar y recibir.

Para esto se contactó con cada una de las personas para poder tener una reunión, así como enviarles el argumento escrito para que pudieran previamente leerlo y dar sus comentarios. Las preguntas principales que tenía para hacer eran:

- ¿Cuál crees es el mensaje principal de la historia?
- ¿Cómo te imaginas al protagonista?
- ¿Qué elementos de la cultura mapuche puedes identificar?

Los resultados de este testeo en si fueron favorables, concordando las personas en que la historia les parecía linda y el mensaje era importante a modo general.

Durante el proceso se dio una dinámica que personalmente me resultó útil y de aprendizaje en cuanto alguno conceptos, y para yo poder familiarizarme con ellos, considerando que no tengo ningún tipo de conexión por lo que si se me dificultaba entender algunas ideas y su pronunciación y en más de una ocasión pude recurrir a ellos.

En las reuniones las mismas personas al momento de relatar la historia me preguntaban a mi que entendía, por ejemplo, del término am o de lo que era wekufe, a lo que yo también me hice participe en si del testeo, fue algo mutuo en los que ellos también se preocuparon de que yo fuera consciente del contenido que estaba desarrollando.

En este sentido, si bien la historia se entendía, habían algunos elementos que podían modificarse para resultar en algo mucho más cercano a lo que era realmente.

Para la historia originalmente se consideró que quien haría de guía para el protagonista sería un choroy, un ave nativa del sur de Chile, escogida basado principalmente en la información obtenida por medio de bibliografía, sin embargo se sugirió que fuera reemplazada por un chucao, ya que es su canto el que tiene mal presagio y es un animal mucho más importante en su cultura según me contaban.

En este caso particular y pensando que el ave serviría como guía al protagonista, personalmente se me hacía un poco extraño que fuera una cuyo canto asegura problemas, pero las personas me respondieron que era un ave característica para ellos y que anunciaba acontecimientos importantes, inclusive una de las personas con las que se realizó el testeo dijo que podría ser una linda metáfora, en el sentido de que **“en la vida no todo siempre son**

## STORYLINE Y ARGUMENTO

cosas positivas y hay que saber estar también preparado para los posibles problemas que se pueda tener, porque de eso uno nunca se escapará” (Alejandro Pineda)

Otro comentario que también se recibió fue el nombre de algunos términos diferenciando principalmente am y püllü y como estos respectivamente significaban alma y espíritu, pese a esto no se generó mayor confusión en la historia por lo que se conservó el término am en adelante.

En cuanto a la identificación de algunos elementos y términos, una de las personas logró identificar algo, de lo cual no se tuvo la intención de incorporar que fue el término perimontum, el cual refiere a cuando por medio de visiones se te otorga una tarea o alguna misión importante en tu vida, esto haciendo referencia a la aparición del chucao, lo cual considero bueno, ya que se pudo sentir identificado con esa parte de la historia, sin haber sido la intención.

Posterior a las preguntas sobre el entendimiento de la historia se les preguntó acerca de elementos más específicos que podrían incluirse principalmente en la ambientación por ejemplo algún tipo de árbol.

En relación a esto, un elemento natural que se cree es un puente, un camino o una conexión entre los diferentes planos es el canelo, siendo este uno de los árboles más sagrados para el pueblo mapuche ya que une tanto la nag mapu, con las tierras superiores e inferiores, junto también a la Araucaría siendo esta última la representante de fortaleza y longevidad.

También estos planos o dimensiones pueden verse en otros elementos como el rewe o joyería mapuche, volviéndose objetos protectores.

Me recomendaron también tomar como ejemplo bosques del sur de Chile y que se pudiera apreciar detalles en su relación con esta. En este último punto, si bien para este corto eso se tuvo que omitir un poco, para algún futuro

se piensa se pueden añadir más escenas de apreciación de la naturaleza o incluso generar una mezcla entre realidad y stop motion.

Recogida toda la información del testeo, se pasó a generar el argumento final.

# STORYLINE Y ARGUMENTO

## Argumento final del cortometraje

*El Pu-am se divide en muchas y diferentes partes, cada una de estas es un am o alma, las cuales dan forma a los distintos elementos del bosque: árboles, flores, animales, entre muchos otros. Uno de estos am comienza a dar forma a una persona, revelando así, su nacimiento. Este crece rodeado de los distintos elementos que le brinda el bosque llegando a la adultez. Sentado, disfrutando de algunos calafates, escucha una hermosa melodía. Guiado por esta, se encuentra con un chucao, cuyo canto anunciaba un problema.*

*El ave guía lo conduce a través del bosque, mostrándole ahí un grupo de árboles ardiendo, asustado y sin saber qué hacer, escapa. Triste y desorientado por lo que ve, comienza a llorar.*

*En ese momento aparece el chucao con una pequeña semillita en su boca. Se para en frente y la entierra. Al ver cómo ésta crecía, se siente feliz y quiso hacer lo mismo, reponiendo así partes del bosque que se habían perdido por las llamas.*

*Pasa el tiempo, días, noches, diferentes estaciones y continuaba en su misma labor, la cual realizaba con gusto. Había hecho amigos, no muchos, pero sí muy valiosos, con los cuales viajaba junto a su hijo, teniendo así una pequeña, pero acogedora familia.*

*Un día, estando todos juntos, se encuentran frente a un gran incendio. Al apagarse el fuego gracias a una lluvia, logran escapar. Sin embargo, queda muy mal herido y tristemente muere en un claro de canelos cerca de un arroyo.*

*Su familia, triste comienza a bailar a su alrededor, mientras el am sale de su cuerpo. Este sigue su camino junto al arroyo, emprendiendo su viaje a las tierras superiores, pero en su camino se enfrenta con wekufe, la mala energía. Quería contaminar al am con maldad. Pero, gracias a los cantos y danzas de su familia, que funcionaron como escudo, wekufe finalmente desaparece.*

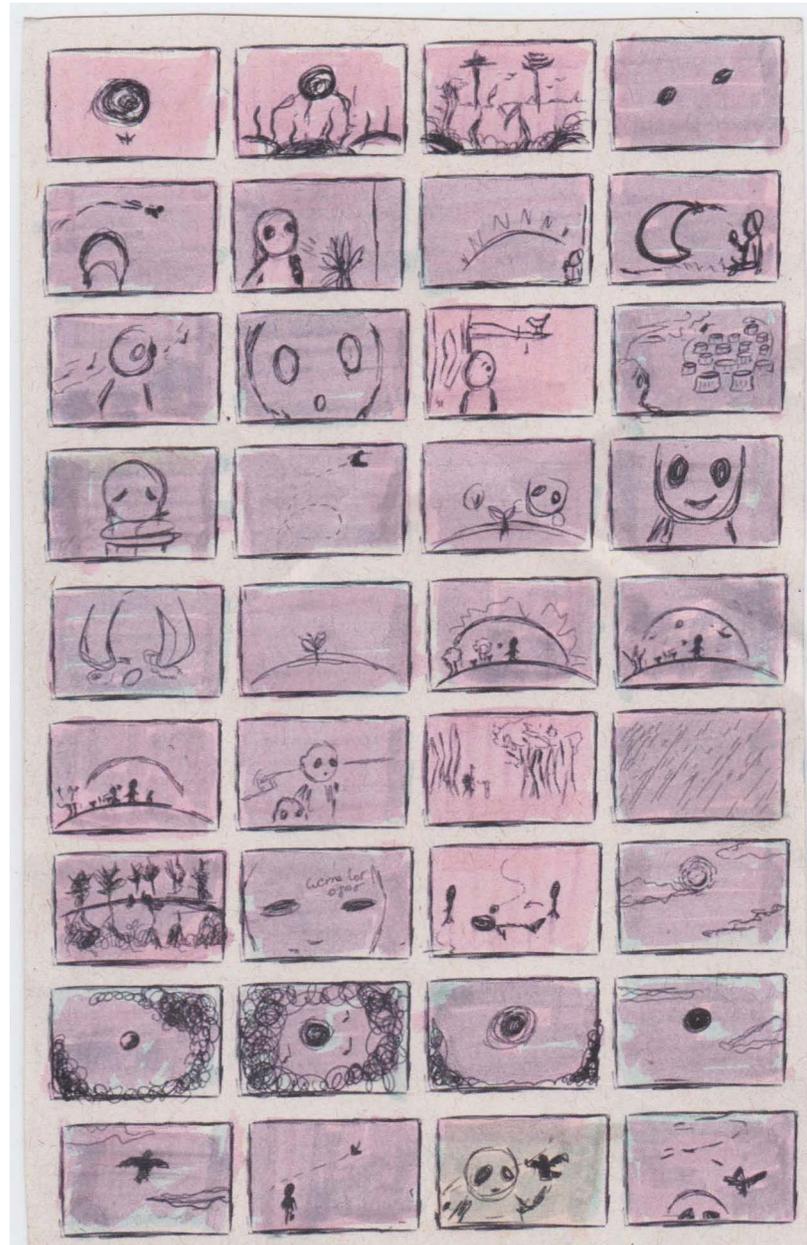
*El am logra llegar a su destino, tomando la forma de un ave. Entonces, decide bajar nuevamente para reencontrarse con su familia y no dejarlos nunca más, con una nueva forma, pero esta vez, para ser quien les guíe emprendiendo un nuevo viaje junto a ellos.*

# STORYBOARD

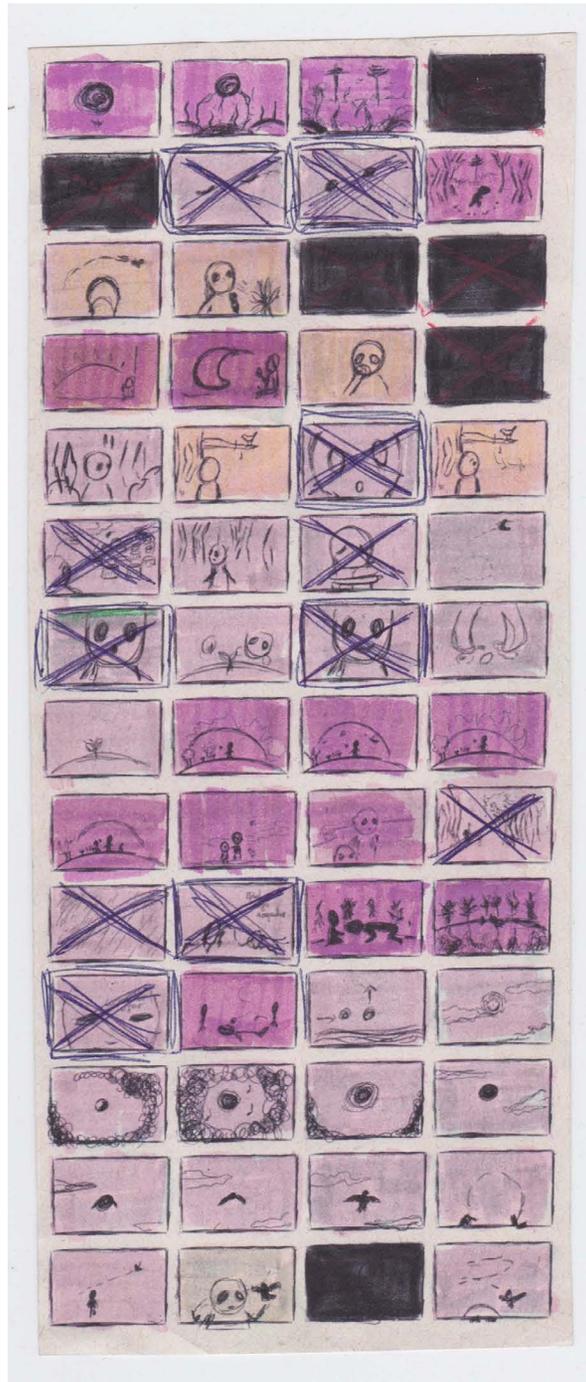
Posterior a esto se realizó un primer storyboard, si bien aún no se tenía un diseño como tal para los personajes y ambiente se basó en algunas ideas preliminares de este, para así poder ver el transcurso de la historia, el cual se fue modificando en base a la continuidad que se quería dar y también los diferentes planos para acentuar algunos elementos.

Después de esto y de la definición de los personajes y ambiente es que se realizó un segundo storyboard, uno con todas las escenas del cortometraje y otro más pequeño con solo algunas, para que pudiera funcionar como un trailer.

En este caso el storyboard final funciona también como un guión técnico al contener las indicaciones pertinentes.



Primeras escenas del storyboard



# STORYBOARD

Algunos bocetos de los storyboard antes del definitivo con escenas eliminadas y ajustadas para contar mejor la historia



plano general  
Vacio  
comienza el relato



plano general  
mancha tomando  
forma de "árbol"



plano general  
Se forma un bosque  
con siluetas de  
distintos árboles



primerísimo primer plano  
Persona abre los  
ojos



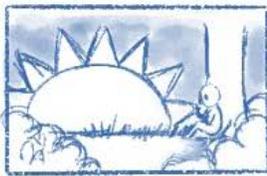
→ pestañeo



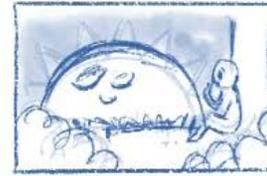
plano general /  
persona en medio del  
bosque se pone  
de pie



plano medio  
(corto)  
ve hacia arriba  
un pájaro volando



plano general / niño  
comiendo calafate  
Sol girando



→ Luna / persona  
adulta



plano medio / suena  
el canto de un  
chucuo



→ la persona voltea



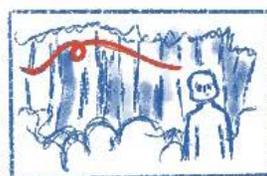
plano medio /  
la persona ve al  
chucuo en una  
rama → podría ser  
cerca del agua



primer plano /  
El protagonista  
se asombra



plano americano /  
la persona sigue  
al ave



→ \*sonido del  
chucuo



plano entero /  
persona ve un  
grupo de árboles  
quemándose



primer plano /  
Solo corriendo



plano medio /  
persona sin  
saber que  
hacer llora



plano medio



plano entero/  
chucac va  
hacia la persona  
\* Sonido chucac



plano entero/  
chucac entera  
semilla  
\* Sonido chucac



Primer plano/  
Protagonista se  
pone feliz



Plano detalle →  
florice la semilla  
\* Sonidos de tierra



salen hojas



primer plano/  
Es tieme una semilla  
y pone tierra



plano detalle/  
Surge una planta



plano general →  
Pase el tiempo  
\* la tierra y el sol se  
mueven



Aparecen más  
personas



Plano medio →  
protagonista y  
familia felices



Aparece el humo



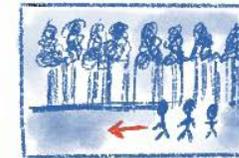
plano general/  
Pasa ve quemando  
\* Sonido fuego



primer plano →  
Hogos de casa  
con fuego



Incluir lluvia  
Blanca



Plano general/  
claro de cenizas  
con manchas negras  
abajo representar  
temor interior  
Escapan y la persona  
cae



Primer plano/  
cierra los  
ojos



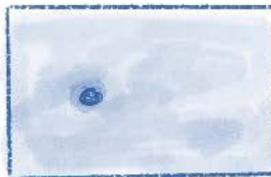
Muere



Plano general / familia cantoy baile. Am sale del cuerpo

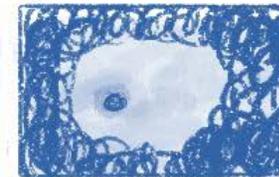


Plano entero / Am sij reun amoyo

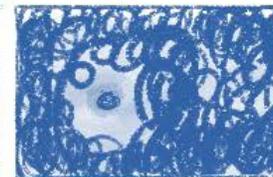


Plano entero / Am subiendo por el cielo

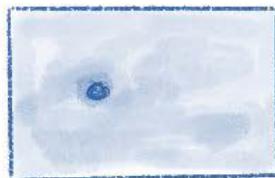
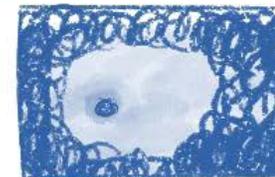
\*#NoBocopre



Plano entero / Aparece wekuk



→ Se expande → Desaparece



Empieza a tomar forma de un ave al llegar a la WenuMapu



Plano medio / se vuelve un AVE



→ baja a reunirse con su familia



Plano entero / Am llega con su familia



→ Vuelve a subir el cielo



Plano entero / Da unos vuelter y sale de enwade

Si bien este fue el storyboard final, también se le hicieron modificaciones al momento de ejecutarlo

## ESTÉTICA VISUAL

En cuanto al ambiente que se quería generar al momento de contar la historia, lo primero fue buscar distintos referentes en cuanto a las series animadas hoy en día para un público infantil y sacar de ahí distintos elementos que pudieran ser útil. Para esto se buscaron series de televisión pero también se hizo una búsqueda más detallada que se alejara un poco de lo común de hoy en día en cuanto a la industria infantil, la cual considera mucho la animación digital 2d y 3d para sus producciones.

En un principio se consideró realizarlo de manera digital generando algunas pruebas de movimiento y montajes, principalmente de las escenas más complejas como la combinación del sol y la tierra girando y aprovechando también que hoy existen muchos tipos de pinceles

En base a los referentes encontrados es que se optó por realizarlo con técnicas de animación análogas con intervenciones digitales, para de esta forma poder jugar con distintas mate-

rialidades que se pueden obtener en realidad cualquier material.

Al mismo tiempo se quería que tuviera un aire tanto nostálgico, pero que al mismo tiempo los personajes lograran llegar generar cierta empatía con el público, en este caso infantil, pero que también se pudiera llegar a otras personas. Para lograr esto se realizaron algunas pruebas con distintas formas y materialidades.

Referentes de animación infantil



El maravilloso mundo de Mickey Mouse (2013)



Gravity Falls (2012)



Paw Patrol (2013)



Pichintún, cntv infantil



El maravilloso mundo de Mickey Mouse (2018)



Los fantásticos viajes de Ruka



Petit



Villa dulce (2004)

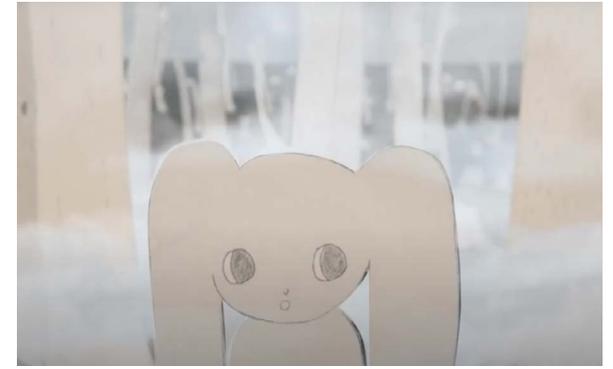
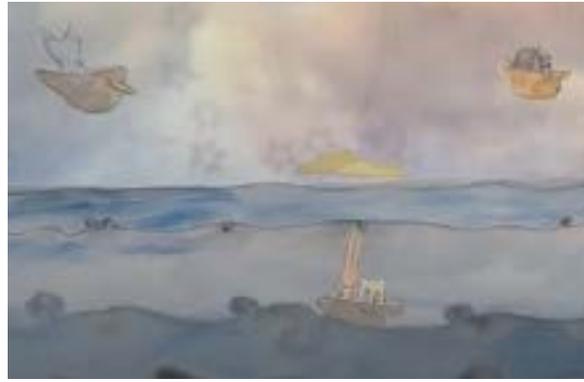


Villa clo

*Referentes de animación en stop motion*



*Videoclip I am the antichrist to you de Kishi Bashi (2012)*



*Boraj, Kinesis (2018)*



*Hedgehog in the fog, Yuri Norstein (1975)*



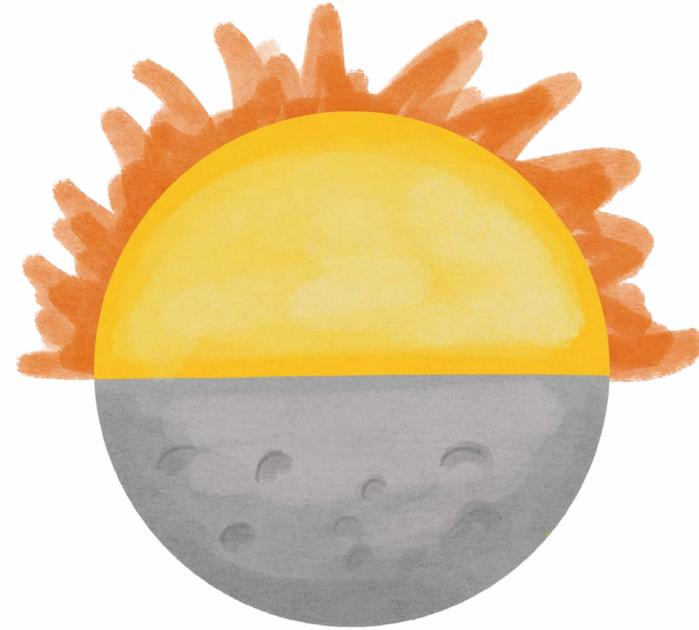
*Extrañas criaturas (2019)*



*Hobo clown (2008), por Allison Schulnik Grizzly Bear*

*Pese a explorar distintas materialidades los personajes tienen un cierto grado de ternura, sobre todo al ser animales*

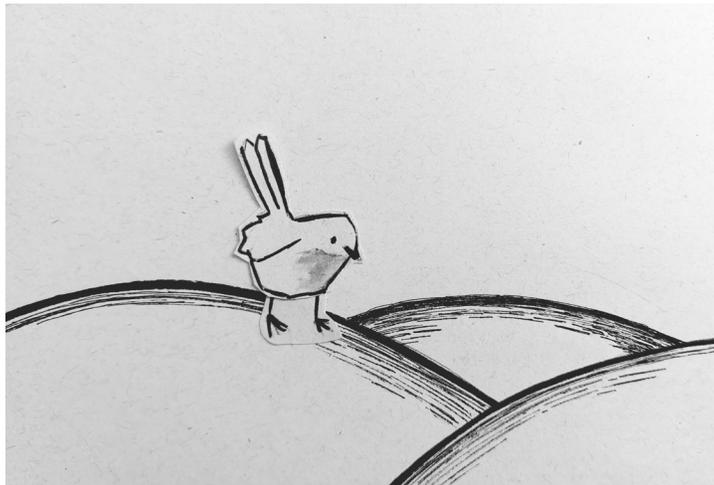
*Algunas pruebas que se hicieron de manera digital*



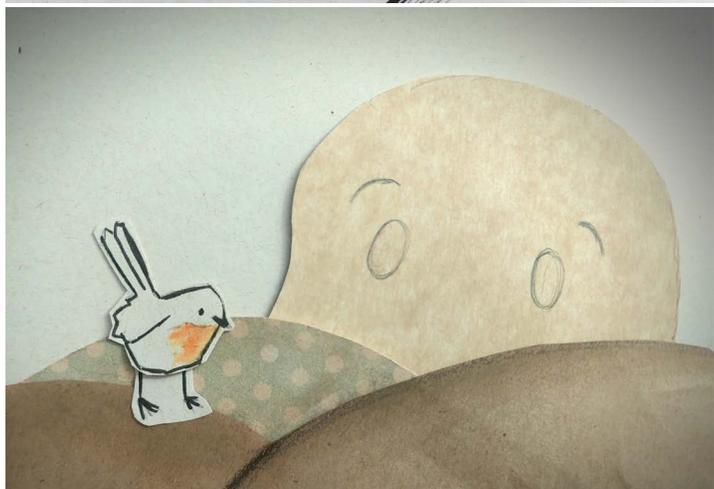
*Algunos bocetos digitales para probar cómo quedaría por con ese recurso, pero no convenció el resultado, sin embargo estos elementos pudieron usarse para hacer pruebas de composición para las secuencias que serían montadas en programas de edición*

*La forma del sol y la luna juntas está pensada para reflejar la dualidad existente en la cosmovisión, esto se probó inicialmente en digital, pero posteriormente se pasó a materiales análogos.*

*Algunas pruebas que se hicieron de manera análoga que fue finalmente el elegido*



*En este caso se quería dar un efecto de dibujo, pero quedaba muy monótono*



*Al mismo tiempo se hacían pruebas de edición por ejemplo poniendo viñetas para ver cómo sería con un aspecto cinematográfico*



*Ejemplo resultado final de algunos elementos*



*Ejemplo resultado atmósfera lograda*



*Aquí ya está aplicada la rotoscopía*



\* Al mismo tiempo que se trabajó en cartón, se utilizaron pasteles secos para poder complementar la atmósfera del cortometraje, al mismo tiempo de ahorrar tiempo al ser fondos dibujados.

La primera escena del cortometraje fue hecha con este estilo

En cuanto a los colores utilizados, si bien se tomaron en cuenta los significativos para el pueblo mapuche, se dio prioridad a que fueran tonos más fidedignos a la realidad, en este sentido si se comparara con sus colores significativos el verde por ejemplo no se encontraría tan presente o el azul utilizado tendría que ser uno mucho más saturado.

Pero como se mencionó se dio prioridad a algo más real, sin embargo se añadieron algunos significados de sus colores de manera más sutil. En general la estética del cortometraje utiliza muchos colores tierra y verdes opacos, para poder generar conexión con la tierra y distintos elementos provenientes de esta.

### Algunos elementos son por ejemplo:

*El protagonista posee un color café simbolizando su conexión con la tierra y como estos coexisten mutuamente, representando así la metáfora que la tierra nos brinda y por ende no podemos desligarnos de ella.*



*El am posee colores azulados con un resplandor blanco, simbolizando así un ser de cambio y pureza.*



*El cielo, en este caso particular hubo 2 motivos para hacerlo más anaranjado, la primera es por el contexto de la escena ya que había un incendio en el momento y en segundo para simbolizar una transición, se cambia del día a la noche, por lo que se refleja ese punto intermedio como lo es el atardecer que al mismo tiempo es cuando el alma toma su forma de ave ancestral.*



*Wekufe en este caso fue representado con color negro ya que era este también el que simbolizaba lo maligno.*



*Se usó un color de tierra más rojizo en algunas escenas y también algunos troncos, considerando que este último representa el poder, la fuerza, sangre guerrera, se quería generar una metáfora de la tierra fuerte, ya que pese a todo esta siempre se abre camino y logra surgir. Además de que algunos árboles de la flora chilena poseen este color.*



# DISEÑO DE PERSONAJES

Para poder realizar el diseño de personajes y fondos se tomaron en cuenta 2 cosas, la primera fue la opinión de las personas mapuches, una vez y sabiendo de lo que trataba la historia se les hicieron 2 preguntas principales:

¿Cómo se imaginaban al o la protagonista de la historia? en cuanto a edad, color de piel, humano o animal, vestimenta, entre otras cosas.

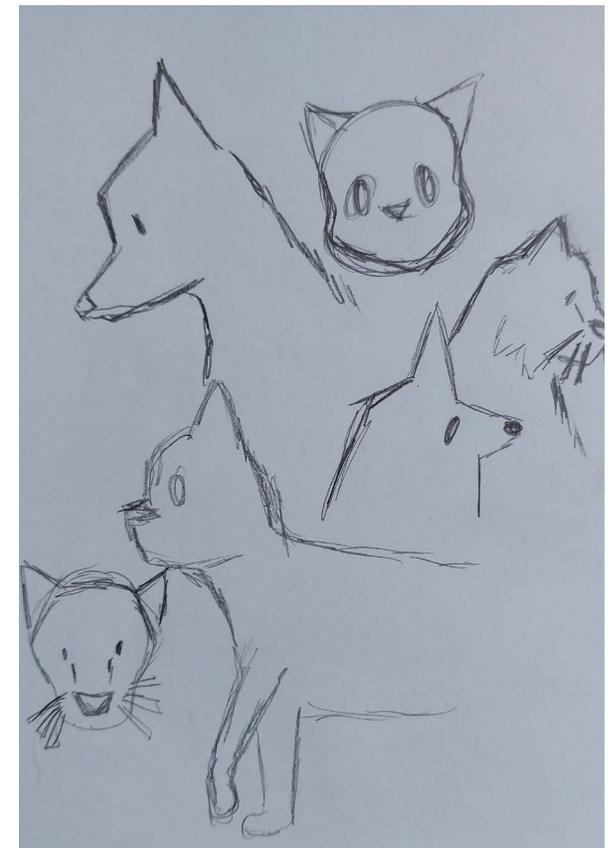
En este caso a modo personal como pensaba plantear al personaje principal en un comienzo este sería representado por un animal, posiblemente un puma, simbolizando así la fortaleza y el carácter guerrero que puede tener una persona, mostrando también una especie nativa chilena, al mismo tiempo de darle un total protagonismo a la naturaleza, intentando evitar mostrar a una persona como tal, si no que haciendo que el puma fuera una metáfora de este.

Sin embargo, al momento de plantear esto a las personas mapuches, si bien no consideraban que fuera malo, desde su punto de vista si era importante que apareciera, no necesariamente una persona pero si algo más antropomórfico, quizás con algún rasgo animal, para así reflejar la conexión de las personas con la naturaleza.

En este caso se refirieron también a la idea de que mi visión el personaje era algo importante porque era mi forma de ir comprendiendo las cosas, por lo mismo podría ser algo más fantástico o realista, por ejemplo:

- Un ser antropomórfico con cabeza de puma
- Una persona vestida con atuendo mapuche

Pero por lo mismo en mi caso no quería caer tampoco en la caricaturización exagerada de este e incluso en algún punto apropiación cultural, por ende se respetó el dejar una figura más “humana” o de forma antropomórfica.



Primeras ideas del protagonista

# DISEÑO DE PERSONAJES

Por otro lado y sumado al punto de vista mapuche consideré que al tratarse de un proyecto que hablara de la interculturalidad también se podría considerar la voz del público infantil en cuanto a como podría lucir visualmente el cortometraje y así poder involucrar ambas partes en su creación generando también un filtro el cual era por mi parte revisar qué elementos podrían ser utilizados considerando también lo que me habían mencionado las personas mapuches.

Es por esto que se realizó una actividad para los más pequeños la cual tuvo como objetivo 2 cosas:

- Comprobar que la historia pudiera ser entendida por los niños y ver que cosas se les hacía confusas.
- Generar material gráfico por parte de los niños para así poder generar el imaginario del cortometraje, sus fondos y sus personajes.

De esta manera se contactó con algunos colegios para ver si con alguno se podría realizar la actividad, en este caso el colegio El Vergel aceptó para trabajar con el curso 3° básico A con niños de aproximadamente 8-9 años, que era la edad que está pensado el usuario en un principio.

La actividad consistió una especie de cuentacuentos en las que teniendo el argumento ya revisado y testado con las personas mapuches se les contaría la historia a los niños, al mismo tiempo que se les hicieron algunas preguntas como:

¿Qué les pareció la historia?

¿Cuál creen es el mensaje principal que quiere transmitir la historia?

¿Cómo se imaginan el lugar donde transcurre la historia?

¿En qué creen que está basada la historia recién contada?

En el caso de esta última pregunta estaba pensada para identificar si los niños podían distinguir elementos mapuches en el relato, considernado que se supone son los años en el colegio donde se comienza a hablar de estos en el contenido de la malla curricular.

Además de las preguntas, en algunas partes en específico se les pidió dibujaran como se imaginaban ciertos personajes:

Pu-am y un am  
Chucao  
Wekufe  
Protagonista  
Familia del protagonista

Para la actividad solo se tenía consistiría en leer el cuento mientras se anotaban algunas de sus respuestas, sin embargo y considerando que son de una edad pequeña, para poder servir de apoyo es que se creó una pequeña presentación en donde la historia fuera escrita por partes junto a las preguntas.

Vamos a contar un  
**CUENTO**

Su familia, triste comienza a dar vueltas alrededor de nuestro protagonista, mientras el **am** sale de su cuerpo. El **am** sigue el camino junto al arroyo, emprendiendo su viaje a las tierras superiores, pero en su camino se enfrenta con **wekufe o la mala energía**, que quería contaminar al **am** con maldad. Sin embargo y gracias a los cantos y los saltos de su familia, que funcionaban como escudo, **wekufe** finalmente desaparece.

Dibujar:  
**A Wekufe**

Un día estando junto a su familia, se encuentran frente a un gran incendio, del cual logran escapar gracias a una lluvia que apagó el fuego, sin embargo, nuestro protagonista queda muy mal herido y tristemente muere en un **claro de canelos** cerca de un arroyo.

Pregunta:  
**¿Saben qué son los canelos?**

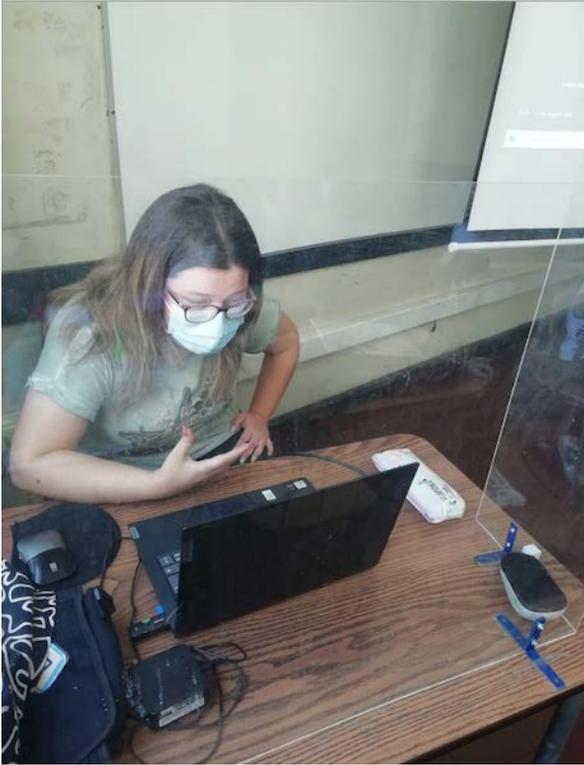
El **Pu-am** se divide en muchas y diferentes partes, cada una de estas es un **am o alma** las cuales dan forma a los distintos elementos del bosque: árboles, flores, animales, etc. Uno de estos **am** comienza a dar forma a nuestro protagonista, mostrando así su nacimiento.

Dibujar:  
**El Pu-am y los am**

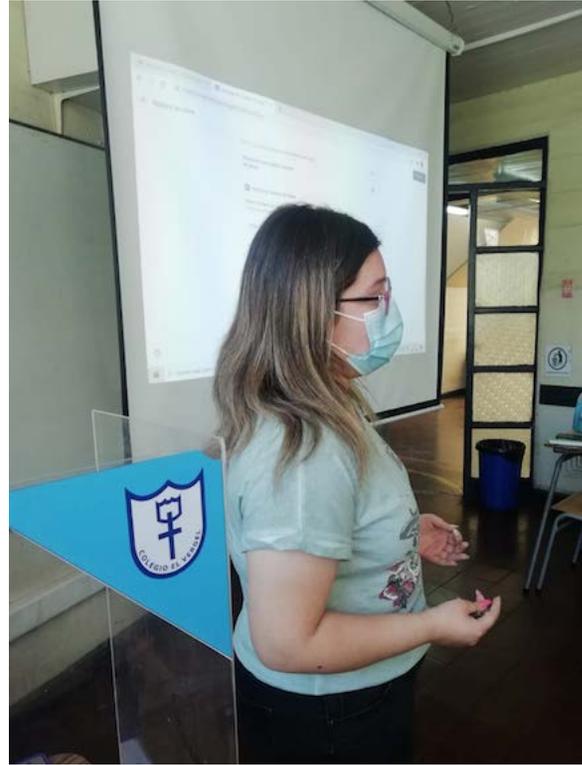
1. ¿Qué les pareció la historia?
2. ¿Cuál creen es el mensaje principal que quiere transmitir la historia?
3. ¿Cómo se imaginan el lugar donde transcurre la historia?
4. ¿En qué creen que está basada la historia recién contada?

**Muchas gracias**

Presentación actividad cuentacuentos para la generación del imaginario con un énfasis en la creación de los personajes



Dificultad de la actividad, en esta se les está hablando a los estudiantes por medio de clases online



Mientras que en esta foto se les está hablando a los estudiantes que estaban en la sala de clases en modo presencial.



# DISEÑO DE PERSONAJES

Para esta se hizo algo simple colocando un fondo de color llamativo y una especie de libreta donde se encontraba escrita la historia por fragmentos.

La actividad estaba contemplada para durar aproximadamente media hora, sin embargo, y por error mío ya que olvidé que debido a la pandemia las clases se estaban dando por modalidad híbrida, es decir la mitad del curso en la sala y la otra mitad vía online, no consideré lo tardado que sería poder dirigirme a las personas en la sala y a las que estaban por medio del computador al mismo tiempo y los problemas de sonido que habrían al momento de la narración.

Por lo mismo primero se les leía un fragmento a las que estaban presentes y luego de eso a las que estaban online tomando casi el doble del tiempo, considerando también que los niños tenían algunas preguntas ya sea tanto de la historia por algunas cosas que no entendían o algunas de otro estilo como si podían pintar sus dibujos o hacerlo de tal y tal forma.

En cuanto a los resultados de esta actividad, se dividieron así:

En primer lugar la gran mayoría logró entender la idea general de la historia, al momento de preguntarles de qué trataba y qué les pareció la historia hubieron respuestas como:

- “Es una historia linda, pero me dio pena cuando murió”
- “Cuenta la historia de un pajarito que se llama chucao”
- “Tiene sentimientos tristes y felices”
- “Triste porque se daña donde viven
- “Me pareció una historia fantástica y aníma a quien la escucha a cuidar la naturaleza y sembrar arbolitos.”

Aunque también hubieron un par de niños que no lograron entender por completo la historia, por lo que al momento de preguntarle

no sabían muy bien que responder, sin embargo no se les insistió más para que no terminaran frustrados.

En general se les dificultaron algunos términos provenientes de mapuzungun, cosa que la verdad se esperaba, principalmente al hablarles del pu-am y del am, al tratarse de algo mucho más abstracto, pero al entender que se refiere al alma de una persona es que pudieron comenzar a imaginarlo.

Por otro lado y algo que no me esperaba tanto y que finalmente desencadenó que se volviera un objetivo del proyecto fue el hecho de que no sabían lo que era un chucao, el calafate y el canelo, en un principio y antes de mencionar que era un ave, los niños creyeron que se trataba de una flor y que el canelo era un arbusto lo cual muestra en cierto modo la falta de conocimiento sobre la flora y fauna chilena por parte del curso con el que se trabajó, ya que solo una de las niñas logró saber que el canelo era un árbol.

# DISEÑO DE PERSONAJES

## El proceso de diseño de personajes

Así es como se tomó la decisión de que en vez de que el bosque fuera más genérico, y aprovechando que algunos árboles de Chile tienen formas bastante reconocible, incluir siluetas de este por los fondos.

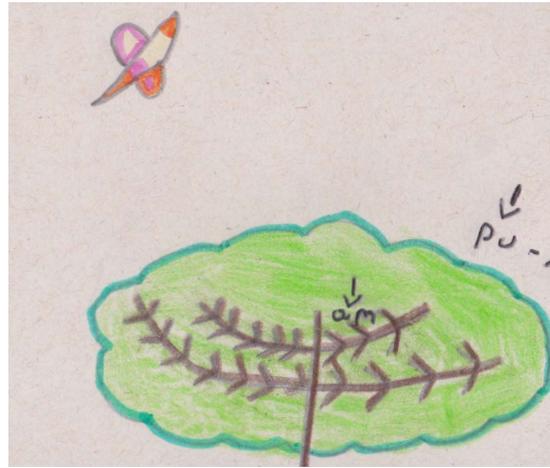


manera se contribuye a poder ser recordad y a su expresividad.

Sin embargo, para el cortometraje se utilizó el estilo del mismo personaje para representar a la demás familia, salvo por el niño que cambia su tamaño, esto con 3 fines:

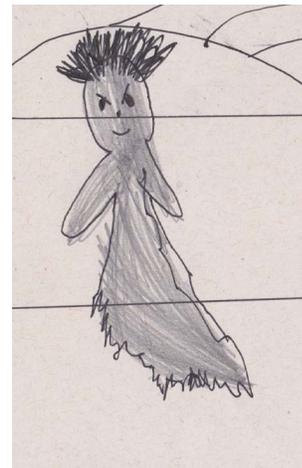
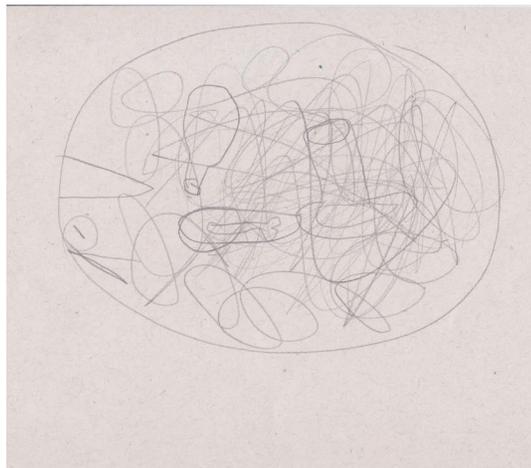
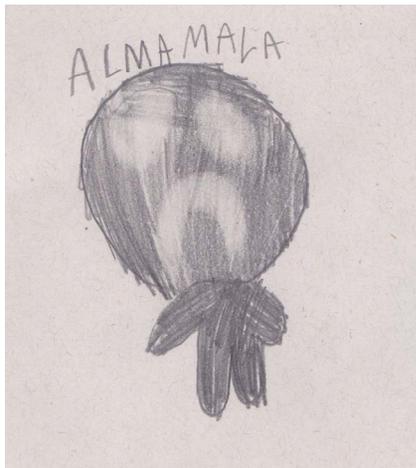
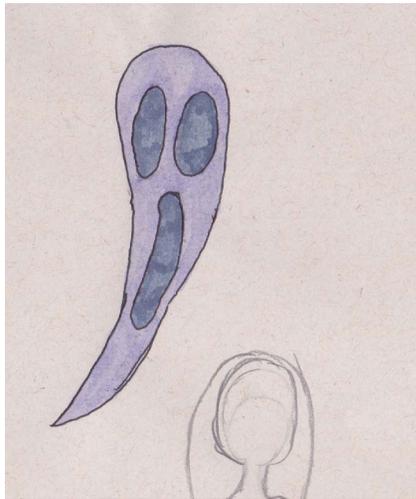
- Mostrar la idea de que todas las personas estamos conectadas a la tierra
- Quedara sujeto a posibles cambios en un futuro. En la historia la familia aparece por un corto periodo de tiempo, la idea es que esta pueda tener mayor protagonismo y por ende habría que otorgarle algún rasgo único a cada uno de ellos.
- Por temas de tiempo para la realización de la maqueta se utilizó solo un personaje de adulto y uno de niño el cual se duplicó para crear el efecto de más personas al tratarse de una

Dibujo del Pu-Am



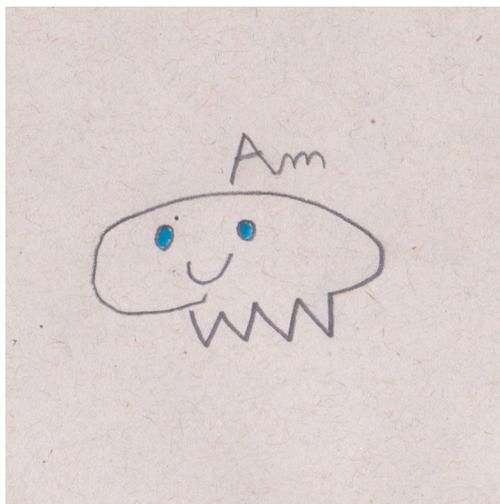
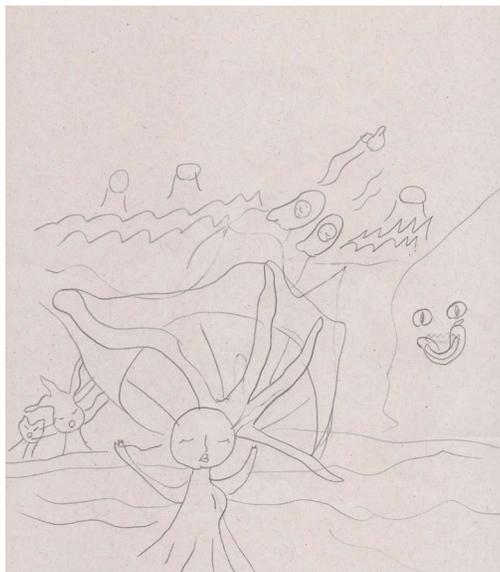
\* Se rescata de aquí la idea de un "árbol madre" como representación del pu-am

**Dibujo de Wekufe**



\* Se rescata de aquí la idea de una figura negra o morado oscuro, ya sea una figura antropomorfa o una especie de nebulosa

**Dibujos del am**



\* Se rescata la idea de seres pequeños redondeados

# DISEÑO DE PERSONAJES

maqueta, por lo que en conjunto con lo anterior queda sujeto a cambios. Se puede ver en el resultado final de los bocetos de los diseños de personajes algunos ejemplos de diferenciación entre los 3 personajes humanos.

Finalmente se decidió dejar un diseño de personajes más “genérico”, en este caso más que estar relacionado directamente a la cultura mapuche, por ejemplo ponerle ornamentos de su vestimenta o peinados típicos, la idea era poder llegar a más personas, por lo mismo el personaje se quiso conectar directamente a la tierra como referente, para esto se generó un diseño como una especie de persona de tierra, usando tonos cafés provenientes de cartón y pastel seco difuminado, generando así más textura y mostrando como nos conectamos con ella.

Por otra parte y en cuanto al género del personaje, no se le quería atribuir como tal una forma de hombre o de mujer, sino que quedara como algo un poco ambiguo visualmente, ambiguo visualmente, por un tema de identi-

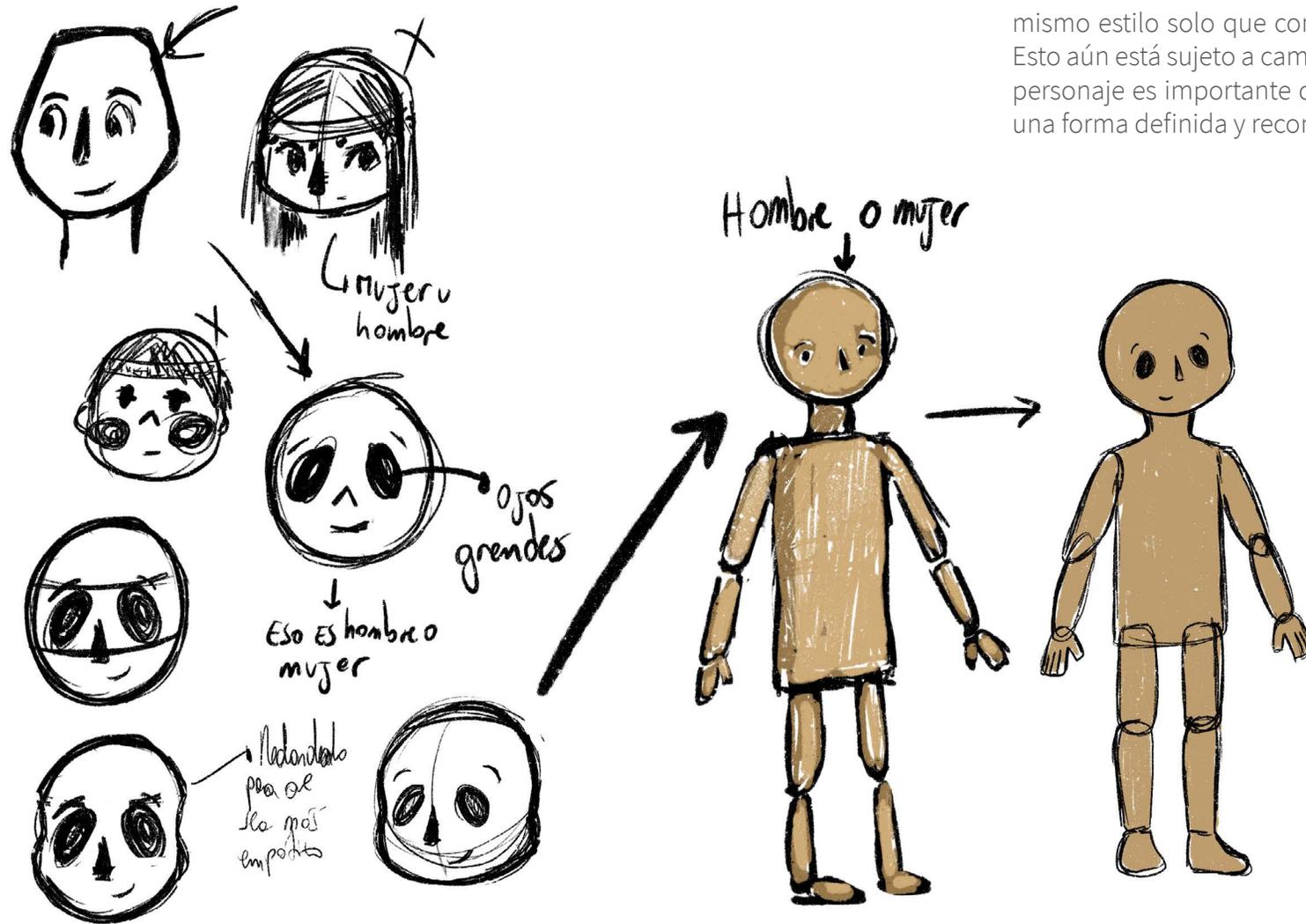
ficación, lo mismo se intentó hacer al momento de generar el audio reduciendo lo más posible el él de la narración.

En un segundo plano y siendo realista a lo que se quería lograr, el diseño del personaje también responde a una necesidad personal para poder facilitar así la animación de este de manera análoga, por eso se intentó reducir su forma, quedando como una muestra para poder realizar el cortometraje, pero habiendo otras propuestas en base a los comentarios dados por los niños, niñas y personas mapuches una vez vieron el resultado y quedando sujetas a cambios.

En cuanto a las expresiones faciales, considerando los distintos referentes de personajes de series animadas, se le atribuyó una característica común en las caricaturas, que es un tamaño grande en los ojos, generando así la sensación de ternura y empatía. Estos originalmente se pensó incorporarlo directamente al cartón, sin embargo y después de unas pruebas resultaba en algo muy inmóvil, tieso

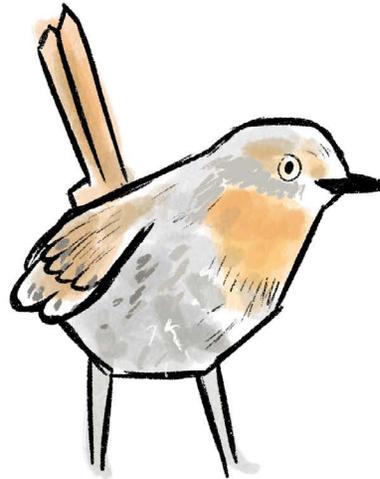
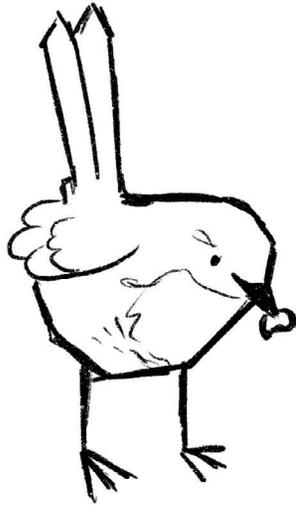
y le quitaba expresividad al personaje, por lo que se realizó una serie de expresiones para los ojos y la boca, pero resultaba en algo similar y no se lograba dar la sensación de que el personaje estuviera vivo, es por esto que se decidió agregar los gestos en la etapa de post-producción.

## Diseño de personajes finales Protagonista



\* En el caso de los familiares se siguió con el mismo estilo solo que con diferente tamaño. Esto aún está sujeto a cambio. En el diseño de personaje es importante que cada uno tenga una forma definida y reconocible, de esta

*Diseño de personajes chucao*



*Diseño de personajes wekufe*

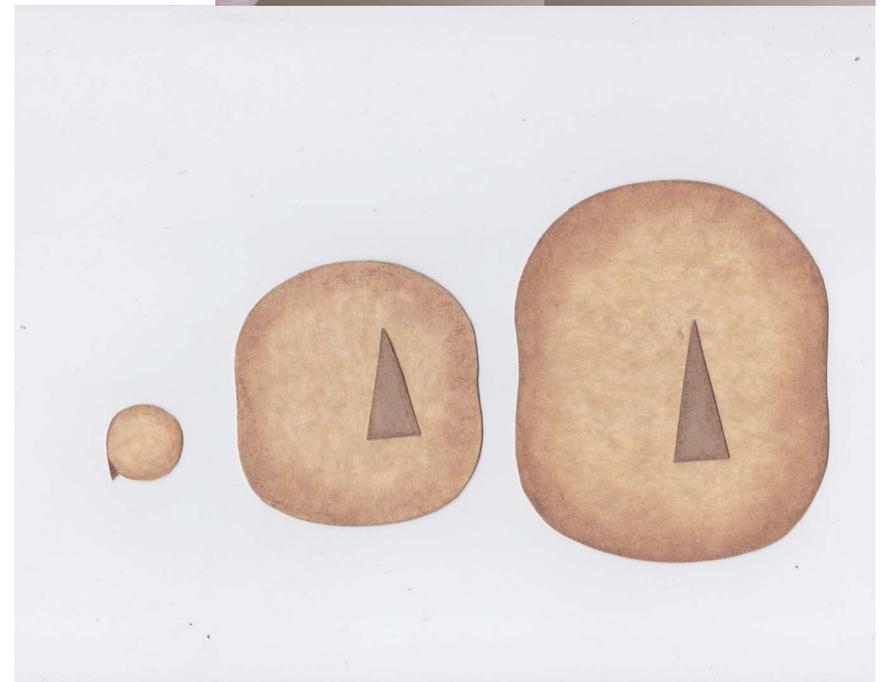
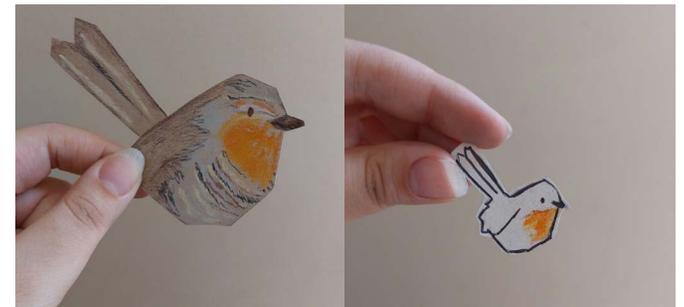


\* Wekufe fue pensado como una figura abstracta, una especie de nube negra



### *Personajes finales*

Personajes principales traspasados a la materialidad elegida, en este caso restos de cartón, con sus respectivas partes para poder ser animados posteriormente. También se tuvieron que hacer en diferentes tamaños para poder generar los planos más cercano,



# DISEÑO DE FONDOS

## El proceso de diseño de fondo



Una vez definidos los personajes, correspondía dar forma a los diferentes espacios, en los que transcurriría la historia, para esto me basé en árboles y flores, fotos y referencias que pueden encontrarse en Chile como:

- Arrayán
- Avellano
- Copihue
- Notro
- Tíneo
- Alerce
- Canelo

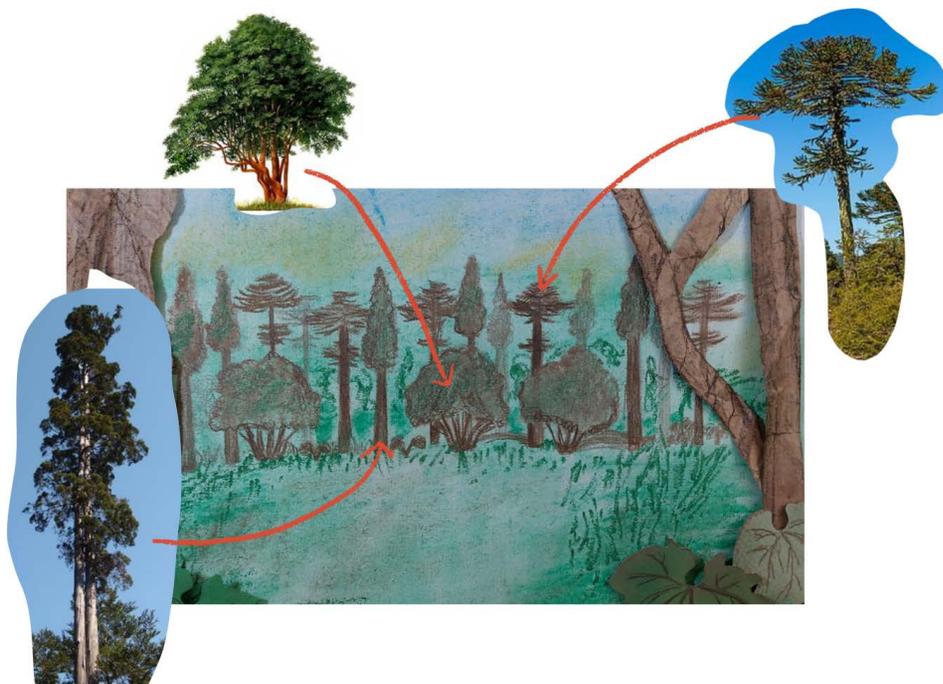
Sin embargo y para poder tener mejores referencias es que se investigaron sobre algunos bosques chilenos tomando ejemplares del bosque valdiviano quedando finalmente en un número más reducido de especies:

- **El arrayán**
- **Canelo**
- **Araucaría**
- **Alerce**
- **Nalcas**

Estos se seleccionaron para aprovechar la forma “definida” que poseen, también para cambiar un poco la idea de este bosque monótono, si no que las muchas especies que se encuentran en su interior.

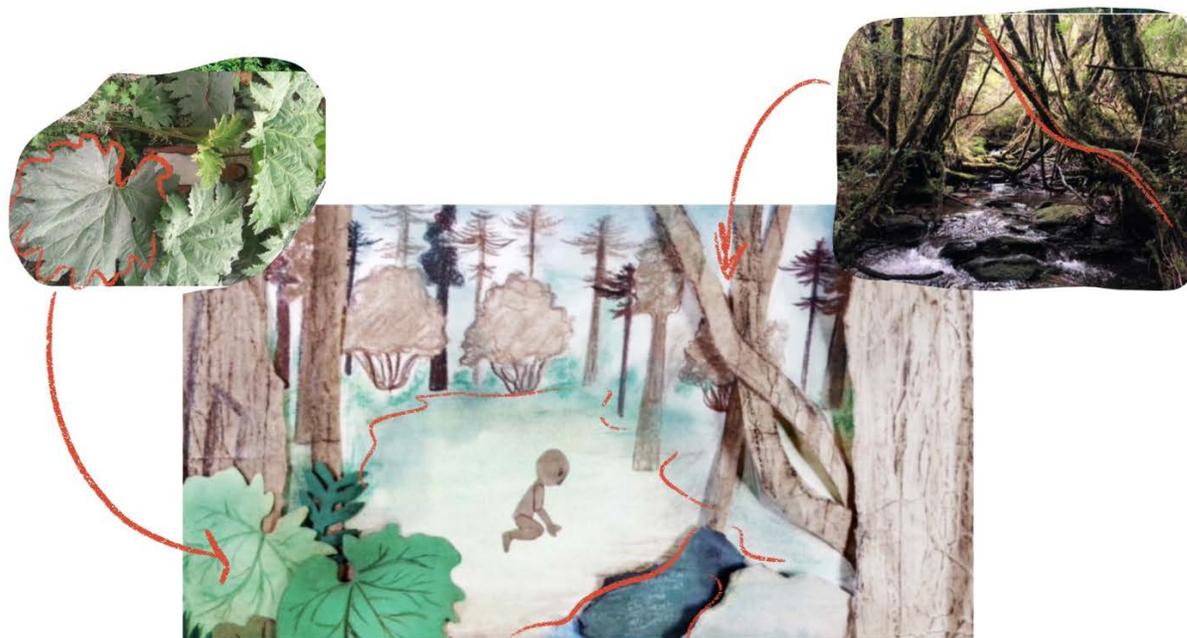
\*Particularmente hay uno de los árboles, el Canelo se usó únicamente en una de las escenas al momento de fallecer por su simbolismo, siendo este un árbol sagrado.

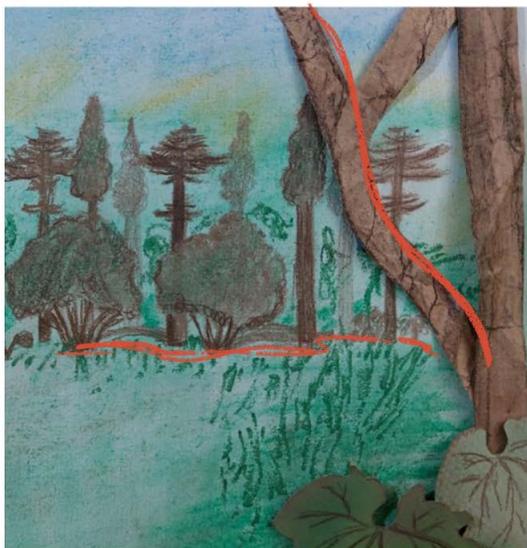
Por otro lado también se omitieron otras especies de la fauna, para poder dar un mayor énfasis a la aparición del chucao.



*Ejemplos de incorporación de árboles chilenos*

Se intentó incorporar por medio de siluetas en los diferentes fondos para de esta manera generar un paisaje chileno.





Para un ahorro en cuanto al tiempo y para dar la sensación de que la historia transcurría en un mismo espacio, que en este caso sería el bosque, se repitieron en diferentes cuadros elementos de otras escenas como las hojas de las nalcas, los troncos de algunos árboles o el sol y la luna.

Un mismo papel servía para dar paso a múltiples fondos, por un lado podía ser un cielo y por el otro verde para dar la sensación de un bosque frondoso



*Mostrario de fondos realizados para el cortometraje*



# PRODUCCIÓN

Posterior a esto y teniendo claras las escenas a realizar, los personajes, los planos y los movimientos se realizaron todos elementos necesarios por separado. Con esto se refiere a las distintas posiciones de la cabeza, los brazos, las piernas y el torso, intentando aprovechar cada cosa que pudiera reutilizarse para ahorrar tiempo y material.

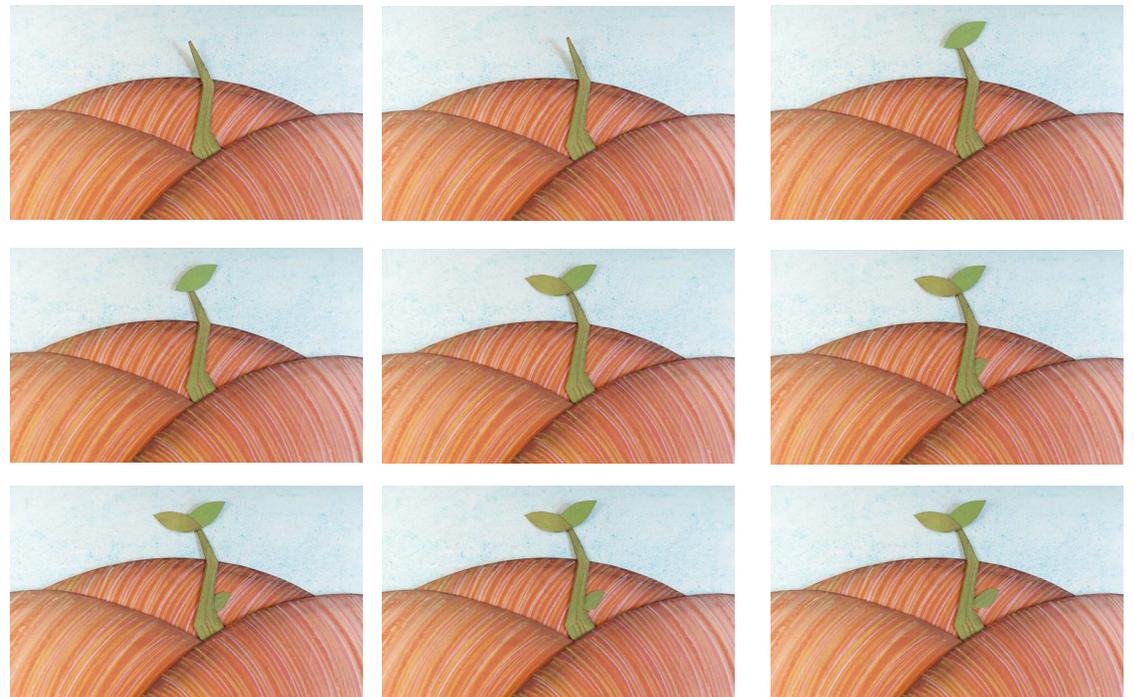
Este fue uno de los trabajos que tomó más tiempo, inclusive diría que el de la sesión fotográfica, ya que si faltaba algún elemento esto entorpecería el trabajo de fotografía, por lo que se le dedicó bastante esfuerzo al realizarlo, de igual manera se hacían pruebas de fotografía y edición para comprobar que el efecto fuera el requerido y que el encuadre no dejara espacios en blanco o elementos fuera de este.

El área de trabajo era reducida, por lo que los elementos respondían a este tamaño, esto dificultaba principalmente las escenas más complejas, con varios movimientos o las que eran planos generales que tenían personajes de tamaños pequeños.

## FOTOGRAFÍA Y PRUEBAS DE SECUENCIAS

Se puede decir hay 3 tipos de escenas:

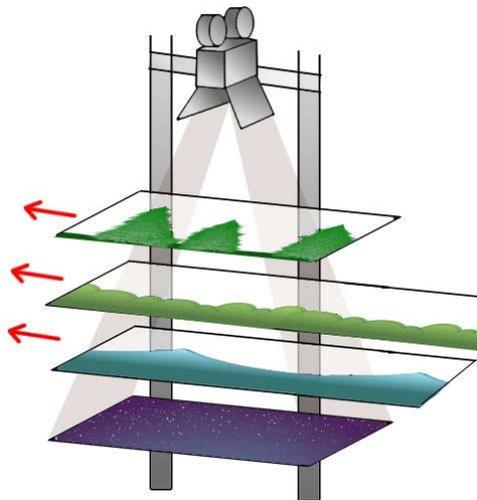
- **Clásicas:** Escenas donde el personaje y el fondo se animan al mismo tiempo, son complejas pero logran realizarse en la sesión fotográfica



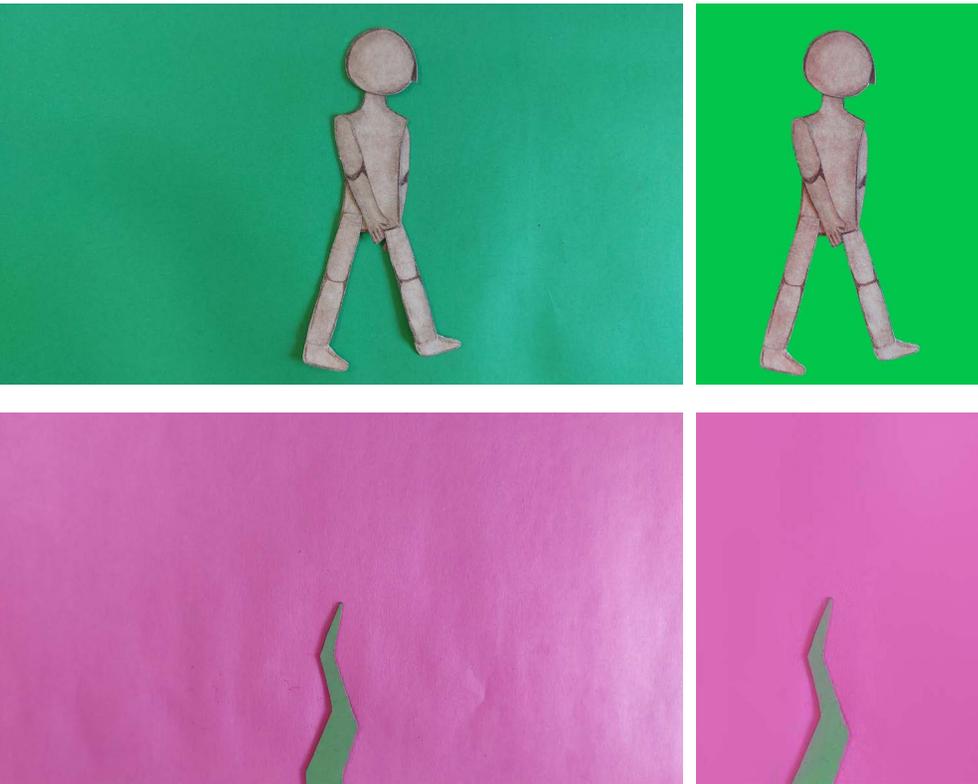
- **Croma:** Hay algunas escenas que por complejidad hubiera sido mejor realizarlas en un set o una especie de cámara multiplano, pudiendo así mover las diferentes capas que separaría el fondo de los planos más cercanos, pero dado los recursos que se tenían esto se dificultó, por lo mismo se tuvo que recurrir a otra forma de poder hacerlas, el croma o la pantalla verde, con esto se podía fotografiar por separado el movimiento del personaje y posteriormente agregar el fondo ya sea estático o en movimiento en la edición final del cortometraje, generando así escenas compuestas con múltiples movimientos y con distintas velocidades.



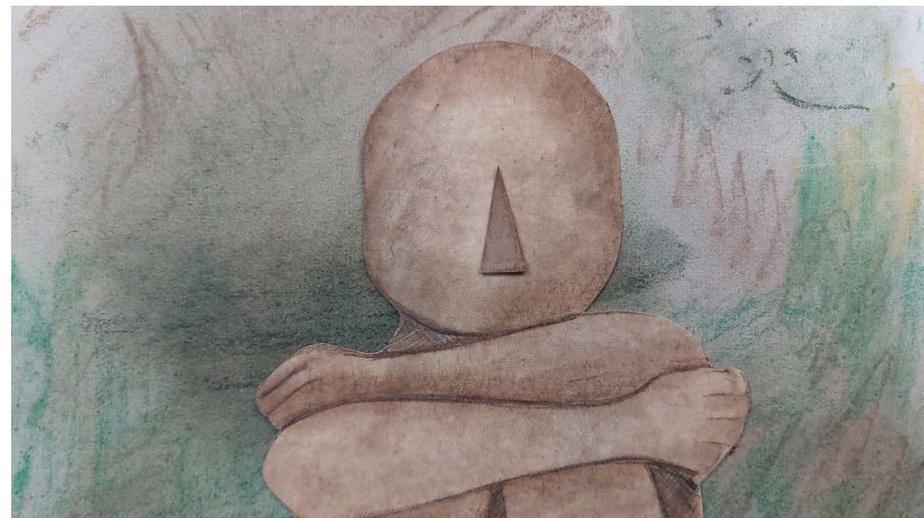
Se trabajó con 2 tonos de croma, esto debido a que el cortometraje tenía muchos elementos de color verde y esto dificultaba su posterior edición, por lo que se optó por usar un rosado fuerte



Ejemplo de sistema para poder mover tanto fondo como personajes al mismo tiempo de manera más fácil, puede ser también reemplazado por un video



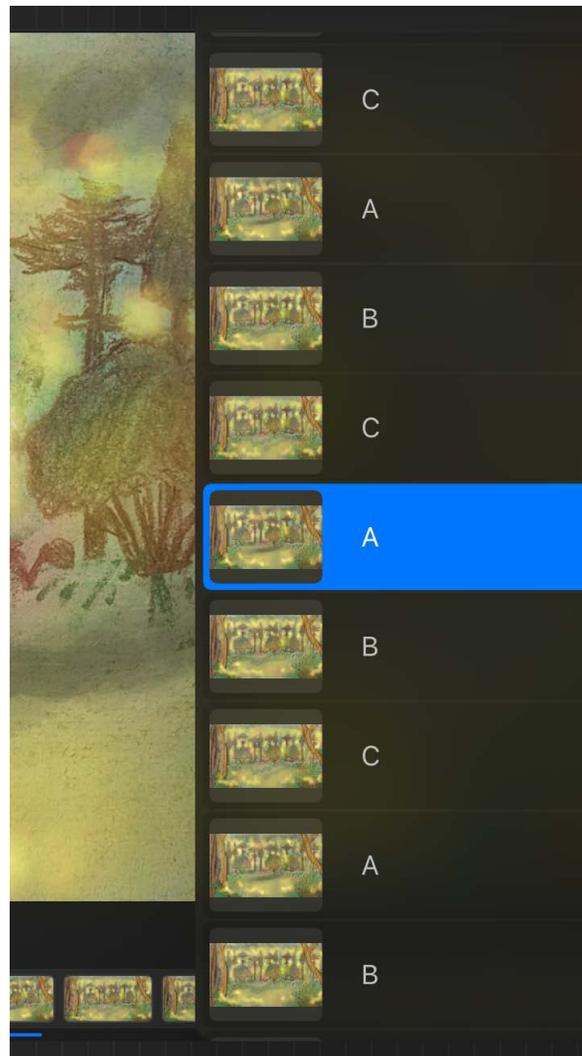
- **Estáticas:** Estas son escenas que lograban resolverse utilizando una fotografía solamente y el movimiento se añadió posteriormente con rotoscopia, de esta manera se ahorra tiempo de producción.



En cuanto al croma se tuvieron que hacer 2 cosas, la primera intentar fotografiar de la mejor manera posible los movimientos con la iluminación que se contaba, esto hizo que algunas secuencias pudieran ser usadas en bruto, mientras que otras tuvieron que pasar por una edición fotográfica previamente para poder emparejar el color verde y que así no quedara sucio el montaje final. Pese a esto algunas secuencias quedaron con problemas de iluminación, por lo mismo se tuvieron que tratar en la parte de post producción al momento de realizar la rotoscopia, para poder camuflarlo y que no quedara el corte tan marcado.

### Efecto bucle

Uno de los recursos más recurrentes es decir, se tomaban un número pequeño de fotografías y estas se repetían una y otra vez. Esto funcionaba bien con los movimientos básicos de algunos personajes como las caminatas, las corridas y los parpadeos, mientras que otras secuencias se tenían que fotografiar por completo como el giro completo del sol y la luna o la transformación final del ave.



### Efecto parallax

Otro efecto que se pensó utilizar también principalmente en las escenas de pantalla ver era el parallax, sin embargo al momento de probar el movimiento se veía extraño, ya que tenía una velocidad diferente a la del stop motion, haciendo que este último se viera “cortado”, lo mismo pasó en las primeras prueba de algunas escenas compuestas, como la de la tierra y el sol girando al mismo tiempo.

En este caso se usó una imagen estática del sol y la luna y luego se animó en after effects con rotación, pero al unirlo con la secuencia del personaje ocurría el problema antes mencionado y no contribuía a la estética que se quería lograr.

Pese a esto e tuvo que recurrir a un movimiento panorámico para resolver una de las escenas finales, cuando corren del bosque por el claro de canelo, principalmente porque al momento de estar editando la secuencia finales, noté faltaba esta secuencia fotográfica, también probando cómo resultaba. Esta escena tendría que volver a montarse con las fotografías tomadas y realizar una nueva composición.

Con el storyboard al lado el proceso se dividió en 3 partes principalmente:

- **Armado del encuadre**, sujetando los elementos que quedarían estáticos con cinta adhesiva quitando un poco de pegamento para que no lastimara los diferentes recortes

- **Toma de fotografías**: Básicamente poner la cámara en el modo fotográfico correspondiente, en este caso una medida de 16:9 que correspondería a 1920 x 1080 la medida estándar de vídeos por lo que no se tuvo que editar esa parte ya que quedaron a medida, e ir tomando las fotos mientras se va moviendo el elemento requerido.

- **Prueba de secuencia**: Una vez terminando de tomar las fotos de una secuencia, estas imágenes eran pasada por alguna aplicación de celular, para corroborar si la secuencia estaba correcta. Son aplicaciones gratuitas, sin embargo los frames no pueden ser controlados de manera más precisa y la calidad de salida de los vídeos no es la mejor, es por esto que se usaban solo para pruebas y en ningún caso para la salida final de alguna secuencia.



Se usó la aplicación videoshop para poder corroborar que los movimientos sean coherentes y no hubiera algún corte muy brusco o problemas de iluminación que una foto salga más clara y otra más oscura, o alguna desenfocada.

En el caso del croma se realizaba un montaje de prueba en una app llamada Tiny green.

Fotos del espacio de trabajo , piezas y pantalla verde



### **Armado de las secuencias**

Una vez tomadas las fotografías y probadas por las aplicaciones ya mencionadas se procedió al montaje final de las secuencias, para esto se usaron 2 programas: After Effects y iMovie, aunque este último es muy simple fue de gran ayuda para montar la base de las secuencias al ser un programa fácil de manejar.

Realizada la secuencia base con la misma velocidad de frames, es que se pasó a detallar algunas partes corrigiendo su velocidad. Aquí cabe mencionar que una animación mientras más frames tenga se genera un movimiento más lento, mientras que mientras menos frames tenga son movimientos más rápidos, es por esto que en algunas secuencias se tomaron más fotografías y en otras menos, por lo que se tuvieron que ajustar velocidades para que se viera un movimiento final coherente a lo largo de todo el video.

Por ejemplo, para realizar el movimiento del chucao enterrando la semilla se usaron alre-

dedor de 70 fotografías, por lo que quedó un poco lenta en comparación al resto de la composición, por ende se tuvo que ajustar su velocidad y acelerarla en 0.5 aproximadamente y de esta manera encajó mejor.

Una vez hecho esto se pasó a After Effects para poder ajustar como precaución la medida del video y ajustar detalles de color como brillo, contraste y la saturación, esta última se bajó un 20% del clip original para contribuir a la atmósfera que se quería generar y darle un aire más nostálgico.

Ejemplos de rotoscopia:  
Rotoscopia analógica obtenida de diluvio studio. Abajo un ejemplo clásico como lo es Disney con Blancanieves.



Realizado el montaje final del stop motion con las secuencias en orden venía la etapa de la rotoscopia, para así poder unificar y corregir algunos problemas que se tuvieron al momento de tomar las fotografías, principalmente relacionado con la luz y también poder generar una atmósfera más dinámica para el cortometraje, así como facilitar algunos efectos como por ejemplo el fuego o la transformación del am en ave, ya que estos en el stop motion hubieran requerido mucho más trabajo y tiempo.

Para esto se utilizaron 2 programas, procreate en un ipad pro, para las imágenes estáticas o secuencias más cortas y photoshop con una wacom intuos, para la secuencia más larga, utilizando pinceles de estilo más acuarelado y difuminados.

Habiendo hecho pruebas y definidos los pinceles se pasó a editar el número de frames para realizar la rotoscopia, en la industria de la animación generalmente se trabajan en 12 o 24 frames por segundo y 30 frames para un vi-

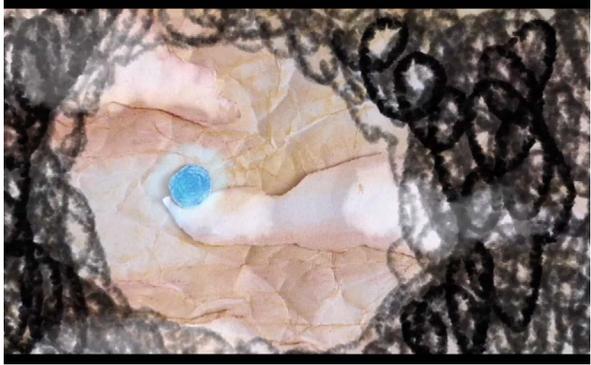
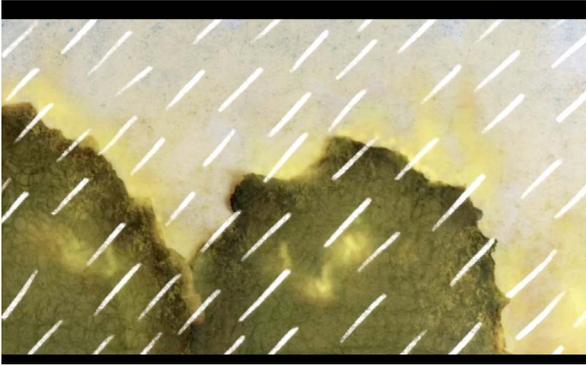
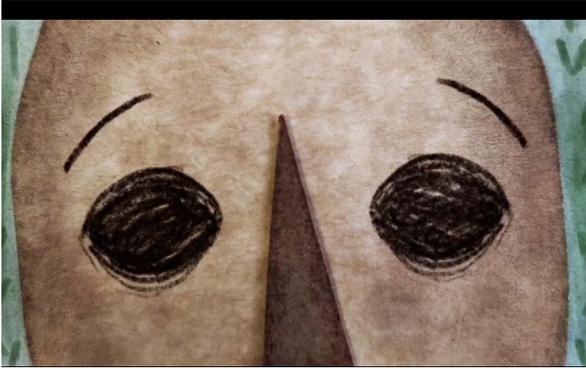
## ROSCOPIA

deo grabado aproximadamente, sin embargo para poder realizar la rotoscopia no es necesario trabajar con un número tan alto de frames, considerando que hay que intervenir uno por uno, siendo 30 una cantidad innecesaria. Para el caso de la edición en photoshop en una primera instancia se quiso probar también con 12 frames por segundo, pero al realizar las pruebas los movimientos se veían muy acelerado resultando el algo mareador al verlo, por lo mismo se editó para que quedaran en 8 frames por segundo, siendo un número cómodo para trabajar y logrando un buen resultado final.

Además de esto a algunas capas de video en donde se editaba la secuencia de stop motion se les ajustó la velocidad para que un mismo trazo se repitiera en más de un frame, esto para lograr una intervención más lentos y que se diferencien los movimientos del fondo con los de los personajes.

En cuanto a la edición en procreate estas también se trabajaron en 8 frames, sin embargo

*Mostrario escenas realizadas con rotoscopia*



para algunas secuencias estas eran muy rápidas, por lo mismo en un par de ellas se trabajó con 6 frames por segundo.

En la intervención con rotoscopia se usó también el recurso de bucle para algunas secuencias para así reducir el número de dibujos por hacer, se realizaban 3 o cuatro dibujos diferentes y luego se repetían de manera infinita, por ejemplo para generar los parpadeos.

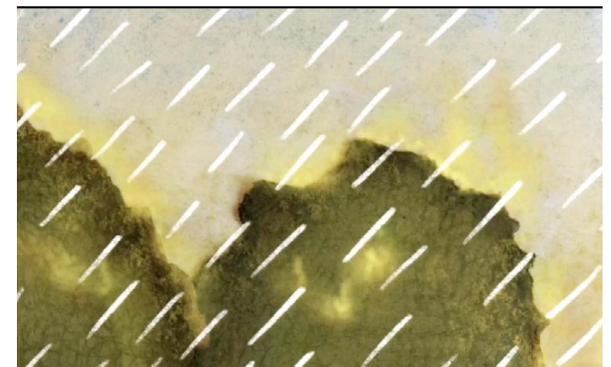
Además de los ejemplos anteriores también se usó en los diferentes fondos para conseguir algunos colores como el cielo o lograr que el bosque se viera más frondoso en algunas ocasiones añadiendo así manchas verdes para conseguirlo.

Para continuar con el estilo dado los trazos fueron más que nada “suelos”, es decir no había tanta preocupación de que estos pasaran borde o invadieran otras áreas mientras se entendiera lo que sucedía en la escena, esto también para generar el efecto del dibujo y pintado de un niño pequeño.

*Sin rotoscopia*



*Con rotoscopia*



# ROSCOPIA

En este caso al tratarse de la edición de una animación y existiendo la posibilidad de capas de vídeo, el proceso se facilitó al tener la opción de papel de cebolla, lo cual permitía poder ver el frame anterior y de esa manera manejar mejor, por ejemplo, la ubicación de los ojos y la boca, lo cual resultaba un recurso útil para el proceso.

Una vez realizada toda la intervención, se procedió a una siguiente edición en after effects, esta vez para unir los segmentos hechos en los distintos programas y a generar algunas correcciones de color y revisando también que no haya alguna discontinuidad en los dibujos hechos en cada frame. En una primera instancia efectivamente habían secuencias con algún frame en blanco o con distinta opacidad, por lo que se tenía que volver a arreglarlo.

Una vez corroborado todo estuviera bien, se creó una textura en procreate la cual se aplicó en modo superponer ajustando algunos parámetros, para poder unificar todo y en el caso particular de las escenas iniciales del cortometraje cuando se muestra el pu-am y cuando el protagonista abre sus ojos se utilizó como recurso una textura en movimiento gratuita. Viendo el resultado ahora creo quedó muy gris y opaca un poco esa parte por lo que se tendría que ajustar o incluso eliminarla o reemplazarla con otra intervención en rotoscopía.

Una vez lista la edición final del cortometraje se pasó a la sonorización de este.

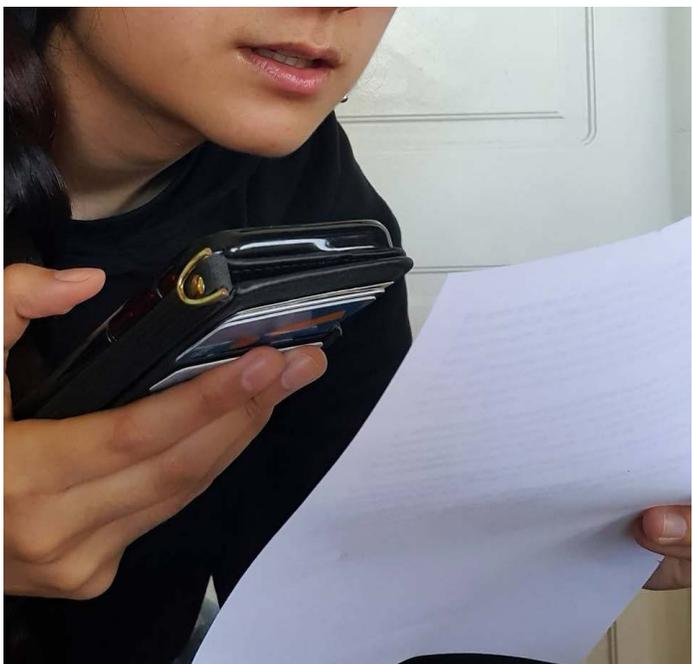
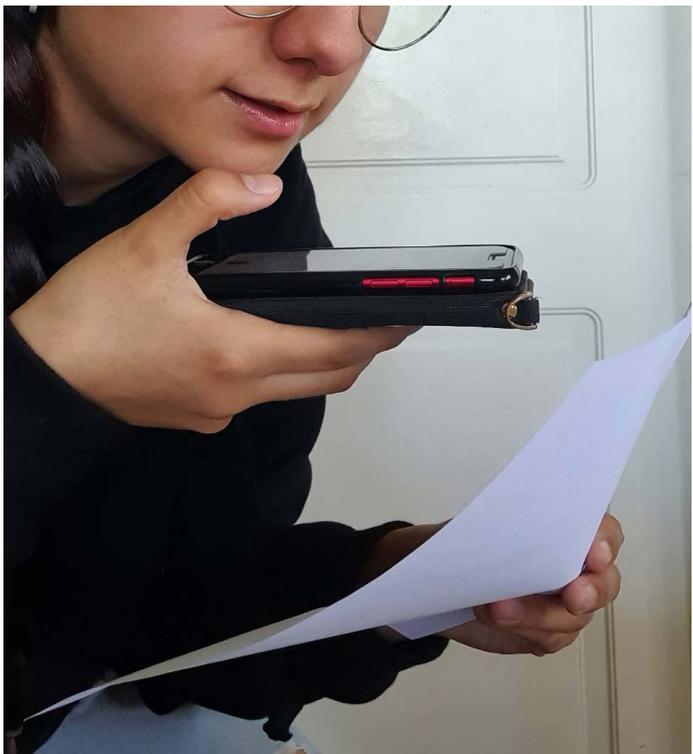
## SONORIZACIÓN

En un principio la idea original era que no se contara con una voz narradora, es para poder tener una atmósfera donde solo primaran distintos sonidos de la naturaleza, sin embargo habiéndole mostrado el cortometraje a ciertas personas y considerando las dificultades que tuvieron algunas de las niñas para comprender la historia sin algo visual y a lo desconocido de algunos términos para algunas personas que si quería se entendieran para también poder ser algo educativo, es que se optó por finalmente colocar una voz narradora.

Es por esto que se tuvieron que hacer pruebas y pedirle a distintas personas si podía leer un fragmento del argumento, ya que técnicamente este funcionaría también como guión para la historia, para así ver cual podría ser una voz coherente al relato.

En este caso la verdad debo decir no quedé del todo conforme con la voz elegida al sentir que le falta un poco más de expresividad al momento de relatarlo, pero al ser una decisión en cierto modo de “último momento” opté por la más acorde. En este caso y a modo de autocrítica creo hubiera sido mejor apuntar la búsqueda directamente a personas que tuvieran más relación con el mundo de la vocalización e interpretación por ejemplo personas que estudien teatro o música.

Pese a esto la persona que finalmente realizó la narración también logró una voz susurradora poder relatarlo de manera clara al poseer también una voz suave, ya que las otras opciones que se tenían eran voces cuyas narraciones sonaban muy rígidas o por el contrario demasiado caricaturizadas, lo cual le quitaba o no combinaba con el arte que tenía el cortometraje.

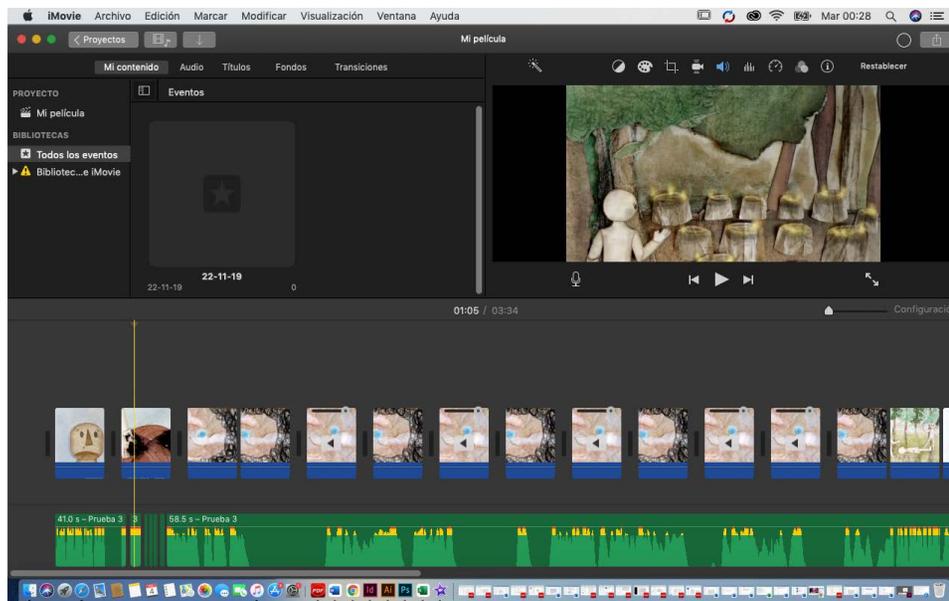
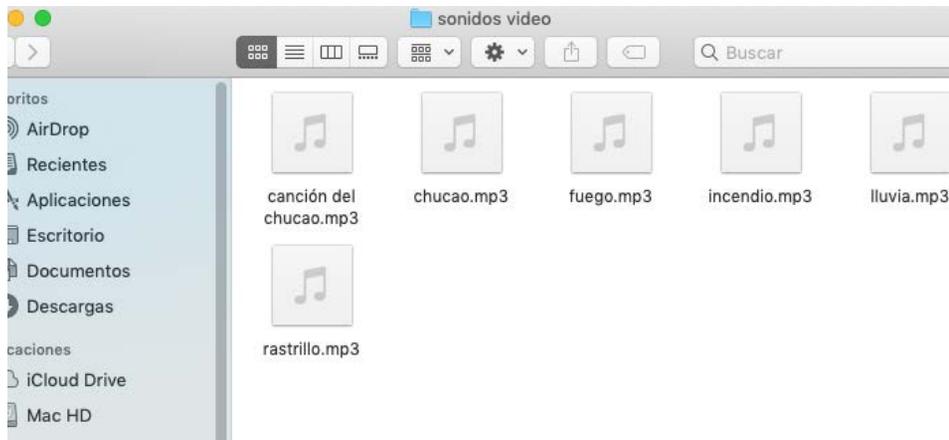


Grabación de voz, en este caso realizada con la narración en mano y con el celular en un lugar lo más silencioso posible

## SONORIZACIÓN

Para esto la persona que grabó contaba con el argumento el cual sufrió algunas modificaciones para poder entenderse mejor, junto a lo anterior también se le pidió a una de las personas, don Ale que es quien se maneja de mejor manera en el mapuzungun y su pronunciación que pudiera grabar como se pronunciaban ciertas palabras, a lo que la persona que grababa la voz realizaba algunas pruebas para no tener problemas de pronunciación y don Ale daba su aprobación.

Posterior a esto es que se grabó la voz definitiva utilizando un celular, en un espacio cerrado y silencioso y por fragmentos, mientras se iba mostrando el cortometraje, de esta manera saber cuanto más o menos tenía que durar la frase o si habría que cortar algo para que no desenajara con la escena, sin embargo y en caso de cualquier cosa se marcaron varias pausas por si se necesitaba de alguna edición de ser necesaria y que no quedara algo cortado de manera muy abrupta.



Arriba carpeta con solo algunos de los sonidos. La idea también sería. La idea también es poder encontrar una música de fondo acorde. Abajo edición de sonido en una primera instancia en un programa básico y luego se pasó a after effect

## SONORIZACIÓN

En este punto y para una mejor comprensión se consideró otorgarle al protagonista un nombre, no se quería hacer esto en un principio para no encasillarlo tanto en un género, sin embargo y como se mencionó anteriormente tiene una referencia a que es hombre. se pensaron algunos nombres representativos del pueblo mapuche, se pensó en Nahuel, pero este resultaba ser un poco común, es más en la misma búsqueda de antecedentes pueden verse 2 cuyo título posee ese nombre, por lo que buscando otros nombres y sus significados es como se llegó a Railef significando “*carrera florida o flor arrastrada por el viento*”, lo cual sentía iba acorde a la trama de la historia al tratarse de un viaje guiado por la idea de querer reponer las cosas.

Por lo que en un futuro, si el protagonista tiene que ser descrito para una posible postulación a fondos o una mejor comprensión de la historia, Railef sería su nombre. Sin embargo para la narración de esta primera maqueta esto pudo ser omitido refiriéndose a este más que nada con un “él”.

## SONORIZACIÓN

En cuanto a los sonidos secundarios, estos se llevaron a cabo de 2 maneras la primera fue con la búsqueda de sonidos libres de derechos de autor, se intentó también el uso de una música de fondo que incluyera instrumentos típicos de la cultura mapuche, encontrando una, pero al intentar contactar con el autor no hubo respuesta, por lo mismo se optó por dejar solamente los efectos de sonido y la voz narradora.

La segunda forma para generar los sonidos fue creándolos de manera propia, ya que habían algunos muy específicos que no se lograban encontrar en internet, por lo que se tuvo que recurrir a utilizar elementos para poder generarlos.

De esta manera y una vez lista una carpeta con todos los sonidos por utilizar es que se procedió al montaje final con el sonido incluido, cuidando el volumen entre los sonidos secundarios y el sonido de la voz de la persona que narra la historia.

## TESTEO FINAL

Una vez listo el cortometraje se realizó un último testeo, tanto con las personas mapuches con las que se trabajó a lo largo de todo el proyecto, como con algunos niños, en el caso de estos últimos se dificultó un poco más en comparación con los testeos anteriores, ya que estos se realizaron en un colegio durante el semestre, mientras que este último por la fecha en la que se terminó el cortometraje ya habían salido de vacaciones, por lo que se tuvo que buscar niños de manera “particular”.

Para esto lo que se hizo fue generar 2 pequeños grupos contactando a un niño y que a su vez de este se pudiera contactar a sus amigos, teniendo un total bajo de 7 niños aprox. a diferencia del anterior que se tuvo un curso de 25 aprox.

Para este último testeo se quisieron saber principalmente las diferentes observaciones y apreciaciones que surgían del cortometraje, qué les hacía sentir, qué reflexión podían rescatar, qué cosas no les gustó y qué cambiarían, entre otros.

### Resultados testeo personas mapuches

En el caso de las personas mapuches también se quería saber si lograban ver un “pedacito” de su cultura reflejada y qué les había parecido el proceso a lo largo del tiempo.

Algunos comentarios fueron:

- En este caso y difiriendo de testeos anteriores las personas coincidieron en su mayoría que en la narración se cambiara la palabra “*am*” por “*pullu*”, si bien no está mal como se narra la historia quedaría aún más acorde. Traduciéndolo de alguna manera se tendría que reemplazar alma por espíritu. Esto afectaría principalmente el tener que grabar de nuevo la narración.
- Comentaron que sería bueno hacer la parte de la danza de la familia un poco más detallada, más que solo movimientos sueltos.

## TESTEO FINAL

La verdad este punto ya se tenía en consideración, se tendrían que buscar distintos actos que se generen en los rituales fúnebres del pueblo mapuche, ya que se podrían encontrar sonidos, cantos, colores, vestimenta y danzas más específicas, las cuales serían mejor retratada en una posible proyección. Aquí era solo para dar una idea general de la historia.

- Diferenciar más el día y la noche, un detalle que pasé completamente por algo al momento de generar la rotoscopia, el color del cielo se ve igual cuando aparece el sol y cuando aparece la luna.
- Los colores les parecieron acorde a las metáforas que querían representar, pese al cielo naranja.
- Uno de los puntos que más me preocupaba era el diseño del personaje sin un género tan definido, sin embargo las personas más jóvenes entendieron el mensajes al no querer retratarlo como tal hombre o mujer, sino como persona, mientras que

- los más adultos no les causaba conflicto, pero si se dieron algunas sugerencias de vestimenta en el caso de querer representar aún más la cultura mapuche, pero que pese a esto entendían que tenía más relación con a tierra.
- Algunos comenzaban a contar historias acerca de su relación con algunos elementos que aparecieron por ejemplo una de las personas contó que su abuela sembraba canelos y decía que al parte de ella quedaría con ellos gracias a eso.
- En vez de usar la expresión tierras superiores, decirle directamente Wenu Mapu

En general tuvo una buena recepción se les hizo linda la historia y el “mundo” que se logró mejorar, se entendieron varios puntos que se trataron y no se sintieron pasados a llevar.

### Resultados testeo niños y niñas alrededor de 9 años

En el caso de los niños más pequeños, además de saber el mensaje que les dejaba, qué tipo de reflexiones podían generar o por el contrario no les pasaba nada, se quería saber también si lograban identificar elementos de la flora y fauna chilena presentes en el cortometraje.

Para esto además de mostrarles la animación se les hizo una pequeña actividad para recoger dicha información la cual consistía en mostrar elementos o personajes, por ejemplo el chucao con el estilo del cortometraje y ponerle una imagen real de este y otras dos aves nativas chilenas que pudieran ser similares y ver si el niño podía generar la relación.

Esto se realizó con el chucao, la aracucaria, el alerce, el arrayán y el canelo.



Fotografía de una de todas las videollamadas que se tuvieron para poder llevar a cabo el proyecto



Testeo con niños y niñas



Actividad testeo



## TESTEO FINAL

- En general si lograron determinar cual imagen era la que se representaba en el cortometraje principalmente con especies que son más conocidas como la araucaria o tienen formas más particulares como el arrayán o el chucao, pero no pasaba lo mismo con el alerce y sobre todo el canelo, siendo este último de los más importantes.
- Mencionar también que durante el testeo una de las partes donde se les veía más divertidos fue durante esta actividad, mientras que el resto del testeo estaban concentrados en la animación.
- Les gustó la historia pero les daba pena que al final moría, esto también sucedió en la actividad del cuentacuentos
- Para alguno de los niños se les hizo bonita y entretenida, sin embargo para otros les resultaba un poco lenta la narración y el avance de esta.
- Cuando se les preguntaba por el mensaje principal de la historia la respuesta era más que nada cuidar el medioambiente y cuidar el bosque. Personalmente creo esto sonaba como un discurso un poco frecuente de escuchar, no se sentía que entendieran el mensaje de dar y recibir.
- Lograron identificar el personaje más como una persona que como un hombre o una mujer .

## NOMBRE E IDENTIDAD GRÁFICA

Cuentacuentos

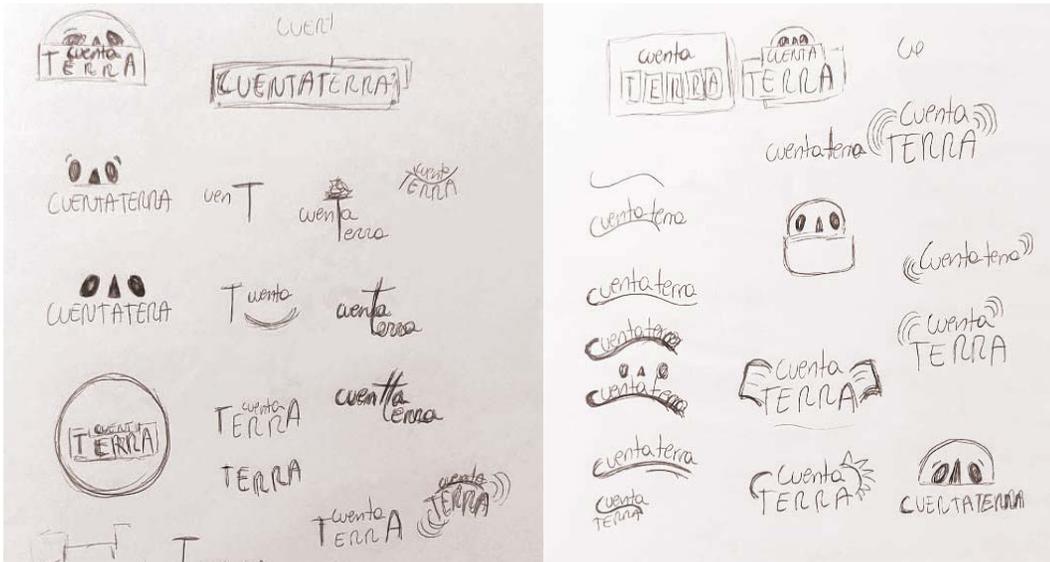
CUENTA  
TERRA

Tierra

*\*Pensando en lo que se trataba realmente el proyecto, es decir, contar historias originales que hablen de la relación con la naturaleza es que surge el nombre Cuentaterra, compuesto por dos términos: "Cuenta", por cuentacuentos y "Terra", proveniente de la palabra tierra, generando así la idea de cuentos de la tierra.*

En un principio el nombre del proyecto estaba pensado tuviera relación con palabras específicamente en mapuzungun, considerando que era uno de los focos del cortometraje, además de querer utilizar gráficas textiles presentes en su vestimenta, por ejemplo para generar la identidad gráfica, pero esto sentía encasillaría mucho el proyecto solo en ese ámbito, es decir el pueblo mapuche, que si bien podría estar acorde con esta primera maqueta, la idea a futuro es que pueda extenderse a otros pueblos o inclusive a otros ámbitos, pero siempre con un enfoque a lo natural.

Debido a esto es que el nombre y la gráfica del proyecto se pensó de manera que pudiera englobar estas proyecciones a futuro, generando así un nombre y una gráfica no tan específica.



cuentaterra

CUENTATERRA

CUENTA  
TERRA

Logotipo

Atma estilo medium

Bajada

AMATIC SC ESTILO BOLD

*\*Amatic SC también se usó en la edición del cortometraje en los títulos y créditos.*

CUENTA  
TERRA

CUENTA  
TERRA

Para la identidad gráfica se probaron diferentes opciones, entre logotipos e isotipos, en este caso pensando rescatar características o elementos del cortometraje, sin embargo quedaba un poco confuso y no se resolvió de la mejor manera, por lo mismo se optó por algo más simple, pero que se viera dinámico y un tanto redondeado al mismo tiempo, para

dar así la sensación infantil y amigable, es por eso que primero se probó una caligrafía escrita a mano, se generaban problemas de lectura, por ende finalmente se buscó alguna tipografía, llegando al resultado final el cual consta en un logotipo y una bajada "Cuentos sobre audiovisuales sobre la relación con la naturaleza".

CUENTA  
TERRA

CUENTA  
TERRA

CUENTA  
TERRA

CUENTA  
TERRA



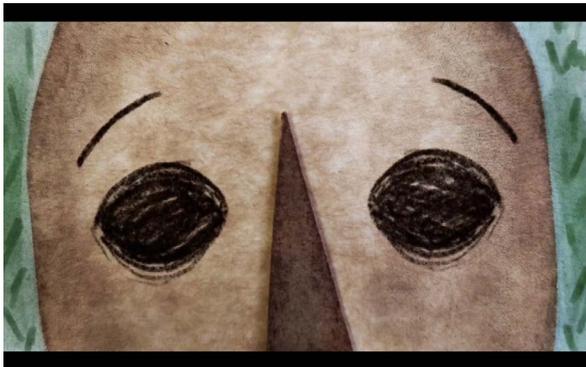
### CUENTOS AUDIOVIDUALES SOBRE LA RELACIÓN CON LA NATURALEZA

Finalmente en cuanto a los colores escogidos y por tratarse de algo relacionado a la naturaleza, originalmente se consideraron el café y el verde, sin embargo eso recordaba mucho a lo eco, por lo mismo y en relación también a los colores del cortometraje y una de las metáforas utilizadas acerca de la tierra con un tono más rojizo, es que también se usó para el lo-

gotipo, quedando en un burdeo, que personalmente parecía muy oscuro, considerando que también apuntaba a un público infantil es que se aclaró un poco el tono llegando al resultado final que también apuntaba a un público infantil es que se aclaró un poco el tono llegando al resultado final.

# RESULTADO MAQUETA FINAL

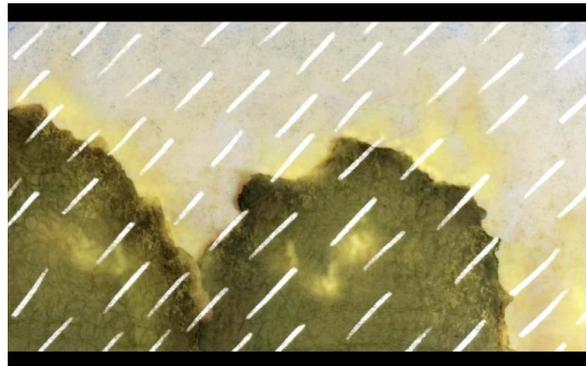
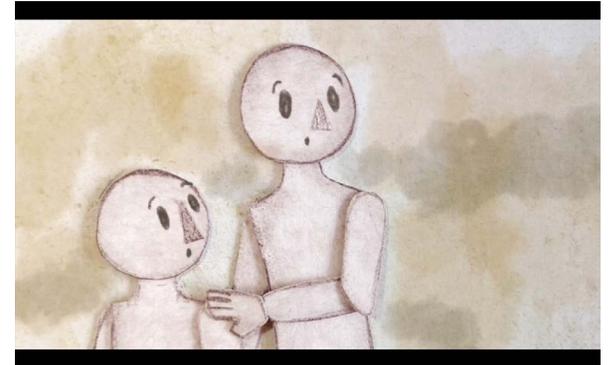
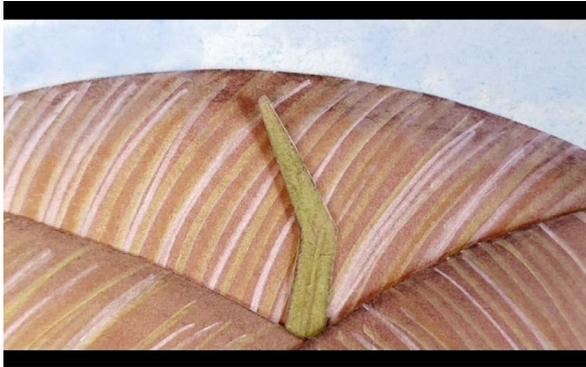
*Secuencia escenas cortometraje*



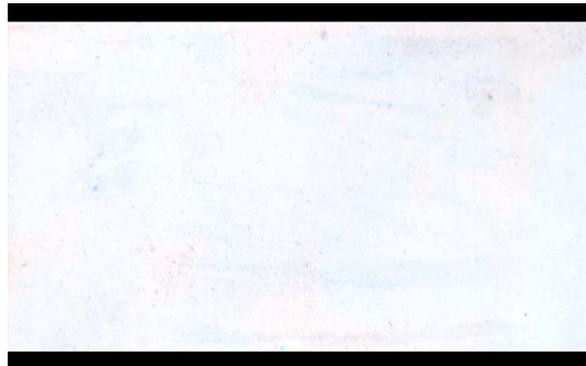
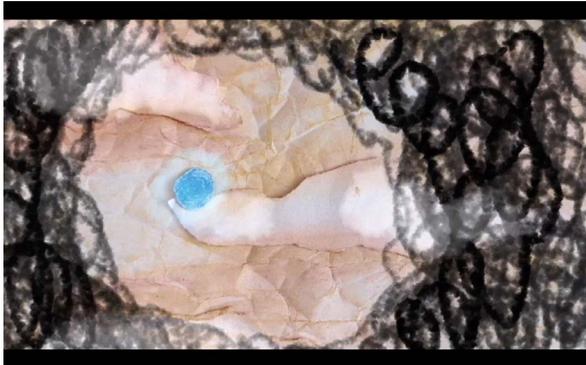
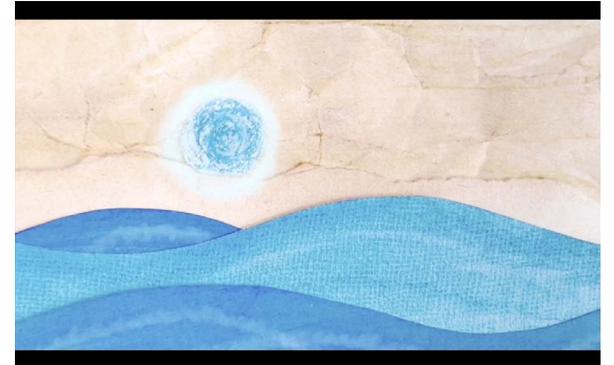
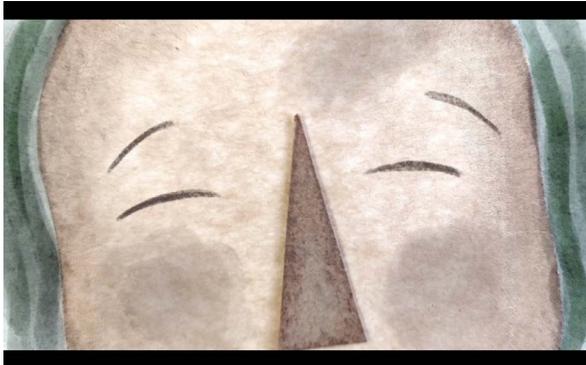
# RESULTADO MAQUETA FINAL



# RESULTADO MAQUETA FINAL



# RESULTADO MAQUETA FINAL



## IMPLEMENTACIÓN

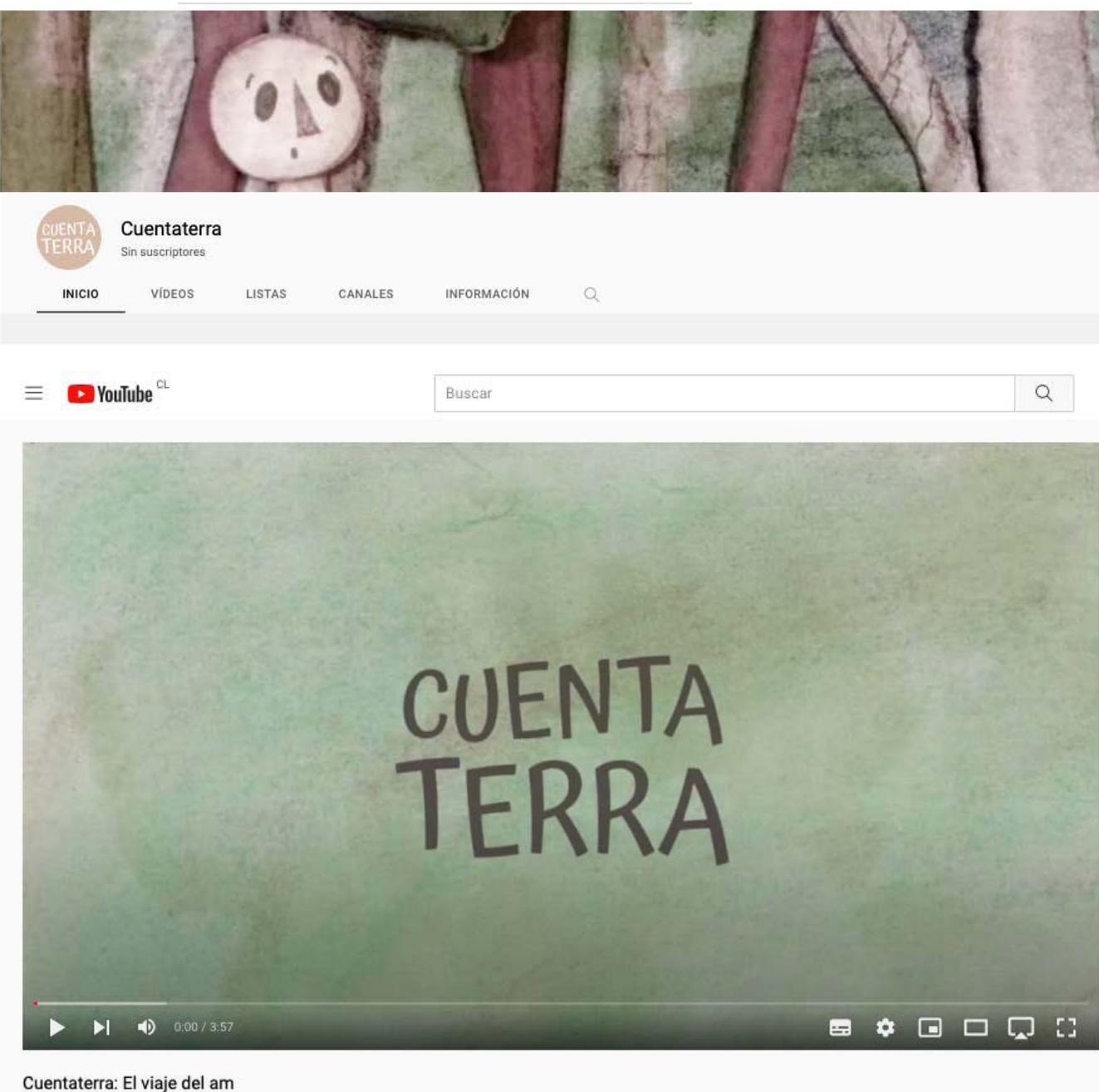
La naturaleza es parte de nuestra identidad y de distintos lugares de nuestro país, por lo que hay que ver sus distintas expresiones y no solo la foto turística idealizada, ya que esta surge inclusive en lugares donde no está tan presente como los urbanos.

En este caso se considera que la mejor manera de sensibilizarse en relación a esto es desde pequeños, cuando se está más abierto en temas de desarrollo cognitivo, por lo que es durante esta etapa donde apunta implementarse el proyecto, aprovechando las diferentes instancias que se tienen en temas educacionales y cuando más estímulos influyen en el desarrollo.

Por otro lado los recientes hechos que han ocurrido últimamente en Chile, como el estallido social y su paso a la creación de una nueva Constitución, han permitido que los pueblos originarios tengan cada vez más presencia y reconocimiento; si bien ha sido un cambio lento, lo “logrado” hasta ahora no puede perderse ni olvidarse.

En este sentido se han aplicado distintas medidas a nivel país en relación a este tema, como salud ancestral, a nivel patrimonial, y otros, entre los cuales también se encuentra la educación.

Es por esto que en una primera instancia el proyecto busca servir como material de apoyo en materia escolar, para distintas unidades de la malla curricular que traten temas principalmente medioambientales o culturales, talleres extracurriculares, pudiendo ser apoyado con actividades posteriores que insiten a la reflexión, pudiendo diseñarse estas también. Esto mediante la generación de un canal de youtube que funcione como soporte en primera instancia, revisando que se cumplan con todas las normas, considerando que se trata de un proyecto relacionado a pueblos originarios y esto tiene que venir con las buenas prácticas correspondientes



## IMPLEMENTACIÓN

El proyecto por esta etapa concluye con el testeo final realizado a diferentes niños y las personas mapuches, generando así una maqueta o una especie de cuento piloto para el proyecto, sin embargo esto está pensado de 2 posibles maneras para un futuro:

La primera es que esto se mantenga como un canal de youtube en el cual cada cierto tiempo se vaya subiendo diferentes historias de creación original en un comienzo con los diferentes pueblos originarios chilenos, considerando la gran cantidad de elementos que involucra su cultura estos podrían dar para generar muchas narraciones, por ejemplo si el piloto es acerca del pueblo mapuche, el segundo puede ser sobre el pueblo chango y su relación con el mar, pasando por cada uno y generando así una especie de ciclo en el cual se vuelve al pueblo mapuche y en este caso se puede hablar de otro elemento por ejemplo el rewe, pero no se este como tal, sino de su significado más allá por medio de alguna metáfora.

Mockup de un posible canal de youtube llamado "Cuentaterra"

# PROYECCIONES

Manteniendo como lenguaje visual que el tipo de animación esté pensado principalmente para ser experimental ya sea análogo o digital, dejando un poco de lado la animación 2d o 3d que es la que está más presente hoy en día, dejando como algo primordial el poder generar sensaciones a las personas en relación con la naturaleza por medio de la experimentación visual, considerando también que el público al que está dirigido es uno infantil.

En este caso sería un proceso mucho más lento al tener que conseguir personas de distintos pueblos dispuestas a apoyarlo y entregar conocimientos acerca de los distintos pilares de su cosmovisión.

Por otro lado si bien puede ser “autofinanciado”, considerando que este primer ejemplar fue realizado con materiales como cartón, “basura”, entre otros, si sería un trabajo mucho más detallado con personajes y ambientes mucho mejor definidos y construyendo un equipo de trabajo.

También considerando esta posibilidad y siendo muy positivos y pensando en que a este canal para contar historias le fuera realmente bien, youtube cuenta con la capacidad de poder monetizarlo de diferentes formas por ejemplo:

- Ingresos por publicidad
- Membresías del canal: Personas que se hacen miembro del canal mensualmente dan un aporte monetario para contribuir al contenido, para esto se tiene que tener un mínimo de 1000 suscriptores.
- Ingresos por contenido visto en youtube premium: cuando estos miren el contenido que uno sube se puede conseguir parte de la tarifa

Se da también la posibilidad de generar un tipo de ingreso a partir de este, aunque sea mínimo, lo cual se puede usar para ir mejorando las producciones.

Además de esto, en términos de proyección podría participar en canales de Youtube relacionados al tema, por ejemplo CNTV infantil.

“A partir de las relaciones interactivas que establecen con estos contenidos, los niños crean un repertorio de información, conocimientos, valores que les permiten hacer elecciones, construir significados y emitir juicios con relativa autonomía” (Nery & Rego, 2020), siempre partir de las relaciones interactivas que establecen con estos contenidos, los niños crean un repertorio de información, conocimientos, valores que les permiten hacer elecciones, construir significados y emitir juicios con relativa autonomía” (Nery & Rego, 2020), siempre y cuando se cumpla con todos los requisitos, siendo este uno de los medios digitales más accesible en cuanto a creaciones propias.

Por otra parte este podría ser presentado a posibles estudios más pequeños que se dedican como tal a un tipo de animación más experimental como diluvio o tapel papiz viendo si

## PROYECCIONES

les interesaría de alguna manera llevar a cabo el proyecto aunque sea a modo de un único cortometraje más que una serie de cuentos animados. O inclusive pensándolo aún más allá al museo de arte precolombino.

En segundo lugar se tiene pensado de tal manera que pueda postularse a ciertos fondos concursables como:

- **Fondart audiovisual:** Enfocado en cortometrajes, principalmente para poder conseguir financiamiento para la parte de pre-producción, considerando que se tiene que llevar a cabo una investigación mucho más profunda y exhaustiva que lo que se realizó durante este proceso para por sobre todas las cosas no pasar a llevar la cultura mapuche y no cayendo en elementos tan genéricos o vistosos como el palín, generando así un equipo de investigación al cual se le pueda retribuir monetariamente.

Pensando también en que por el momento y con el material que se tiene puede generarse la carpeta de arte contando con storyline, story-board, personajes, estilo y una muestra de algunas escenas.

- **Fondart para web series:** En un segundo plano se piensa en el fondart web series, pero faltaría aún elaborar el argumento para los siguientes capítulos y en este caso la primera temporada se enfocaría primeramente en el pueblo mapuche, pasando a una segunda instancia los demás pueblos.
- Como última proyección, viéndolo muy a futuro y esto también a raíz de los testeos realizados con niños y viendo su comportamiento se podría considerar el contenido fuera para plataformas web, complementado con actividades que sirvan para el desarrollo de distintas habilidades y al mismo tiempo ser educativas

# FONDOS CULTURA

## 2022

Distintos fondos concursables un ejemplo fondart audiovisual para poder realizarlo de manera más profesional y con un equipo de trabajo

## PROYECCIONES



Distintos concursos y festivales de animación. Un ejemplo chilemonos

Episodios Juegos Descargas



Posible plataforma digital que además de contener los capítulos tenga juegos que ayuden a su desarrollo cognitivo. Un ejemplo es la página de cntvinfantil,

## CONCLUSIONES

Recapitulando los objetivos del proyecto y haciendo un análisis de si estos se lograron o no en base a los diferentes procesos de diseño y testeos se puede corroborar que en:

1. Identificar, analizar e incorporar a la historia diferente información, metáforas y simbolismos relacionados a la naturaleza a partir de la cosmovisión mapuche, permitiendo generar una historia coherente y una inmersión en esta.

Este si se cumple en cierto grado, ya que se lograron incorporar diferentes elementos de la cosmovisión mapuche, por medio de artículos que hablaran de esto como las concepciones lo son la idea de “dar y recibir” traducido en el equilibrio entre las personas y la mapu junto con el viaje por la vida de una persona pasando por lo terrenal y lo espiritual por medio de la interpretación del kultrún, sin embargo quizás hubiera sido mejor para tener algo mucho más ordenado haberme basado en los escritos de un solo autor que hablara de esto, además de que la historia cae aún en un problema visto como los incendios forestales, quizás se podría ahondar un poco más mostrando otros problemas o más específicos.

*\*Esto además fue corroborado por las diferentes instancias de conversación con las personas mapuches y en general los términos e ideas según comentaron fueron bien empleados.*

## CONCLUSIONES

2. Generar una identificación por parte de personas mapuches en la historia, verificando que los elementos elegidos, el diseño de ambiente y personajes mantengan una posición respetuosa hacia la cultura y sus significados correspondientes.

Este si se cumple en cierto grado, ya que se lograron entender gran parte de las metáforas incluidas en el cortometraje por parte de las personas mapuches con las que se trabajó, encontraron que era una historia linda y que representaba su creencia de ir hacia la wenu mapu y no fue mayor problema el personaje, pese a que no se identificara tanto si era hombre o mujer.

En base a los comentarios dados en el último testeó concuerdan en que en ningún caso se les pasa a llevar, pero que si les gustaría que algunas partes se representaran de manera más específica o detallada, por ejemplo las danzas y cantos cuando fallece la persona. Además de esto lograron identificar situaciones que yo no tenía contemplado su significado por lo que se podría decir que si se cumplió.

Al momento de comentar que estaba basado también en el microcosmos mostrado por el kultrún si es que no lo habían notado, les hacía sentido este viaje por los planos.

## CONCLUSIONES

3. Comunicar por medio de la historia y composición del cortometraje, el mensaje de recibir y devolver, permitiendo así una instancia de conversación y reflexión.

Este se logra cumplir en cierto grado, ya que en el caso de los niños el mensaje se interpreta más que nada como que tenemos que cuidar los bosques, pasando en segundo plano la idea de dar y devolver, si bien no es que esté mal, aún considero no se entiende del todo el mensaje principal y el por qué de esto, siento que aún le atribuyen un carácter de obligación, quizás quedó muy implícito, en este caso se podría generar un diálogo entre los personajes que den más cuenta de esto.

Por otro lado, en el caso de las personas mapuches y también personas más adultas a las que se les mostró, si lograban entender mejor el mensaje, que más que cuidar los bosques es esta idea de equilibrio mutuo. En el caso de las personas mapuches algunas incluso lo reconocieron con el diseño del personaje y sus colores y la conexión que tenemos con la tierra.

En cuanto al ambiente generado este si logró transmitir una sensación nostálgica pero al mismo tiempo de ternura.

## CONCLUSIONES

4. Contribuir al conocimiento acerca de la flora y fauna chilena por medio del diseño de la ambientación y personajes.

Este se logra cumplir en cierta medida, si bien se entienden gran parte de los elementos gracias a la narración, algunos de estos visualmente hablando todavía resultan confusos para los niños y también personas mapuches, principalmente cuando se habla de la flora.

En este caso sería necesario volver a la parte del desarrollo de los fondos jugando con tonalidades o siluetas mucho más definidas, en este caso creo que primó el estilo dejando un poco de lado la función. O por ejemplo dejar escenas específicamente para contribuir a esta área como mostrar cada una de las especies nativas mientras en la narración se escuchan sus nombres.

Pese a esto si hubieron algunos que se lograban distinguir como el chucao o la araucaría, por lo mismo no es que no se cumpla, pero si falta aún más desarrollo.

## REFERENCIAS

A modo general, creo que al proyecto aún le falta mucho desarrollo para poder ser presentado como algo definitivo, volvería a replantear muchas decisiones que se tomaron en el camino entre ellas quizás centrarse en solo uno o dos autores que hablen acerca del pueblo en este caso fue el mapuche y el kultrún, poner más elementos representativos no solo a nivel visual sino también auditivo, explorar otras formas de stop motion, quizás en relieve para poder también aprovechar movimientos de cámaras o los personajes pero en fondos reales del bosque chileno para generar algo un poco más innovador, y obviamente tener una mayor cantidad de participantes mapuches y niños, ya que en el caso de estos últimos por las fechas fue más difícil de contactar.

Pese a que le falte mucho aún, en cuanto al proceso realizado hasta ahora, este se vio visto favorecido principalmente por las personas con las que trabajé y su entusiasmo al querer mostrar detalles de su cultura, además de esto si bien trabajar con pueblos originarios es un tema recurrente, personalmente yo nunca lo

había hecho considerando, y considero que se debería seguir tratando, por lo menos en Chile aún hay muchas cosas que hacer en cuanto a su aporte cultural al país y como lo retribuimos. Además de esto también es importante ir viendo cómo van cambiando o manteniéndose las tradiciones en las personas de los pueblos más jóvenes, considerando que hoy la sociedad está cambiando y estos también están insertos en ella.

Finalmente solo mencionar que fue una experiencia con altos y bajos, no puedo decir que esté del todo conforme con el resultado, pero si el proceso fue algo valeroso, personalmente fue la forma que encontré, en la que uniendo lo que me gusta hacer ilustrar y “mover papeletos” o animación análoga, pudiera aportar a esta temática las personas y su relación con la naturaleza.

## REFERENCIAS

-Arrué, R. S., & Caviedes, A. M. U. (2017). Contribuciones de la Psicología al abordaje de la dimensión humana del cambio climático en Chile (Primera parte). *Interdisciplinaria*, 34(1), 91-105.

-Balbontin, C. Comunidad y naturaleza: Consideraciones interculturales en la relación normativa del pueblo mapuche a la tierra1.

-BARREDA, A. (2014). La industria de la carne en el capitalismo [Video]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Zrl0nNxx1L8>.

-Bustos, J. A. (2016). Los derechos humanos de los pueblos indígenas: el Az Mapu y el caso Mapuche.

-Canclini, N. G. (2012). *Culturas híbridas*. Debolsillo.

-Castro, M. M. G. Animación experimental en Latinoamérica. *Actas de Diseño*. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. ISSN, 1850, 2032.

-Cifuentes, L. A., & Meza, F. J. (2008). Cambio climático: consecuencias y desafíos para Chile.

-Cuellar, A. S. (2017). Antropoceno: Una mirada desde la historia humana y la ética ambiental. *Revista Colombiana de Bioética*, 12(1), 55-63.

-De Piaget, T. D. D. C. (2007). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*.

-Fernández, M. A. M. (2016). Análisis del Mito de Gaia y de la perspectiva ecocrítica en *Avatar*, de James Cameron. *El Futuro del Pasado: revista electrónica de historia*, (7), 127-151.

-Foster, J. B. (2018). La crisis del Antropoceno. *Tareas*, (158), 17-27.

-Freire, H. (2011). *Educar en verde.: ideas para acercar a niños y niñas a la naturaleza* (Vol. 21). Graó.

-García-Martínez, A. N. (2010). 'Avatar' y la ideología.

-García, V. I., & Siragusa, C. A. *Andar Latinoamérica: pantallas itinerantes para la animación independiente*. *El estado de Independencia*, 23.

-García Storey, G. E. (2021). La identidad cultural como elemento cohesionador social. *Aula virtual*, 2(4), 157- 166.

## REFERENCIAS

- Grebe, M. E. (1973). El kultrún mapuche: un microcosmo simbólico. Revista musical chilena, 27(123-1), 3-42.
- Grebe, M. E. (1974). Presencia del dualismo en la cultura y música mapuche. Revista musical chilena, 28(126-1), 47-79.
- Grebe, M. E. (1987). La concepción del tiempo en la cultura mapuche. Revista chilena de Antropología, (6).
- Hernández, M. L. (2017). La animación a escena. Con A de Animación 7 (Vol. 7). Nau Llibres.
- Huiliñir-Curío, V., & Zunino, H. M. (2017). Movilidad, utopías y lugares híbridos en Los Andes del sur de Chile. Revista INVI, 32(91), 141-160.
- Latuz, C. L. (2016). Lecturas de la animita: Estética, identidad y patrimonio. Ediciones UC.
- Llancaman, M. C. (2019). Azmapu: uma proposta normativa Mapuche. RDUno: Revista do Programa de Pós-Graduação em Direito da Unochapecó, 2(3), 221-234.
- Martínez, E. (2012). Pachamama y sumak kawsai. Recuperado el 5(06), 2015. Recuperado de: <http://comitesromero.org/sicsal/reflexiones/CentenarioProanhoEMartinez.pdf>
- Martínez-Soto, J., Montero, M., & de la Roca Chiapas, J. M. (2016). Efectos psicoambientales de las áreas verdes en la salud mental. Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology, 50(2), 204-2014.
- Mendoza, E. F., & Retamal, N. V. (2015). Todos los árboles tienen su color: patrimonio inmaterial, biodiversidad y preservación del conocimiento textil mapuche, el caso de Amalia Quilapi. Revista de historia, 2(22), 109-145.
- Molinet, S., & Peralta, C. (2020). Derechos Humanos y Pueblo Mapuche. Anuario del Conflicto Social, (11).
- Montero, G. (2016). La cosmovisión de los pueblos indígenas. línea en: <https://www.uv.mx/blogs/iihs/investigadores/199-2>.
- Nery, P.G., & Rego, T. C. (2020). Culturas de las niñez: las formas en que los niños ven e interactúan con las series de animación. Educação em Revista, 36.

## REFERENCIAS

- Oyarzún, M., Lanús, F., Wolff, M., & Quezada, A. (2021). Impacto del cambio climático en la salud. *Revista médica de Chile*, 149(5), 738-746.
- Pérez Molina, K. P. (2005). Imaginario social construido por niños y niñas mapuches: Reflejo de una cosmovisión.
- Pedemonte, N. R., Lobos, C., & Soto, D. (2020). Introducción: El conflicto en territorio mapuche en el año del Estallido social. *Anuario del Conflicto Social*, (11).
- Pedemonte, N. R., Gálvez, D., & Solís, A. (2021). La protesta mapuche durante la pandemia. *Anuario del Conflicto Social*, (12).
- Pinto, F. (2019). Cambio climático en Chile: del desafío global a la oportunidad local. *Friedrich Ebert Stiftung*.
- Quintana Arias, R.F. (2017). Relación entre los niños de una comunidad indígena con la naturaleza y el Amazonas. *Revista Educación y Desarrollo Social*, 11(2), 90-107. DOI: [org/10/18359/reds.3244](https://doi.org/10.18359/reds.3244).
- Romero Aravena, H., Fuentes, C., & Smith, P. (2010). Ecología política de los riesgos naturales y de la contaminación ambiental en Santiago de Chile: necesidad de justicia ambiental.
- SMITH, B. D., & ZEDER, M. A. (2013). The onset of the Anthropocene. *Anthropocene*, 4, 8-13.
- Tojo, J. F. (2014). Naturaleza urbana. *Boletín CF+ S*, (15).
- TOLEDO, V. M. (2013). El metabolismo social: una nueva teoría socioecológica. *Relaciones (Zamora)*, 34(136), 41-71.
- Trischler, H. (2017). El Antropoceno, ¿ un concepto geológico o cultural, o ambos?. *Desacatos*, (54), 40-57.
- Unidad de Currículum y Evaluación Ministerio de Educación. (s. f.). Currículum Nacional. Recuperado de <https://www.curriculumnacional.cl/portal/Documentos-Curriculares/Programas/>
- Villegas Díaz, M. (2014). Sistemas sancionatorios indígenas y Derecho penal: ¿ Subsiste el Az Mapu?. *Política criminal*, 9(17), 213-247.
- <https://www.revistas.usach.cl/ojs/index.php/publicitas/article/view/1419/1323>
- <http://www.memoriachilena.gob.cl/archivos2/pdfs/MC0035076.pdf>

### Referencia imágenes:

- Imagen 1, Recuperada de: <https://radio.uchile.cl/2021/12/26/siete-aler-tas-rojas-se-mantienen-en-el-pais-producto-de-incendios-forestales/>

- Imagen 2, Recuperada de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-50190029>

- Imagen 3, Recuperada de: <https://jesuitas.lat/redes-sociales/noticias-cpal-social/6507-el-pueblo-mapuche-como-sujeto-politico-en-el-nuevo-chile>

- Imagen 4, Recuperada de: *Viñeta rescatada de: “El Antropoceno, ¿un concepto geológico o cultural, o ambos?*

- Imagen 5, Recuperada de: Elaboración propia

- Imagen 6, Recuperada de: [http://transparencia.dgop.cl/OtrosAntecedentes/docs/Guia\\_asuntos\\_indigenas.pdf](http://transparencia.dgop.cl/OtrosAntecedentes/docs/Guia_asuntos_indigenas.pdf)

- Imagen 7, Recuperada de: *Imaginario social construido por niños y niñas mapuches: Reflejos de una cosmovisión. Imagen de algunos dibujos ejemplares.*

- Imagen 8, Recuperada de: <https://m.elmostrador.cl/braga/2018/06/26/con-animita-familiares-de-nicole-saavedra-hacen-homenaje-a-dos-anos-de-su-impune-asesinato/>

- Imagen 9, Recuperada de: *El Kultrún mapuche: un microcosmo simbólico*

- Imagen 10, Recuperada de: <https://www.ciperchile.cl/2019/11/04/la-bandera-mapuche-y-la-batalla-por-los-simbolos/>

- Imagen 11, Recuperada de: <https://ocuser.com/blogs/post/2286/la-verdadera-bandera-mapuche>

- Imagen 12, Recuperada de: <http://diluvio.cl>

- Imagen 13: Recuperado de: <https://www.unicef.org/chile/los-niños-niñas-y-adolescentes-tienen-derechos>

- Imagen 14: Recuperado de: *El Kultrún mapuche: un microcosmo simbólico*

## WEBS RECURRENTES

- <https://cntvinfantil.cl>

- <https://laderasur.com/articulo/el-canelo-arbol-sagrado-mapuche/>

## PERSONAS

### **Personas mapuches**

- Alejandro Pinda Lamngen

- Edith Romero Cheuquepil

- Stephanie Gaete

- Mauricio Neculqueo

- Lucas Llanca

### **Instituciones**

- Colegio Vergel, curso 3º año A



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE

CONSENTIMIENTO INFORMADO

El propósito de este documento es ayudarle a tomar la decisión informada para autorizar la participación del curso 3º año A del colegio "El Vergel" en la actividad de testeo para la realización del cortometraje llamado por el momento "000 Miradas" cuyo objetivo es abarcar la relación de las personas con la naturaleza por medio de la cosmovisión mapuche.

La investigación es conducida por Valeria Parraguez, RUT 19.839.182-4, estudiante de Diseño UC

A juicio de los investigadores, su participación en este estudio no conlleva riesgos ni consecuencias para el establecimiento, apoderados o estudiantes.

Concretamente, las actividades a realizar son:

- Actividad de cuentacuentos, en la cual se les contará la historia para el cortometraje y por medio de dibujos los estudiantes deberán retratar lo que imaginen. La historia está adjunta con el fin de que la puedan revisar previamente y que cumpla con lo que el establecimiento considere esté dentro de sus márgenes morales y educativos. En cuanto a los dibujos realizados, estos tienen como objetivo ayudar a visualizar el imaginario para el cortometraje, por lo que en ningún caso serán utilizados tal cual fueron realizados.
- Realización de algunas preguntas en torno a lo que entendieron de la historia. Puede incluir registro de voz y fotografías de la actividad. No hay ríngos para las personas que participan, pues no existen propósitos evaluativos, ni comportamientos esperados y no esperados.

Los resultados de este testeo serán utilizados para fines meramente académicos. De estar de acuerdo con todo lo anterior, contando con la entrega debida de información a los apoderados o tutores, yo marcela Araya B directora/a del colegio "El Vergel" me doy por enterada de las actividades a realizar y siendo la persona a cargo autorizo a Valeria Parraguez Ojeda a realizar la actividad de testeo con el curso 3º año A.

Firma

P.P.

marcela

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Luciana Gonzalez Otazola (nombre del tutor) estoy de acuerdo y me responsabilizo por la actividad de testeo realizada en la que participan diferentes niños y niñas en el estudio. El propósito y naturaleza del estudio me ha sido totalmente explicado por el investigador responsable. Yo comprendo lo que se de. También comprendo que los participantes pueden renunciar al estudio en cualquier momento. Esto implica que toda grabación o registro de su comportamiento en aula será destruido y descartado del estudio.

Nombre del encargado: Luciana G.

Firma del encargado: Luciana G.

Fecha: 19/12/2021

Nombre del Investigador Responsable: Valeria Parraguez Ojeda

Firma del Investigador Responsable: Valeria Parraguez Ojeda