



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

PRODUCCIÓN DE UNA ANIMACIÓN 2D SOBRE EL MITO DE
LAS VOLADORAS DIRIGIDA A UN PÚBLICO JOVEN PARA
INCENTIVAR LA DIVERSIDAD CULTURAL DEL ECUADOR.

AUTOR

FRANCISCO JAVIER MORA GRIJALVA

AÑO

2019



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

PRODUCCIÓN DE UNA ANIMACIÓN 2D SOBRE EL MITO DE
LAS VOLADORAS DIRIGIDA A UN PÚBLICO JOVEN PARA
INCENTIVAR LA DIVERSIDAD CULTURAL DEL ECUADOR.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciado en Multimedia y
Producción Audiovisual con Mención en Animación Interactiva.

Profesor Guía

Carolina Cecilia Loor Iturralde

Autor

Francisco Javier Mora Grijalva

Año

2019

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo, producción de una animación 2D sobre el mito de las voladoras dirigida a un público joven para incentivar la diversidad cultural del Ecuador, a través de reuniones periódicas con el estudiante Francisco Javier Mora Grijalva, en el semestre 2019-20, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Carolina Cecilia Loor Iturralde

Master en Animación

CI: 1714832571

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, producción de una animación 2D sobre el mito de las voladoras dirigida a un público joven para incentivar la diversidad cultural del Ecuador, de Francisco Javier Mora Grijalva, en el semestre 2019-20, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Eliana Margarita Barrios Rhor

Master en Artes Digitales

CI: 1803396942

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

Francisco Javier Mora Grijalva

CI: 1718238494

Resumen

Parte de la identidad de un país está en su cultura, por esto, es importante compartir y conservar las tradiciones, historias y costumbres de estos. En especial cuando hablamos de cultura oral. Ya que hoy en día, hay muchos más medios de comunicación. Y aquellas historias que se transmiten a través del boca a boca, cada vez son menos difundidas. Es por esto que, en este proyecto, se busca adaptar un mito ecuatoriano, que no es muy conocido dentro del país, y trasladarlo a un medio mucho más actual y accesible para todo el público.

El mito del que se habla es el de “las voladoras”. Mujeres misteriosas que habitan en la sierra norte del Ecuador. Y por medio de pociones y conjuros obtienen la habilidad de volar. Esta serie de historias y anécdotas se dan a conocer, mayormente, a través de la cultura oral. Por esto, se adaptará estas historias a un cortometraje de animación 2D, enfocado para un público infantil. Esto con el fin de compartir y preservar este mito tanto dentro del país como fuera de él.

A lo largo de este escrito se hablará sobre mitos y leyendas, cuál es la importancia de la cultura oral en nuestra sociedad, más información del mito de las voladoras y de qué forma la animación es útil para dar a conocer este tipo de historias. De igual forma, se expondrá cuáles fueron los pasos necesarios para la realización de un cortometraje de animación en 2d.

Abstract

Part of a country's identity is in its culture, so it is important to share and preserve their traditions, stories and habits. Especially when we talk about oral culture. Because nowadays, there are much more forms of media. And those stories that are transmitted throughout word to mouth, are being less spread. That is why, in this project, we seek to adapt an Ecuadorian myth, which is not well known in the country, and modify it to a more current and accessible form of media for the entire public.

The myth is "las voladoras". Mysterious women who live in the northern highlands of Ecuador. And through potions and spells, get the ability to fly. This series of stories and anecdotes are known, mostly, through oral culture. For this reason, these stories will be adapted to a 2D animated short film, focused for a children's audience. In order to share and preserve this myth both inside and outside the country.

Throughout this work we will talk about myths and legends, what is the importance of oral culture in our society, more information about the myth of "las voladoras" and how animation is useful to announce these types of stories. It will also expose what were the necessary steps for the realization of a short animation film in 2D.

ÍNDICE

CAPÍTULO I	1
INTRODUCCIÓN	1
1.1. Introducción.....	1
1.2. Antecedentes	2
1.3. Justificación.....	3
CAPÍTULO II	4
ESTADO DE LA CUESTIÓN	4
2.1. Los mitos y leyendas en la cultura ecuatoriana.....	4
2.1.1. Mitos y leyendas en el Ecuador.....	4
2.1.2. Valor histórico, didáctico y cultural de las leyendas.....	6
2.1.3. Mito de las voladoras.....	9
2.2. Animación y leyendas ecuatorianas.....	14
2.2.1. Técnicas de animación	14
2.2.2. Historia de la animación en el Ecuador	18
2.2.3. La animación como herramienta didáctica.....	21
2.2.4. Proyectos audiovisuales y leyendas del Ecuador	23
2.3. Análisis de la producción de una película animada	26
2.3.1. Análisis de la producción de una película animada	26
2.3.2. Preproducción	29
CAPÍTULO III	32
DISEÑO DEL ESTUDIO	32
3.1. Planteamiento del problema	32

3.2. Preguntas	33
3.2.1. Preguntas generales.....	33
3.2.2. Preguntas específicas	33
3.3. Objetivos.....	33
3.3.1. Objetivos generales	33
3.3.2. Objetivos específicos.....	33
3.4. Metodología	34
3.4.1. Contexto y población	34
3.4.2. Tipo de estudio	34
3.4.3. Herramientas a utilizar.....	34
3.4.4. Tipo de análisis.....	34
CAPÍTULO IV	36
DESARROLLO DEL PROYECTO	36
4.1. Desarrollo del proyecto	36
4.2. Proceso conceptual	36
4.2.1. Lluvia de ideas.....	36
4.2.2. Sinopsis de la historia.....	37
4.2.3. Escritura del guion	37
4.3. Biblia de Animación	38
4.3.1. Diseño de los personajes.....	38
4.3.2. Descripción de los personajes principales.....	40
4.3.2.1. Luis	40
4.3.2.2. Toño.....	41
4.3.2.3. Pamela.....	41

4.3.3. Descripción de personajes secundarios	42
4.3.3.1. El tío.....	42
4.3.3.2. La abuela	43
4.3.3.3. Doña Claudia	43
4.3.3.4. Madre de Luis/ La voladora	44
4.3.4. Escenarios	44
4.4. Producción del cortometraje	46
4.4.1. Ilustración de los personajes y escenarios	46
4.4.2. Riggeeo de los personajes	47
4.4.3. Grabación de voces	49
4.4.4. Proceso de animación	50
4.4.4.1. Ciclos de animación.....	52
4.4.4.2. Lypsinc.....	53
4.4.5. Sonido.....	54
4.4.6. Edición	55
4.5. Producto final.....	56
CAPÍTULO V	57
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	57
5.1. Conclusiones	57
5.2. Recomendaciones	58
REFERENCIAS.....	60
ANEXOS	64

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Introducción

En este proyecto se investigará cuál es el proceso para desarrollar un cortometraje en animación 2D; y además se realizará un estudio de cómo el cine y en especial la animación, puede ser utilizado para difundir las historias que son propias de una cultura y que, por ende, fuera de esta no son tan conocidas. En este caso se hablará más en específico sobre el mito de las voladoras, el cual se generó a partir de leyendas, anécdotas y relatos populares que se han transmitido de manera oral y escrita en el Ecuador. Este mito habla sobre hechiceras que habitan en los cantones de Mira, Pimampiro y Urcuquí, las cuales tienen una gran cantidad de poderes, entre ellos el de volar.

Pero a pesar de ser historias muy interesantes, muy pocas las conocen. Por esto se realizará el cortometraje en animación 2D, donde se reflejen varias de las historias y conocimientos que hay sobre este mito. La intención es dar a conocer esta historia y promover el interés por el consumo de productos audiovisuales que promuevan la diversidad cultural.

Los capítulos del presente proyecto son: capítulo I: contiene la introducción, antecedentes y justificación. Capítulo II: referente al estado de la cuestión, y se divide en dos principales temas: la investigación sobre el mito de las voladoras, y el estudio sobre la elaboración de un cortometraje en animación 2D. Capítulo III: aquí se plantea los objetivos, el problema y metodología. Capítulo IV: exponiendo el desarrollo del proyecto. Capítulo V: contiene las conclusiones y recomendaciones.

1.2. Antecedentes

Desde los orígenes del cine en 1895, se utilizó a este como un medio para documentar la realidad de un lugar y la actitud de la gente que habita ahí. Más tarde, se fue experimentando con la narrativa que una película podía ofrecer, y de ahí surgieron películas que representaban la historia, las leyendas o los mitos de un pueblo. Desde entonces se han realizado varias producciones que reflejan a una cultura y sus historias. Y esto se siguió haciendo con técnicas que surgieron más tarde como la animación.

La animación, por un lado permitió realizar cosas más complejas, contar historias que de otras formas no se hubiera podido. Pero, por otra parte, resulta ser algo más simple de entender. Por lo tanto, se suele asociar a la animación como un producto hecho para niños, ya que ellos buscan historias interesantes pero que estén contadas de una forma más simple y dinámica (Morhinweg y Herrera, 2017). Es por esto que se escogió a la animación 2D como la técnica para representar al mito de las voladoras, para atraer al público más joven y que además puede ser dirigida a todo tipo de público y edades.

El mito de las voladoras se generó a partir de leyendas, anécdotas y relatos populares que se han transmitido de manera oral y escrita en el Ecuador. Estas historias hablan sobre “las voladoras”, hechiceras que tienen una gran cantidad de poderes, entre ellos el de volar. Y que habitaban en tres cantones, Mira, Pimampiro y Urcuquí, los cuales forman un triángulo perfecto (Pico 2010).

Dentro del Ecuador, el mito de las voladoras no es muy conocido. Su popularidad está más centrada en la sierra norte del Ecuador. Es por esto que no hay mucho contenido que cuente estas historias. Y aunque existan reportajes informativos, y unos cuantos videos que tratan sobre ellas, en comparación a otras leyendas del Ecuador, esta ha sido muy poco difundida. Sin embargo, en Junio de 2017 se estrenó una obra de teatro que trata de las voladoras (Estreno Mundial Las Voladoras, 2017). Pero por la naturaleza del formato, es difícil que alguna persona vuelva a tener acceso a él.

Es por esto que una producción animada que hable de este mito sería beneficiosa para él. Por ejemplo, en México existe una serie de películas animadas realizadas por *Anima Estudios*. Cada una de ellas giran en torno a una leyenda mexicana, y gracias a esto la historia se puede difundir a otras partes y ser de mayor atracción para el público juvenil.

1.3. Justificación

En general, la mayor parte de contenido audiovisual que trata sobre mitología o leyendas, siempre retratan a las mismas culturas, esas que son más populares y relevantes de forma global; y esto causa que no haya diversidad. Ya hay cientos de producciones que hablan sobre la mitología griega, la egipcia o sobre varios cuentos y fabulas provenientes de Europa. Pero cuando se trata de culturas menos conocidas, es más difícil encontrar contenido sobre estas. Y por esto, puede que muchas personas solo lleguen a conocer aquellos mitos o historias que provienen de su cultura, o de aquellas que son más conocidas; e incluso, puede que ni lleguen a conocer algunas historias que provengan de su propio país.

El cortometraje a realizar para este proyecto, pretende dar a conocer el mito de las voladoras; y que a través de este, se muestre una pequeña parte del Ecuador. Así, las personas de otros países van a poder tener acceso a un producto audiovisual que refleje una historia y una cultura distinta a las que ya conoce. Por otra parte los ecuatorianos van a poder conocer un poco más sobre su propio país. Y para aquellos que ya conozcan la leyenda, tendrán un producto con el que se puedan identificar.

En sí, este producto pretende beneficiar a la difusión cultural del Ecuador. Al ser un pequeño aporte a la cantidad de contenidos que reflejen los mitos, leyendas e historias de este país. Además se busca que este cortometraje sea entretenido y atractivo para un público joven. Para de esta forma generar en los niños y jóvenes un mayor interés sobre los mitos de este país, como de otros. Y así fomentar el consumo de producciones que promuevan la diversidad cultural

CAPÍTULO II

ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1. Los mitos y leyendas en la cultura ecuatoriana

En esta sección se expondrá que son los mitos y las leyendas, en que se diferencian y cuál es su valor cultural. Además, se hablara de la importancia que tienen estas como una forma de transmitir conocimientos geográficos e históricos. Y por último, se presentara el mito de las *voladoras*, quienes son, como se comportan y algunas de las historias que giran en torno a ellas.

2.1.1. Mitos y leyendas en el Ecuador

Tanto los mitos como las leyendas son una forma de narrativa que expresa parte de la cultura de un lugar, y a menudo, ambas tienen como centro algo real; sean estos personajes, lugares o acontecimientos. Pero, además de ello, la principal característica de estas historias es el contar con elementos maravillosos, los cuales pueden ser: una criatura fantástica, un evento milagroso o cualquier aspecto paranormal. Y, aunque no siempre este es el caso, normalmente se asocia el origen de estas historias al arte oral, es decir, que estas no provienen de la escritura sino del boca a boca, de la conversación, la narración hablada, y más tarde fueron migrando a otros medios. Así mismo, los mitos y leyendas sirven como una forma de embellecer, agrandar o generar misterio y magia alrededor de algún lugar hecho o persona. Algunos incluso sirven para darle una explicación a un suceso que es o fue en algún momento inexplicable (Moya, 2009). Entonces cuál es la diferencia entre mito y leyenda. Por un lado la leyenda, como se la describe en el texto de *Arte Oral del Ecuador*.

Es una manifestación narrativa, cuyos elementos constitutivos primarios, personajes, lugares y hechos se determinan con precisión y entre los cuales, por lo menos uno, está directamente relacionado con la

realidad histórica o geográfica. (...) Se presenta como una narración completa y terminada, con un principio, un desarrollo y un final (Moya, 2009, p 82).

Por otra parte, los mitos a diferencia de las leyendas, no cuentan necesariamente con una narración precisa. Como da a entender Alba Moya (2009), el mito no depende de la narrativa, ya sea escrita u oral, esta es solamente el medio por el cual se transmite dicho conocimiento, que va más allá de una única historia, ya que este es algo más abstracto. Son aquellas ideas que implican algo fantástico que pudo o puede ser parte de la realidad de una comunidad. Por ende, toda leyenda cuenta con un mito, aquel elemento mágico que convive con la realidad. Pero no todo mito pertenece a una leyenda, ya que muchos son solamente ideas que logran trascender en el pensar colectivo a través de la narrativa pero sin necesidad de una historia formalizada. “A diferencia de lo que ocurre con la literatura, el sentido profundo de los mitos no está en el tema narrado, sino en los mensajes ocultos” (Moya, 2009, p. 58).

En el Ecuador hay una gran cantidad de mitos y leyendas. Muchos de ellos han obtenido una gran relevancia cultural, ya sea involucrándose con hechos históricos, generando acontecimientos, o inclusive siendo una posible realidad en el día a día actual, las historias que forman parte del folclor de este país, como las de muchos otros, tienen una gran importancia en la formación de identidad del ciudadano (Moya, 2009).

Los ejemplos son variados, ya que a los mitos no se los puede encajar en una única forma. A veces este será una aparición, como lo son los avistamientos de Jesús, tal es el caso del señor del árbol, donde su rostro apareció en el tronco de un árbol, o también están las figuras de las vírgenes que lloran. Estos quedan más en lo anecdótico, y en específico estos dos ejemplos, no solo logran afianzar la fe y conexión que alguien tiene con su religión sino que también genera un vínculo con el objeto o lugar en cuestión. También están aquellos mitos que le atribuyen características sobrenaturales a un objeto lugar

o persona. Por ejemplo, Vilcabamba, un pueblo ubicado en Loja, Ecuador, donde se dice que habita la gente más vieja del mundo, ya que ahí todos sus habitantes logran vivir por más de cien años, muchos le atribuyen este mito al agua que se bebe ahí, y se dice que esta tiene poderes rejuvenecedores. Tanta es la repercusión de este mito que se ha vuelto algo turístico e incluso el agua del lugar es comercializada (Vilcabamba Premium Gourmet Water, Origen, 2013).

Por otro lado existen mitos que tratan de darle una explicación a un fenómeno natural, como puede ser el clima, los volcanes o la creación del mundo. Como ejemplo se tiene a la mitología griega o a la incaica, en las cuales, todos estos fenómenos eran causados por distintos dioses. Y muy cerca de esta última están las criaturas mitológicas, seres sobrenaturales que se supone formaron o forman parte de la realidad de una cultura. Un ejemplo son los duendes, criaturas pequeñas y traviesas que viven en la naturaleza, escondidos de la humanidad, pero que de vez en cuando pueden interactuar con los humanos causándoles problemas. Uno muy popular en el Ecuador es el Chuzalongo, un duende malvado que siempre está intentando seducir, secuestrar o incluso matar mujeres. Estos personajes son muy conocidos, y no solo en el Ecuador sino en todo el mundo, de tal forma que son muchas las personas que afirman haber visto un duende (Morales, 2016). Otro ejemplo más localista es de lo que trata este proyecto, las voladoras. Igualmente son seres mitológicos, y su popularidad está más concentrada en lo que es la sierra norte del Ecuador. De ellas se hablará más adelante.

2.1.2. Valor histórico, didáctico y cultural de las leyendas

No es posible contar hechos del pasado sin que participen en ello todos nuestros condicionamientos históricos y coacciones socio-culturales, nuestros deseos y preocupaciones, nuestros conceptos y categorías mentales. Presente y pasado no están separados por muros impenetrables o abismos insondables A partir de un punto localizado en

el presente nos relacionamos con la tradición, estableciendo lazos conversacionales con ella (Pico, 2010, p. 11).

Como ya se explicó, las leyendas y los mitos forman parte de la cultura del pueblo al que pertenecen. Además, al hacer uso de personajes, lugares o acontecimientos reales, dejan de ser solo una historia de fantasía, estas logran trascender la ficción y así transmitir un hecho real, por más pequeño que sea, sobre la comunidad de la que provienen. Y dado que las leyendas son fuente de maravilla y misterio, y cuyo objetivo es generar asombro alrededor de un elemento real, es apropiado decir entonces que estas formas de narración invitan al espectador a conocer la realidad de la que estas provienen. Así, es más fácil conocer e interesarse primero por la leyenda que cubre lo real, que por los hechos reales que se esconden tras la leyenda. Esto puede tener una gran importancia en la educación, no solo a nivel histórico y cultural, sino incluso a nivel literario. (Morote, 2010)

La narrativa oral tiene sus fuentes en la vida, por lo que aproxima a los estudiantes a los problemas y actitudes del mundo partiendo de un comentario oral o escrito posterior, cuya base es la reflexión no sólo estilística sino temática y lingüística. (...) La leyenda oral tiene un carácter interdisciplinar; por su relación con el cuento, el mito, el romance y la fábula. Se puede utilizar tanto en clases de lengua y literatura, como en clases de historia, antropología, geografía, etc. (Morote, 2010, p. 401)

En el Ecuador existe un gran ejemplo de como una leyenda se usó para enseñar la historia, ya que esta aparece inclusive en los libros de la materia. Ese es el caso de la leyenda de Abdón Calderón, un teniente militar que luchó el 24 de mayo por la independencia de la real audiencia de Quito en las faldas del volcán Pichincha. En esta historia se habla de un personaje que existió realmente y que estuvo involucrado en un acontecimiento real, el cual forma parte de la historia del Ecuador, sin embargo, los eventos ocurridos en esta batalla han sido exagerados de gran manera. Esto debido al libro de *Leyendas*

del tiempo heroico (1955) en el que Manuel J. Calle cuenta su propia versión de los hechos, en los que engrandece al personaje y crea una situación más épica. (Calle, 1955)

“Silba una bala y le rompe el brazo derecho. Pasa Calderón. la espada a la izquierda (...) Silba otra bala y le rompe el brazo izquierdo (...) anima a los suyos, y corre adelante con la espada en los dientes. (...) Silba otra bala y le atraviesa el muslo. Vacila el niño, pero no cae. (...) Viene una bala de cañón y le lleva arabas piernas — ¡Viva la Independencia! Y cae sobre su espada. Y allí, en el suelo, sin brazos, sin piernas, destrozado, mínima parte de sí mismo, aun respira con el aliento de su valor gigantesco y lanza entre el hipo de la muerte el último viva a la República”. (Calle, 1955, p. 188)

Esta es la leyenda con la que muchos textos de historia cuentan lo acontecido en la guerra del 24 de mayo. Cuando en verdad Abdón Calderón no murió en la batalla. Si fue herido, y fueron sus heridas las que lo terminaron matando, pero sin duda el retrato del personaje súper humano que conseguía seguir luchando a pesar de las heridas mortales y la pérdida de miembros, no es más que una hipérbole. “Durante catorce días permaneció el joven Calderón asilado en casa del Sr. José Félix Valdivieso, hasta que, a consecuencia de sus heridas y de la gran pérdida de sangre sufrida en la batalla, murió el 7 de junio de 1822.” (Avilés, Enciclopedia del Ecuador, s.f.).

A pesar de que haya quienes creen que no se debería enseñar la historia mediante esta leyenda, son más los que la siguen difundiendo. E incluso los mismos maestros de escuelas y colegios, son quienes eligen contarla, quizás ya no como una verdad absoluta pero sí como lo que es en verdad, una leyenda. Y de qué sirve esto. Sirve para llamar la atención, para facilitar el recuerdo de la verdadera historia. Al poner en la mente de alguien algo tan fuera de lo común, se crea un punto de referencia que es más fácil de recordar y este a su vez conectará con el hecho, lugar o persona real. Además cuando la leyenda se vuelve globalmente popular, esta trasciende en el espacio, y hace

que hechos, lugares o personas muy ajenas a una cultura, sean conocidos por personas de todo el mundo. Por ejemplo, el lago Ness, muchos lo conocen y saben que queda en Escocia, y esto se debe a que conocen el mito que se supone habita en sus aguas, el del monstruo del lago Ness (Las curiosidades que no conocías, Mendo, 2017).

Otro ejemplo más grande es el de la mitología Griega, este último de igual forma se enseña en las escuelas y colegios. Por un lado, varios de los textos que tratan de esto son de gran importancia en la literatura, pero a su vez, en ellos se puede reflejar una realidad geográfica o histórica, y junto con el cantar épico que las acompaña, estas logran perdurar con mayor fuerza en los conocimientos generales de la población (Nico, Homero poeta de poetas, 2013).

2.1.3. El mito de las Voladoras

Las voladoras, como ya se explicó con anterioridad, son seres mitológicos que provienen de la cultura oral de la sierra norte del Ecuador, específicamente en Mira, un cantón que queda en la provincia del Carchi. Y aunque la mayoría de historias que se escuchan alrededor de ellas toman lugar ahí, se dice que las voladoras residen tanto en Mira como también en Pimampiro y Urcuquí, cantones cuyo posicionamiento forman un triángulo equilátero. Sin embargo, es en Mira donde la leyenda está más popularizada y, por ende, gran parte de la información de estos mitos y leyendas proviene de fuentes que hacen mención a ese cantón. Además, cabe recalcar que este mito es atemporal, se puede notar que muchas de las historias hacen referencia a tiempos muy pasados, sin embargo, otras son anécdotas que bien pudieron ocurrir en tiempos actuales, es por esto que no se puede determinar el inicio o el final de este mito (Pico, 2010).

Cuando se habló de los mitos y las leyendas, se explicó que si bien toda leyenda da paso a un mito, no todo mito depende de una leyenda. Este es el caso de las voladoras, ya que es mucho más importante el personaje que la historia. Y de hecho, son varias las leyendas que hablan sobre ellas y miles las

anécdotas que a uno le podrían contar. Pero como ya se dijo, en este caso no son las historias las que llaman la atención, sino todas las ideas que giran detrás de estos personajes. Ya que, al igual que los duendes, los vampiros o los dioses griegos, las voladoras cuentan con una serie de características, costumbres, reglas e inclusive una personalidad propia. Todo esto forma parte de su mito y, en todas las leyendas o anécdotas que se cuenten sobre ellas, estas características deben ser tomadas a consideración (Pico, 2010).

A continuación se especificará cuáles son las características de estos seres mitológicos y se dará a conocer algunos de los relatos en los que son protagonistas. Para comenzar, como su nombre lo indica, son mujeres que tienen el poder de volar. Sin embargo, esta actividad la realizan únicamente en la noche y a escondidas de todos los demás, incluso de sus familiares. Por esto llevan una vida doble. Pueden ser madres de familia, amigas, esposas o vecinas que habitan con normalidad en el pueblo. Pero en la noche practican su magia, la habilidad de volar y conviven con otras de su clase. A pesar de parecer mujeres normales en el día, se dice que estas eran muy bellas, y que era posible verlas sobrevolando el pueblo de Mira usando túnicas blancas (Pico, 2010).



Figura 1. Ilustración de una voladora. Tomado de (El Diario.ec, 2018)

Para poder volar realizaban un ritual. Primero se aplicaban en sus brazos y axilas, un ungüento que ellas mismas fabricaban, luego subían a su tejado y

con los brazos extendidos gritaban la siguiente frase: “De villa en villa, sin Dios ni santa María”. Esto hacía que emprendan vuelo y salieran a ejecutar su cometido (Pico, 2010).

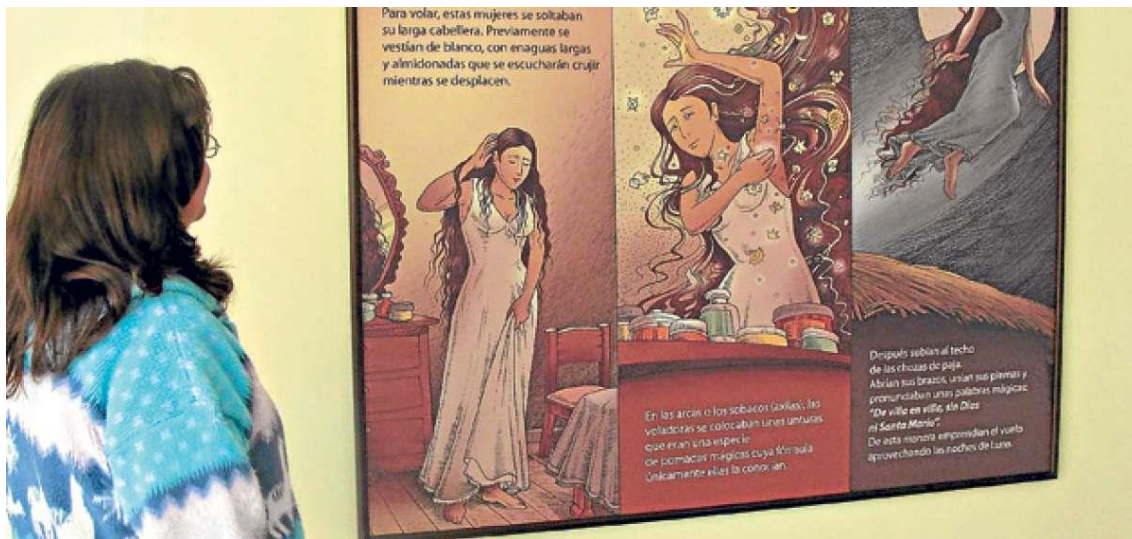


Figura 2. Cuadro que muestra el ritual de vuelo de las voladoras. Tomado de (Jiménez, El telégrafo, 2015)

Es correcto referirse a ellas como brujas, sin embargo, no hay que confundirlas con los estereotipos habituales que se les atribuyen a estas. Como ya se dijo ellas no usaban ropa negra, sino túnicas blancas, no volaban usando escoba y además eran muy bellas. Pero la diferencia más importante es que no se las asocia con la maldad, sino al contrario, ellas usaban sus poderes y hechizos para el beneficio de los pueblos. Eran brujas que practicaban la magia blanca. Se dice que en Mira, Pimampiro y Urcuqui existían aquelarres, es decir, sitios de encuentro donde las voladoras podían reunirse. Y que una de las principales funciones de estas mujeres dentro de la sociedad era la de llevar noticias o augurios a los aquelarres de otros pueblos, ya que en ese tiempo no existía un medio de comunicación eficiente para transmitir las noticias de una provincia a otra (Pico, 2010).

A pesar de que las voladoras son las protagonistas de este mito, la mayor parte de leyendas y anécdotas que giran en torno a ellas son protagonizadas por una persona normal, el cual tiene un encuentro con una o varias voladoras. Y a

pesar de que ellas sean brujas de magia blanca, las sensaciones de estas historias son de asombro, intimidación y terror. La mayoría de anécdotas son simples avistamientos de alguna de ellas (Pico, 2010).

Una vecina que iba caminando por una calle al caer de la tarde cuando, de súbito, ve perfilada en el piso la sombra de una voladora, erguida sobre el tejado, con los brazos abiertos y su túnica ondulando. De inmediato, voltea a mirar y ya no está (Pico, 2010, p 39).

Otras historias en cambio hablan de encuentros más cercanos. Se dice que era posible contrarrestar su magia y así hacerlas caer de su vuelo. Para hacerlo uno primero tenía que avistar una voladora, luego debía acostarse en el suelo con los brazos abiertos en forma de cruz y colocando a su lado un sombrero o una tijera abierta. Esto causaba que las voladoras que lo sobrevolaran cayeran (Pico, 2010).

Hay dos versiones del por qué se quería botar a una voladora. Una de ellas dice que era por codicia, ya que al hacerla caer se le podía pedir una bolsa de plata. Ella te la iba a dar, pero no era más que un truco, ya que al día siguiente esta se transformaría en basura o excremento. La otra versión era para conocer a la voladora. Después de hacerla caer, se le pedía que en la mañana siguiente fuera a la casa de quien contrarrestó su hechizo, y pidiera sal. Esto con el fin de conocer el rostro de la mujer. Amaranta Pico hace una reflexión sobre esta situación, ya que el deseo de hacer caer a una voladora implicaba un rechazo hacia sus deberes y poderes, sin embargo al final quien lo hacía terminaba fraternizando con la bruja, lo cual implicaba una dualidad (Pico, 2010).

El hecho es que, finalmente, el observador, a pesar de interrumpir el vuelo de la bruja, termina siendo su cómplice. En lugar de delatarla decide salvaguardar su secreto. El actante reconoce a la voladora y es al mismo tiempo su relator (Pico, 2010, p. 53).

Otra habilidad que tenían las voladoras era la de transformar a las personas. Esto nunca con un fin dañino. Se dice que convertían a sus amantes en gallos o en racimos de plátano para que sus maridos no los encontraran. De aquí surge una de las leyendas que involucra a las voladoras, la de la parranda de los gallos. Que se encuentra en el libro *Memorias de Mira* de Rosa Cecilia Ramírez.

Les abrieron unas hermosas mujeres y en ese momento la música dejó de sonar. Entraron los militares pero no encontraron a las parejas que hasta hace poco, así lo parecía, estaban en tremenda farra. Lo único que descubrieron fue a muchos gallos amarrados a las patas de las camas y sobre una mesa enorme, un racimo de plátanos. Convencidos de que el cansancio les jugó una mala pasada, los milicianos se despidieron y se alejaron del pueblo. Después de un rato se deshizo el encanto. Los gallos amarrados con trabas a las patas de las camas se convirtieron nuevamente en apuestos hombres. Sin embargo, todos rieron porque al individuo que estaba convertido en mano de plátanos le faltaba un pedazo de la jergueta. Claro, dijeron las mujeres, seguro que un soldadito se llevó, a escondidas, un guineo. Entre risas comenzaron a sonar nuevamente las guitarras y los zapateos siguieron hasta más allá del amanecer. (Pico, 2010, p. 63)

Otra leyenda muy conocida es la del marido de una voladora que descubre el secreto de su esposa. Después de verla emprender vuelo, este decide repetir los pasos que realizó su mujer. Se frotó el ungüento en las axilas, subió hasta el tejado de su casa y con los brazos extendidos gritó “De viga en viga, sin Dios ni santa María”. Debido a que no recitó bien la frase, la cual dice “De villa en villa” en lugar de “De viga en viga”, este fue volando sin control golpeándose en las vigas de las casa y al siguiente día fue encontrado tirado en el piso inconsciente (Pico, 2010).

Muchas son las historias que giran en torno a las voladoras, todas son muy interesantes. Y el mito por sí solo es muy amplio y digno de ser contado. Sin

embargo, el conocimiento de esta leyenda es muy localista, y es por esto que el objetivo de este proyecto es reflejar todas estas historias y saberes en un formato más accesible, como lo es la animación.

2.2. Animación y leyendas ecuatorianas

En esta sección se hablará sobre la animación, que técnicas existen, su aporte en la educación de jóvenes, su historia en el Ecuador, como se ha ido consolidando en el país y por último se hará un repaso de contenido audiovisual que trate de leyendas ecuatorianas.

2.2.1. Técnicas de animación

La animación es la técnica por la cual se logra dar vida y personalidad a objetos inanimados. Esto se consigue al generar una serie de imágenes que se complementaran unas con otras para dar la ilusión de movimiento. Para conseguir este efecto, se han usado varias técnicas. (SENA, Manual Básico de la Animación, 2016).

Cabe recalcar que existen cientos de técnicas diferentes para generar una animación. Técnicas que tienen un nombre y una historia. Sin embargo, dejando a un lado la animación digital, se puede resumir esta lista en dos únicas técnicas. Por un lado, tenemos a la animación clásica y, por el otro, el *Stop Motilon*.

La animación clásica está ligada directamente con el dibujo. En ella, cada *frame* o imagen necesaria para generar la ilusión de movimiento debe ser dibujada, ilustrada o pintada una y otra vez, realizando únicamente pequeños cambios en la posición del personaje u objeto que se encuentra graficado. Estos cambios serán los que al verlos unos después de otros causarán la ilusión de vida o movimiento (SENA, Manual Básico de la Animación, 2016).

El *stop motion*, a diferencia de la animación clásica, no depende de la ilustración, sino del acto de posar. Este involucra manipular de forma física algún objeto, muñeco o incluso a una persona. Independientemente del

elemento a utilizar, estos serán fotografiados, y posteriormente se les dará una nueva pose, la cual también será fotografiada. Y así sucesivamente se tendrá una serie de fotografías que al ser vistas una después de otra generarán la ilusión de movimiento (SENA, Manual Básico de la Animación, 2016).

Tanto de la animación clásica como del *stop motion* se puede encontrar varios subtipos de técnicas. A continuación se describirán algunos de ellos. Por ejemplo, la forma que se considera como la más tradicional de realizar animación clásica es utilizando lápiz y papel, dibujando a un mismo personaje en distintas hojas de papel, pero alterando su pose en cada una de estas. Al ver el dibujo en cada uno de estos papeles, uno después de otro, se genera el efecto. Un ejemplo de esta técnica son las caricaturas clásicas de *Mickey Mouse* (SENA, Manual Básico de la Animación, 2016).

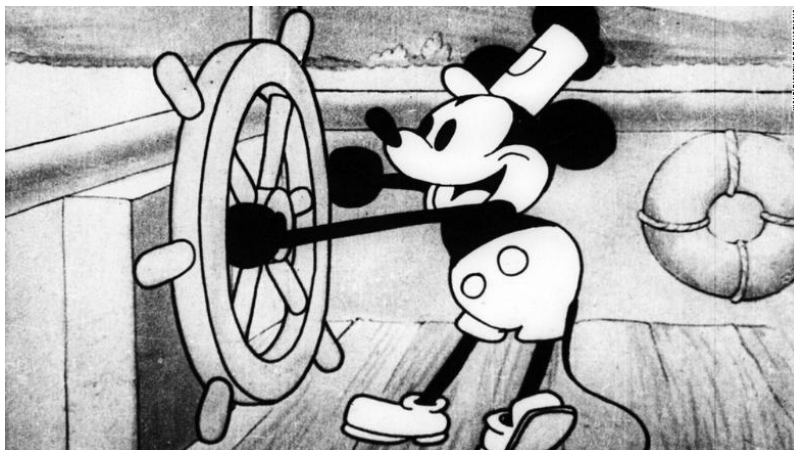


Figura 3. Imagen de *Steamboat Willie*, ejemplo de animación clásica. Tomado de (dotandline.net, 2016)

Por otro lado, en la técnica de animación clásica *erasure*, no hace falta tener varias hojas de papel, ya que en esta cada ilustración es fotografiada, y posteriormente borrada para volver a dibujar sobre esta el nuevo *frame*. Esta técnica se la ha realizado con lápiz, tiza e incluso arena. Un ejemplo es el cortometraje de *Automatic Writing*. (Types of Animation, s.f.)

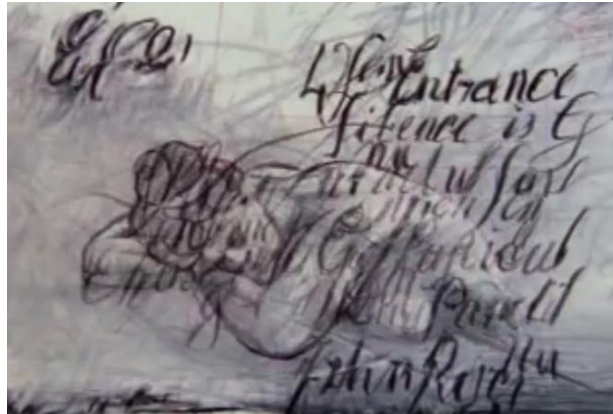


Figura 4. Imagen de *Automatic Writing*, ejemplo de animación erasure. Tomado de (criticalcommons.org, s.f.)

Y otra forma de animación clásica que vale la pena nombrar es la de la *rotoscopia*. Es muy similar a la animación tradicional, sin embargo en vez de ser el animador quien decida cuales son las poses necesarias para generar el efecto, este se basa en un video, y gran parte de lo que dibuja es un calco del material que está utilizando. Un ejemplo de esto es la película de *Blanca Nieves* (SENA, Manual Básico de la Animación, 2016).



Figura 5. Imagen de *Blanca Nieves* y su video referencia, ejemplo de rotoscopia. Tomado de (writingfordesigners.com, 2018)

En cuanto a *stop motion* una de las más populares es la técnica conocida como *clay animation* o *plastimación*, en la que se hace uso de plastilina, arcilla u otros materiales que se puedan esculpir. Un ejemplo es la película de *Pollitos en Fuga* (SENA, Manual Básico de la Animación, 2016).



Figura 6. Imagen de *Pollitos en Fuga*, ejemplo de clay animation. Tomado de (sopita.com 2018)

Otra técnica es la de pixilación, en la cual se utiliza el cuerpo humano. El actor es fotografiado y posteriormente este adquiere una nueva pose que también es fotografiada. Gracias a esto se pueden conseguir acciones que un humano no podría realizar o no le podrían ocurrir. Un ejemplo es el cortometraje *Break Fast* de Jan Svankmajer y Jaromir Kallista (SENA, Manual Básico de la Animación, 2016).



Figura 7. Imagen de *Braekfast*, ejemplo de pixilación. Tomado de (pinterest.es, s.f.)

Por último, otra técnica de stop motion que es muy popular es la de *cut out animation* o animación de recorte, en la que se usan recortes de dibujos o fotografías las cuales son posadas en un plano para luego ser fotografiadas.

Algo que es muy común hacer cuando se crea un personaje utilizando esta técnica, es separar sus partes articulables para poderlas mover independientemente del resto del cuerpo. Un ejemplo es *The Miracle of Flight*, un cortometraje de Terry Gilliam (SENA, Manual Básico de la Animación, 2016).



Figura 8. Imagen de *The Miracle of Flight*, ejemplo de animación de recorte. Tomado de (mubi.com, 2015)

Además de estas dos técnicas, gracias a los avances tecnológicos, se generó una gran variedad de formas para seguir realizando animación de manera digital. Sin embargo, más que ser nuevas técnicas estas son formas más simples o diferentes de conseguir algo similar a lo que ya se hacía. Por ende, se puede desarrollar una animación de técnica clásica usando herramientas digitales.

2.2.2. Historia de la animación en el Ecuador

Como explica Karina Castro y José Rodrigo Sánchez en su texto *Dibujos Animados y Animación* (1999), la animación del Ecuador surge de la mano de Gonzalo Orquera, un caricaturista de Machachi que comenzó a realizar animaciones en julio de 1964 para el canal 4. Ahí realizaba caricaturas de noticias internacionales y a su vez experimentos de animación. Orquera escribió a los estudios de Walt Disney pidiendo información sobre cómo

desarrollar dibujos animados, estos le mandaron un catálogo con los fundamentos básicos de la técnica.

En 1967 Orquera trabajó en el primer corto publicitario animado del Ecuador, para la marca cigarrillos progreso. Y después de eso siguió trabajando para otras marcas como: colchones Primor, jabón Cantinflas, Ecasa y Phillips. Todas estas propagandas eran en blanco y negro, y tanto los personajes como los fondos eran simples y caricaturescos (Castro y Sánchez, 1999).

En 1970 Orquera viajó a Nueva York, donde trabajo en una agencia de publicidad y logro relacionarse con gente que compartiera su afición. En 1972 regreso al Ecuador con más conocimientos y también con artículos que le permitieron montar un pequeño estudio, sin embargo esto no fue suficiente para mantenerlo en el mundo de la animación (Castro y Sánchez, 1999).

Castro y Sánchez mencionan en su texto una entrevista que se le realizó a Orquera en la Cinemateca Nacional. En ella, él cuenta lo que le ocurrió a su carrera en animación. “Orquera añadió que debido al bajo sueldo que percibía por su trabajo, se vio obligado a vender los equipos utilizados para la realización de sus caricaturas animadas, es hasta ahí donde llegó su aporte a la incipiente producción de dibujos animados nacionales.” (Castro y Sánchez, 1999, p. 20)

En 1980, el quiteño Miguel Rivadeneira también realizó animación para comerciales. Trabajó para la marca del Banco de los Andes y Cerámica Andina. Encargándose de animar el logo de estas dos marcas. Para esto hizo uso de la animación clásica, solo que la empleó en una pizarra usando tiza (Castro y Sánchez, 1999).

En 1983, el uruguayo Walter Tournier impartió un taller de técnicas de animación. De este surgieron varios cortos animados realizados con distintas técnicas. Uno de ellos fue el de Miguel Rivadeneira con su corto *El papel* realizado con la técnica de animación clásica. Otros cortos a mencionar son *El*

licenciado realizado con papel recortado, y *El macaco* realizado con animación corporal (Castro y Sánchez, 1999).

En 1984 se creó la empresa de Cinearte, la cual tuvo una gran relevancia en el desarrollo de animaciones ecuatorianas. Esta fue la encargada de darle vida a la versión animada de Don Evaristo, personaje que se volvió icónico gracias al dibujo. De igual forma, realizaron los cortos informativos del pájaro Máximo, personaje que fue desarrollado junto a creativos de Disney, y era esta misma empresa quien a menudo sugería correcciones en la animación de Máximo (Castro y Sánchez, 1999).



Figura 9. Imagen de la versión animada de Don Evaristo. Tomado de (youtube.com, 2015)

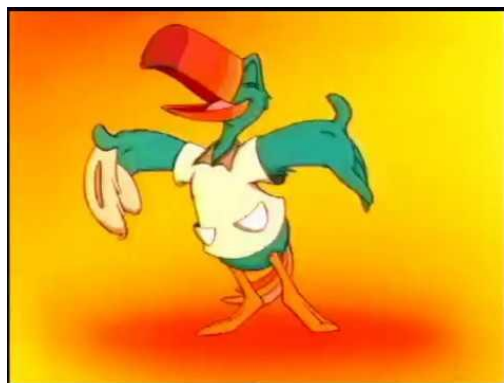


Figura 10. Imagen del pájaro Máximo. Tomado de (youtube.com, 2017)

Desde entonces fueron apareciendo más productoras y desarrolladores interesados en la animación. Sin embargo, gran parte de estos se dedicaron en mayor forma a la animación para publicidad, y el uso de la animación como algo más artístico o como un medio para contar una historia fue escaso por muchos años (Castro y Sánchez, 1999).

Visto el panorama de producción de dibujos animados en Ecuador, es sumamente fácil entrever que la publicidad es el campo en el que más se han utilizado, esto por una sencilla, pero contundente razón: las grandes empresas u organismos que anuncian sus productos o políticas, por cine o televisión, son las únicas que pueden costear los gastos requeridos para la realización de dibujos animados. (...) Creemos que ya es hora de que se vean cosas diferentes en nuestros canales esperamos que este trabajo sea un punto de partida para dejar de criticar y empezar a actuar (Castro y Sánchez, 1999, p 29)

2.2.3. La animación como herramienta didáctica

Todo producto transmitido por un medio audiovisual tiene la capacidad de plasmar diferentes tipos de ideas, conocimientos y valores. Ya sea un producto enfocado en el entretenimiento o en ser informativo, hay que saber valorar la capacidad que tienen estos medios para transmitir dichos conceptos. Este proyecto se enfocará en la animación, y cuál es su potencial didáctico entre un público joven.

En un estudio realizado por Gabriela Mornhinweg y Luis Carlos Herrera, para su texto *Los Dibujos Animados: herramienta para la educación*, se hizo una encuesta a 118 niños de entre 12 a 14 años. En la cual se obtuvo que todos los niños, con excepción de uno, ven dibujos animados, y que aproximadamente un 80% de ellos los ven de 2 a 4 horas diarias. Además, se explicó que la razón de su popularidad dentro de este público se debe a que las expresiones como las emociones son más exageradas, y a que la representación de personajes u objetos es más básica. Estos son factores que hacen que la animación no solo sea algo más atractivo, sino también algo más fácil de

interpretar. Por esto, se puede decir que este medio es muy importante en la formación de los jóvenes, ya que forma parte de su día a día y es de los contenidos que más fácil les resulta ver y entender. (Morhinweg y Herrera, 2017)

Las animaciones que más llaman la atención para este público, son las que cuentan una historia. Tales como una película o el capítulo de alguna serie. La trama debe ser interesante o divertida, con un protagonista llamativo con el que el espectador pueda identificarse e incluso admirar. Así, además de contar dicha historia, a partir de su narrativa, sus personajes, su ambientación y lo que sucede en esta, se pueden transmitir una serie de conocimientos, valores, e ideas ajenas a la historia. (El cine de animación, 2004)

Las historias tienen dos niveles de significado. Un primer nivel, es lo que ocurre en ellas, la acción la anécdota y las situaciones que viven los personajes. El segundo nivel de significado está constituido por los valores que la historia transmite, el mensaje más allá de la anécdota. (El cine de animación, 2004, p.15)

Esto se puede encontrar en toda historia de ficción. Por ejemplo, la serie de *Oye Arnold*, en ella el protagonista siempre actúa de manera correcta, es gentil, servicial y sigue la consigna de no hagas a otros lo que no quieres que te hagan a ti. Todos estos son valores y actitudes que los jóvenes pueden asimilar e incluso admirar para luego intentar aplicarlos en sus vidas. Por otro lado, hay historias que se usan para enseñar teoría más académica. Como el programa de *Dora la exploradora*, en el cual, se utilizan diferentes tramos de la historia para impartir conocimientos de matemáticas o inglés. Y además, toda historia puede presentar diferentes culturas, ya sea a través de sus personajes, de sus locaciones, de la música o del dialogo, estas tienen el poder de mostrar un reflejo de la realidad el cual, al ser transmitido por un medio como la animación, puede llegar a un gran número de personas. Lo cual puede fomentar tanto la diversidad cultural como la identidad cultural del público. Un ejemplo de esto es la película de *Coco*, en ella a través de los personajes, la

ambientación y la música se logra plasmar de gran forma la tradición Mexicana del *día de los muertos*, y no solo eso, también se reflejan de muchas formas otros aspectos de la cultura Mexicana. Así el público Mexicano se verá identificado con la película y por otra parte el público extranjero logrará aprender y apreciar algo sobre una cultura diferente a la suya.

Los filmes apelan y evocan la memoria pública. Ponen en relación nuestros deseos personales con las aspiraciones sociales. Las películas llevan ideas a nuestras conversaciones públicas y cotidianas. No sólo reflejan la cultura, sino que la conforman y construyen. Son un espacio que permite conocer la visión que una sociedad tiene de sí misma y son por ello, un punto de partida común desde el cual las personas pueden dialogar y repensar sus propias historias, como individuos y como sociedad. Las películas participan de la construcción de identidades individuales y colectivas (El cine de animación, 2004, P.3)

Como se puede apreciar, la animación forma parte del desarrollo de los niños. Por su naturaleza simple y a la vez exagerada es más fácil que ellos la entiendan y le quieran prestar atención. Y el hecho de que a través de ella se pueda transmitir conocimientos, valores y una apreciación cultural, en este caso el mito de las voladoras dentro de la cultura Ecuatoriana, es de gran importancia y hay que valorar lo que se puede lograr con este medio.

2.2.4. Proyectos audiovisuales y leyendas del Ecuador

Como ya se ha visto en los capítulos anteriores, tanto las leyendas como la animación, y así mismo otros productos audiovisuales, tienen una gran importancia dentro de las formas en las que un individuo adquiere nuevos saberes. Las leyendas, por un lado, añaden algún elemento mágico y, por ende, más interesante a un trasfondo real. Y por otra parte, los medios audiovisuales, entre ellos la animación, son un formato más accesible para la mayoría del público, y que hoy en día tienen la posibilidad de llegar a más gente alrededor del mundo. Por esto existen varios proyectos que juntan ambas ideas. A través de una leyenda reflejan la cultura y realidad de

determinado lugar, y a través de una producción audiovisual exponen dicha leyenda.

En el Ecuador hay varios ejemplos de esto, películas, programas de televisión, cortometrajes, videos en internet, etc. Existe un afán por contar las historias de este país a través de los nuevos medios. De hecho, el primer largometraje ecuatoriano trató sobre la leyenda del tesoro de Atahualpa. “El Tesoro de Atahualpa, primera película de ficción ecuatoriana, fue estrenada el 7 de agosto de 1924 en los teatros Edén y Colón de Guayaquil; y el 16 de Agosto en los cines Variedades, Popular, Puerta del Sol y Royal Edén de Quito.” (Cinemateca Nacional del Ecuador, El Tesoro de Atahualpa).



Figura 11. Anuncio de la película *El Tesoro de Atahualpa*. Tomado de (culturaypatrimonio.gob.ec, s.f.)

Desde entonces se han desarrollado varias películas que de igual forma buscan contar las leyendas del Ecuador. Como, *Hasta cuando padre Almeida* (1981) basada en la leyenda del padre Almeida o *La leyenda de los Tayos* (1976) la cual habla sobre el mito de la cueva de los tallos. Como estos hay muchos otros ejemplos, incluso unos más actuales, como *Quito mito y leyenda vol 1&2* (2012), dirigidos por Jorge Bastidas Zea, los culés son películas conformadas por 3 medimetrajes, cada uno cuenta una leyenda, en el volumen uno están las leyendas: *La capa del estudiante*, *El gallo de la catedral* y *Las antropófagas*. Y en el volumen dos se cuentan las historias de: *La virgen del tomate*, *La calavera de San Roque* y otra adaptación de *El padre Almeida*. (Cinemateca Nacional del Ecuador, Catalogo Digital).

Las leyendas (...) son poseedoras de un gran potencial cultural, han ido pasando a un segundo plano con el transcurso de los años. Esto de la tradición oral se ha ido perdiendo. JE producciones es una productora independiente, que hace algunos años dedica sus esfuerzos creativos al rescate de las leyendas y tradiciones de los pueblos. (J. Bastidas, Director Jorge Bastidas Zea, 2012, Youtube)

Además de producciones pensadas para ser proyectadas, hay una gran cantidad de este tipo de contenido que se puede encontrar en internet. Muchos de estos trabajos son de mala calidad, o son eminentemente informativos, lo cual no está mal, pero en comparación con el contenido que se produce acerca de las leyendas y cultura de otros lugares, los proyectos que buscan más bien el entretener, y a partir de ahí contar la historia, son muy escasos. Sin embargo, si se pueden encontrar producciones ecuatorianas de este tipo en internet, como *Cantuña la Leyenda Animada* de Dan Pazmiño, en ella se cuenta la popular leyenda de Cantuña de una manera más llamativa y colorida, logrando contar los aspectos más importantes de la leyenda, pero a su vez haciéndolo más entretenido (Pazmiño, *Cantuña la Leyenda Animada*, 2009).



Figura 12. Imagen del cortometraje *Cantuña La Leyenda Animada*. Tomado de (youtube.com, 2017)

2.3. Análisis de la producción de una película animada

Dentro de este apartado se analizará cuáles fueron los pasos para el desarrollo de una película animada de Disney. Se eligió la película de Aladdín, ya que ella es un ejemplo de cómo se puede adaptar una historia propia de un lugar. En este caso una de las historias del libro de “*las mil y una noches*”. Para esto, se tomará como referencia el documental “*A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin*”. En este documental se expone alguna de las experiencias y el trabajo de las personas que trabajaron en este filme.

2.3.1. Preproducción

Uno de los aspectos de la preproducción fue definir el guion. En este caso, la parte más interesante de este proceso fue ver de qué forma se adaptaron o se cambiaron ciertas características de la historia original. Por ejemplo, en la historia original Aladdin tiene una madre mientras que en la de Disney Aladdin vive solo. Otro cambio fue el villano, en la película de 1992, Jafar quiere apoderarse del Genio para convertirse en un mago más poderoso, mientras que en la historia original, su contraparte solo quiere que su hijo se case con la princesa. Y otro de los cambios a destacar, es el hecho de que el genio solo conceda 3 deseos, normalmente este tienen la capacidad de conceder cualquier cantidad de deseos. Estos cambios fueron realizados tanto para simplificar como para hacer más interesantes ciertos elementos de la historia. (Boothe, *A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin*, 2004)



Figura 13. Genio de Las Mil y Una Noches. Adaptado de (youtube.com, 2018)

Mientras se intentaba definir una historia para el guion, se iba trabajando a la par el storyboard y la animática. La animática, consistía en usar las imágenes del storyboard y editarlas para simular el flujo de la película y así poder tener un vistazo de cómo podría quedar el producto final. De hecho, se presentó una de estas animáticas al público, y a muchos no les gusto. Por esto, ya en una etapa bastante adelantada de la preproducción, se decidió dar vuelta atrás y cambiar de forma drástica ciertos aspectos del guion con el que venían trabajando. (Boothe, *A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin*, 2004)



Figura 14. Pitch del storyboard de Aladdin. Del documental “A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin”. Adaptado de (youtube.com, 2018)

Durante la preproducción también se grabó las voces de los actores de doblaje. En el documental comentan que la gente se sorprende cuando descubre que primero se graba la voz y luego se realiza la animación. Pero hacerlo en este orden es muy importante para que los personajes desde un principio tengan una actitud y carácter más realista, que lo doten de vida. Así, dependiendo de las características que se le quería dar a cada personaje, se eligieron a actores que satisfagan esas aspiraciones. Por ejemplo, querían que Aladdin sea una persona confiada por fuera pero insegura por dentro y eso consiguieron con el actor Scott Weinger, a quien describían como alguien entusiasta pero con una voz sincera y vulnerable. Otro ejemplo es el Genio, el cual fue planteado como

un comediante cambia formas, por esto, eligieron a Robin Williams, un comediante e imitador con mucha energía. (Boothe, *A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin*, 2004)



Figura 15. Robin Williams interpretando al Genio para la película de Aladdín. Del documental “*A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin*”. Adaptado de (youtube.com, 2018)

También se debía trabajar en el diseño, tanto de personajes como de escenarios. Y al estar basándose en una historia proveniente de medio oriente, decidieron que la estética de la película debía inspirarse en las pinturas y en la arquitectura de esta región. Es por esto que los personajes de Aladdin tienen formas muy estilizadas y hacen uso de curvas para formar su contorno. Pero además de basarse en el arte de medio oriente, también tomaron como una gran fuente de inspiración a Al Hirschfeld, un caricaturista con un estilo único y minimalista que se compone por curvas y siluetas. (Boothe, *A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin*, 2004)



Figura 16. Ilustración de Al Hirschfeld. Del documental “*A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin*”. Adaptado de (youtube.com, 2018)

2.3.2. Producción de la animación

Una vez finalizado el proceso de preproducción, se procedía con la producción de la animación. Como muchas otras películas de Disney de esa época, se hizo uso del estilo de animación clásico. Dibujando cada toma en papel a 24 fotogramas por segundo. (Boothe, *A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin*, 2004)

A partir de la animática realizada durante la fase de preproducción, se filmaba una versión con actores reales. Para usarla como referencia durante el proceso de animación. (Boothe, *A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin*, 2004)



Figura 17. Ejemplo de grabación life-action para referencia en la animación. Del documental “*A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin*”. Adaptado de (youtube.com, 2018)

Después de esto se iniciaba la rough animatio. Durante esta fase se dibujaban los 24 cuadros por segundo de la escena seleccionada, preocupándose por conseguir generar la ilusión deseada de movimiento y por mantener las proporciones correctas de los personajes. Sin embargo en este proceso los trazos no tienen por qué ser limpios o estilizados, ya que estos se arreglarán más adelante. (Boothe, *A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin*, 2004)



Figura 18. Ejemplo animatica. Del documental “*A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin*”. Adaptado de (youtube.com, 2018)



Figura 19. Ejemplo Rough Animation. Del documental “*A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin*”. Adaptado de (youtube.com, 2018)

Ya con la animación en crudo lista, se procedía a limpiarla. Este proceso consiste en calcar los dibujos realizados en la anterior etapa y volver a dibujar las líneas, ahora sin hacer manchones y siguiendo la estética de líneas curvas que se planteó durante la preproducción. Además, en *Aladdin* se decidió que

las líneas comenzaran suaves, se ensanchen un poco en la mitad y vuelvan a suavizarse. Los artistas querían que cada línea se vea perfecta. (Boothe, A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin, 2004)



Figura 20. Ejemplo Clean-up Animation. Del documental “A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin”. Adaptado de (youtube.com, 2018)

Finalmente, tras haber limpiado la animación, se procedía a colorearla y esto la dejaba lista para ser usada en la versión final. (Boothe, A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin, 2004)



Figura 21. Ejemplo Animacion con color. Del documental “A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin”. Adaptado de (youtube.com, 2018)

CAPÍTULO III

DISEÑO DEL ESTUDIO

3.1. Planteamiento del problema

El mundo está conformado por cientos de culturas completamente distintas, cada una con sus propias leyendas y mitos. Las cuales, han sido representadas y contadas a lo largo de la historia de forma oral, escrita e incluso por medio de otras artes. Sin embargo, debido a la globalización, algunas culturas se han visto mucho más popularizadas en todo el mundo, por ejemplo, la mitología griega, o la egipcia son muy bien conocidas en muchos países. Debido a esto, en los medios actuales se genera más contenido que representa a estas culturas, mientras que otras que no son tan conocidas, puede que no lleguen a recibir ningún tipo de atención. Esto genera una falta de diversidad, uniformidad en el conocimiento general de la población y la posibilidad de que los mitos e historias menos conocidos sean olvidados por la atención que le damos a los medios de difusión.

El Ecuador, como muchos otros países, es rico en mitos, historias y leyendas, las cuales merecen ser compartidas a otros lugares. Sin embargo, muchas de estas ni siquiera son conocidas dentro del país. Como el mito de las voladoras, el cual es conocido en la sierra norte del Ecuador, pero fuera de ahí no es tan popular. Puede que con el tiempo la trasmisión oral o escrita de estas historias no sea suficiente para mantenerlas vivas y, por ende, el mito podría desaparecer.

Por esta razón, este proyecto busca representar el mito de las voladoras de una forma más accesible, haciendo uso de animación 2D y enfocado a un público infantil y joven, ya que hoy en día, las nuevas generaciones pueden acceder a mucha información que proviene de todas partes del mundo, y por ende, son más propensos a ignorar este tipo de historias que forman parte de su identidad cultural.

3.2. Preguntas

3.2.1. Pregunta general

¿Cómo se puede desarrollar un cortometraje de animación 2D que sirva para difundir el mito de las voladoras?

3.2.2. Preguntas específicas

¿Qué información existe sobre el mito de las voladoras?

¿Cómo se puede adaptar el mito de las voladoras a un guion de un cortometraje?

¿Cómo se realiza un cortometraje de animación 2D?

¿Qué efectividad tiene el producto sobre el conocimiento e interés generado en niños y jóvenes de 7 a 14 años?

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo general

Desarrollar un cortometraje sobre el mito de “las voladoras” en animación 2D, para difundir sus historias promoviendo parte de la identidad cultural del Ecuador.

3.3.2. Objetivos específicos

-Investigar sobre el mito de las voladoras.

-Adaptar el mito de las voladoras en un guion de un cortometraje que refleje las historias y leyendas que giran en torno a esta.

-Realizar la preproducción, producción y postproducción de un cortometraje en animación 2D.

-Determinar la efectividad del producto en el conocimiento e interés de niños y jóvenes ecuatorianos de entre 7 a 14 años.

3.4. Metodología

3.4.1. Contexto y población

El estudio se realizará en las ciudades de Quito. Como parte del trabajo de titulación para la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual, desde Marzo hasta Julio del año 2019.

Este producto va dirigido a un público de niños, niñas y jóvenes de entre 7 a 14 años de edad, principalmente dentro de los quintiles del 3 al 5, que tengan el interés de conocer los mitos de otras culturas o de la suya propia a través de un producto animado.

3.4.2. Tipo de estudio

El tipo de estudio es de carácter cualitativo. Ya que se busca saber cuál es la reacción del público objetivo hacia el cortometraje, a través de un grupo focal, y que impacto causa en ellos.

Además el estudio es de índole exploratorio y de diagnóstico. Exploratorio porque se realizó una investigación con respecto al personaje de las voladoras, sus características, poderes, costumbres e historias. Y de diagnóstico ya que se busca saber de qué forma se interesan los niños y jóvenes por conocer otras culturas a través de sus leyendas.

3.4.3. Herramientas a utilizar

Herramienta: Grupo Focal

Descripción: Se presentara el cortometraje terminado a un grupo de 3 niños y 3 niñas de entre 7 y 14 años de la ciudad de Quito.

Propósito: Ver cuál es la respuesta que los niños y jóvenes tienen del producto, si es de su agrado, si llegaron a entender de forma general que es una voladora y que otros elemento aprendieron de este mito.

3.4.4. Tipo de análisis

Durante la realización del proyecto, se hizo una investigación sobre el mito de las voladoras. Esto con el fin de recopilar información importante sobre estos

personajes, su carácter, sus poderes, sus reglas y lo más importante, las historias que giran en torno a ellas.

A partir de recopilar dicha información, se procederá a escribir el guion, dibujar un story board y diseñar los personajes. Luego pasara a la etapa de producción donde se animaran las escenas y se desarrollara el audio. Para estos procesos se usaran los programas de Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Anime Studio Mojo 12, Adobe Audition y Adobe Premiere.

Una vez finalizado el cortometraje, se hará un grupo focal. En él, participaran niños y niñas de entre 7 a 14 años, con el fin de ver si el producto es de su agrado, si sirvió para enseñarles acerca de la leyenda y también para saber cuánto interés en los mitos y leyendas puede causar en ellos.

CAPÍTULO IV

DESARROLLO DEL PROYECTO

4.1. Desarrollo del proyecto

En este capítulo se va explicar cómo fue el proceso para la realización de este proyecto. Desde la concepción de la idea, la ilustración de personajes, el proceso de animación y los últimos pasos en la postproducción.

4.2. Proceso conceptual

Durante este proceso, se analizó la información recopilada sobre el mito de las voladoras. También se consideraron diferentes tramas y personajes, para que formen parte del cortometraje, y así mismo se consideró que elementos de este mito son los más relevantes y los que mejor podrían funcionar para armar la historia final del producto. Ya habiendo analizado lo anterior, se tomaron decisiones para armar la línea de tiempo del cortometraje y después de eso se escribió el guion.

4.2.1. Lluvia de ideas

Era necesario realizar una lluvia de ideas. Para así, poder contemplar todas las opciones a la hora de armar la historia. Escoger una posible trama, un personaje y otros elementos que posteriormente formen parte del guion de este proyecto. En primer lugar se quiso identificar aquellos aspectos del mito de las voladoras que por un lado, fueran los más representativos, y por otro lado, sean interesantes para armar una historia entretenida.

Ya que este mito, se conforma por varias historias, anécdotas y saberes, era mala idea arraigarse a una sola historia o a una anécdota. Por esto, se decidió crear una trama original, con la cual se pueda representar varios de estos aspectos. Entre los elementos que se querían representar, estaba el lado más anecdótico de este mito, mostrar al personaje de una forma más misteriosa, que no quede claro si la existencia de las voladoras es real. Y por otra parte, también se quería profundizar en algunas de las características más fantásticas

de las voladoras, sus poderes, sus costumbres y sus reglas, elementos que pueden resultar más interesantes para la construcción de la historia, pero también, más informativos y relevantes para transmitir un entendimiento general de lo que trata este mito.

Otra de las decisiones que se tuvo que tomar durante este proceso fue quien sería el protagonista de la historia. En un principio se planteó la idea de que la protagonista sea una voladora, o la aprendiz de una voladora, sin embargo, esto iría en contra del misticismo que rodea a estos seres. De esta forma se concluyó que lo mejor sería que el protagonista sea alguien ajeno a este mundo y que descubramos junto a él más sobre las voladoras.

También había que tomar en cuenta al público objetivo del proyecto, el cual es un público joven. Por esto se consideró que el protagonista debía ser alguien de esta edad, para que así genere más empatía con el espectador. Por último se decidió que no haya solo un protagonista, sino dos más, para poder tener diferentes puntos de vista sobre los acontecimientos en la historia.

4.2.2. Sinopsis de la historia

Al ya haber analizado que aspectos del mito se pueden utilizar en la historia y quienes son los protagonistas, se definió una trama y esto dio paso a la realización de una sinopsis, (Tres niños que tras haber escuchado una historia sobre el mito de las voladoras, deciden adentrarse en este misterio y ver con sus propios ojos a este mágico ser), ya con esto se pudo dar paso a la realización del guion.

4.2.3. Escritura del Guion

Para el desarrollo del guion se buscó seguir una estructura clásica aristotélica. Por ende, el cortometraje debe contar con tres actos bien definidos, puntos de giro que mantengan el interés del espectador y momentos de mayor tensión en el clímax y en el punto medio. Para esto se realizó una línea de tiempo con las acciones más importantes para el desarrollo de la historia.

El primer acto del corto comienza con dos de nuestros protagonistas escuchando la anécdota de su tío, quien dice haber visto una voladora. Esto

despierta el interés de uno de los niños por descubrir más de este mundo. A partir de esto, comienza el segundo acto, los niños buscan una forma de ver con sus propios ojos a una voladora, y al creer que la señora que vive al frente es una, deciden meterse en su casa, lo cual les trae problemas. Tras haber descubierto que esta señora no era una voladora, los niños se disponen a hacer un último intento e ir al lugar en el que su tío vio a la voladora. Ahí, se hizo uso de una de las características que se vio en el apartado de “El mito de las voladoras”, la posibilidad de hacer caer a una, de esta forma se llega al clímax de la historia en donde los niños ven por fin a una voladora e intentan hacerla caer, para así, descubrir su identidad.

Como se puede apreciar, en esta historia quedan reflejados varios aspectos que forman el mito de las voladoras. Por un lado se ve que estos cuentos y anécdotas provienen de la cultura oral. También se puede ver una representación de lo que sería una voladora en acción, su apariencia, su ropa, como vuela y como dice sus palabras mágicas. Y por último, se ven algunas de esas otras características más específicas de este mito, como de qué forma se puede hacer caer a una voladora, el poder de transformar a las personas en gallos y como se aplican el ungüento que les da el poder de volar.

4.3. Biblia de Animación

Antes de iniciar la producción, además del guion, también había que establecer otros aspectos, como la estética del cortometraje, el diseño de los personajes, su actitud y como se verá el mundo que los rodea.

4.3.1. Diseño de los personajes

Se bocetaron varias versiones de cómo podrían verse los personajes. Pero al final, tomando en cuenta al público objetivo, se decidió darles un estilo caricaturesco, para que de esta forma llamen más la atención y tengan una apariencia divertida. Por esto, se les puso rasgos más exagerados, como ojos y narices grandes, pelos en punta y en general un diseño más minimalista. Sin embargo, a pesar de haber escogido este estilo simple e irreal, también se quiso darles una estética más compleja. Por lo cual, se decidió que la forma

base del personaje sea simple, pero a esta forma simple se la pintaría o rellenaría con una textura más real, de tal forma que la ropa parezca hecha de tela y se pueda ver varias fibras del cabello en los personajes.



Figura 22. Boceto de los personajes protagonistas (2019)



Figura 23. Diseño final de los personajes protagonistas (2019)

4.3.2. Descripción de los personajes principales

Como se expuso anteriormente durante el proceso del planteamiento de la idea, se decidió que el cortometraje cuente con tres protagonistas, para que de esta forma cada uno pueda darnos un punto de vista distinto sobre lo ocurrido en la historia. Por esto, a cada uno se le dio una personalidad muy marcada y completamente diferente a la del resto, para que así, se reflejen estas tres distintas reacciones, el miedo, el escepticismo y la fascinación.

A continuación, se presentará a cada uno de estos personajes, su personalidad, sus características y cuál fue su arco dramático en la historia.

4.3.2.1 Luis



Figura 24. Luis (2019)

Nombre: Luis. Edad: 12

Él, es quien representa al miedo. Su personalidad es introvertida y es muy asustadizo. Siempre está a la defensiva y piensa bien las cosas antes de hacer algo. Sin embargo esto no evita que sus amigos lo arrastren a esta aventura que puede resultarle muy terrorífica. En un principio cualquier pequeño disturbio podía causarle un gran pavor, sin embargo al final de la historia, tras haber presenciado un evento paranormal, aquellos aspectos cotidianos que antes le causaban un gran terror dejaron de causarle miedo.

4.3.2.2 Toño



Figura 25. Toño (2019)

Nombre: Toño. Edad: 8

Él es quien representa al escepticismo. Su personalidad es seria e impertinente. Le cuesta creer o mostrar interés por aquellas cosas que no vea con sus propios ojos, por lo que siempre busca demostrar que él es quien tiene la razón. Además es un tanto travieso y molesto. Durante toda la historia el niega que las voladoras sean reales, pero al final, cuando por fin ve a una, se sorprende tanto que incluso se desmaya de la impresión.

4.3.2.3 Pamela



Figura 26. Pamela (2019)

Nombre: Pamela. Edad: 12

Ella es quien representa la fascinación. Su personalidad es entusiasta y alegre. Es una persona muy determinada y la líder del grupo. Ella es quien influye a

sus amigos para que la sigan en esta aventura. Sin embargo es muy necia y nunca aceptaría un no como respuesta. Desde el inicio de la historia se impresiona mucho con el mito de las voladoras y a partir de entonces, enfoca todas sus fuerzas en ver a una con sus propios ojos. Al final lo logra, y no solo la ve, también descubre su verdadera identidad. Por esto, ahora es Pamela quien tiene que resguardar el secreto de una voladora.

4.3.3. Descripción de los personajes secundarios

Además de los personajes principales, también había que desarrollar otros personajes. Algunos de estos forman parte importante de la historia y su trama. Mientras que a otros se los usó como un medio de exposición.

A continuación, se presentará a cada uno de estos personajes y cuál fue su función dentro de la historia.

4.3.3.1. El tío



Figura 27. El tío (2019)

Nombre: Hugo. Edad: 40

Este es el primer personaje en aparecer. Y su función dentro de la historia es establecer la idea de que existen las voladoras. Es el quien, a través de una anécdota, presenta tanto a los espectadores como a los protagonistas, un mundo en el que las voladoras son reales. Durante el tiempo que lo vemos intenta mostrar una actitud seria y misteriosa, ya que está contando una

anécdota terrorífica que le ocurrió. Sin embargo, esto contrasta con el hecho de que es torpe y está ebrio.

4.3.3.2. La abuela



Figura 28. La abuela (2019)

Nombre: Gloria. Edad: 70

Este personaje también fue utilizado para presentar el concepto de lo que es una voladora. Pero a diferencia del tío, en vez de contar una anécdota, ella da datos muy concretos sobre este misterioso ser. Aunque después de la introducción, este personaje no vuelve a aparecer, su sabiduría sobre el mito es transmitida a Pamela, a través de un libro.

4.3.3.3. Doña Claudia



Figura 29. Doña Claudia (2019)

Nombre: Claudia. Edad: 50.

Doña Claudia es una señora excéntrica y misteriosa, lo cual hace creer a Pamela, de que es una voladora, sin embargo, no lo es. Este personaje funciona como un obstáculo dentro de la historia. Los personajes principales deben esforzarse para conseguir su objetivo, en este caso, ver una voladora, y al creer que Doña Claudia es una, su primer intento por conseguir su objetivo resulta en un fracaso.

4.3.3.4. Madre de Luis/ La voladora



Figura 30. Madre de Luis y La Voladora (2019)

Nombre: Lucia. Edad: 30.

Este personaje tiene dos identidades. Por un lado, la voladora. Aunque no aparezca mucho es el personaje secundario más importante. Siempre se mantiene como un misterio, no dice mucho, nunca se ve su rostro, le causa terror a los demás personajes y en un principio no se sabe si es real, sin embargo, todas las acciones de los protagonistas giran en torno a verla. Y por otra parte tenemos a la madre de Luis, quien en secreto es la voladora. Este personaje sale muy poco durante el cortometraje y no resalta de gran manera. Su función es darle una última sorpresa al espectador al final de la historia.

4.3.4. Escenarios

En ningún momento del cortometraje se establece en que año transcurre la historia, sin embargo, se trató de dar la sensación de que los hechos no ocurren en la actualidad, si no, en el pasado. Por esto, los objetos son simples,

no hay grandes construcciones y en el camino que cruza el campo, no hay postes o señalización. Esto para dar una sensación de tiempos más simples.



Figura 31. Ejemplo fondo 1 (2019)

En cuanto al diseño de los fondos, se quiso darle una estética similar a la que se le dio a los personajes, para que no haya una disonancia entre ellos. Se decidió hacerlos con formas exageradas y líneas torcidas, lo cual va bien con el estilo caricaturesco de los personajes. Pero también, al igual que los personajes, los fondos debían tener cierto realismo. Esto se consiguió con la textura y usando un desenfoque para simular profundidad.



Figura 32. Ejemplo fondo 2 (2019)



*Figura 33.*Ejemplo fondo 3 (2019)

4.4. Producción del cortometraje

Teniendo una historia, la personalidad de los personajes, el diseño de ellos y el de su entorno. Se dio paso a iniciar la producción del cortometraje.

4.4.1. Ilustración de los personajes y escenarios

Para la ilustración de los personajes y escenarios, se utilizaron dos programas de Adobe, Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.

En Illustrator se realizó la forma básica de los personajes, al ser un programa enfocado en gráficos vectoriales, fue útil para realizar esas formas más estilizadas y minimalistas que se deseaban para formar esa apariencia caricaturesca.

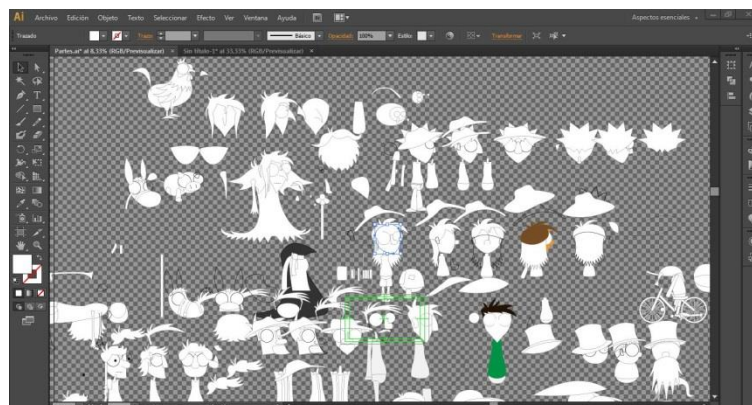


Figura 34. Vectorización de personajes en Illustrator (2019)



Figura 35. Ilustración de Pamela (2019)

Al ya tener los vectores de cada parte del personaje o escenario, se procedía a pasar estas piezas a Photoshop. En este programa se pintó la cara y el pelo de los personajes, y también se texturizó la ropa y los elementos del fondo, haciendo uso del efecto de ruido y desenfoque de forma.



Figura 36. Pintura y texturización de Pamela en Photoshop (2019)

4.4.2. Riggeo de los personajes

Tanto el rigg como la animación se hicieron con el programa Moho Anime Studio. Este programa está enfocado en hacer animación a través de huesos e interpolaciones. Para realizar esto, primero se importaban cada una de las partes de un personaje, luego se procedía a colocar los huesos tomando en cuenta, de qué forma se quería conseguir el movimiento.



Figura 37. Colocación de huesos en el programa Anime Studio Mojo 12 (2019)

Una vez con los huesos listos, se debía cambiar los pesos, este es un proceso por el cual se decide que huesos van a tener mayor influencia a la hora de deformar la imagen.



Figura 38. Ajuste de pesos en el programa Anime Studio Mojo 12 (2019)

Hubieron partes del cuerpo que hubieran sido imposibles animar usando huesos, ya que el movimiento de estas, es tan definido, que para esto se necesitó otra herramienta del programa Moho Anime Studio. Estas partes del cuerpo fueron la boca, las manos y los ojos. Para esto, se creó un archivo de Photoshop por cada una de estas partes, y en el, se procedió a ilustrar distintas versiones de cada una de ellas. Por ejemplo, para las bocas, hubo que dibujar varias que expresen distintos vocablos o distintos sentimientos.

Igualmente hubo que dibujar ojos tristes, ojos enojados, ojos pestañando etc. Y lo mismo con las manos, se dibujaron varias poses que vayan a ser útiles para la animación.

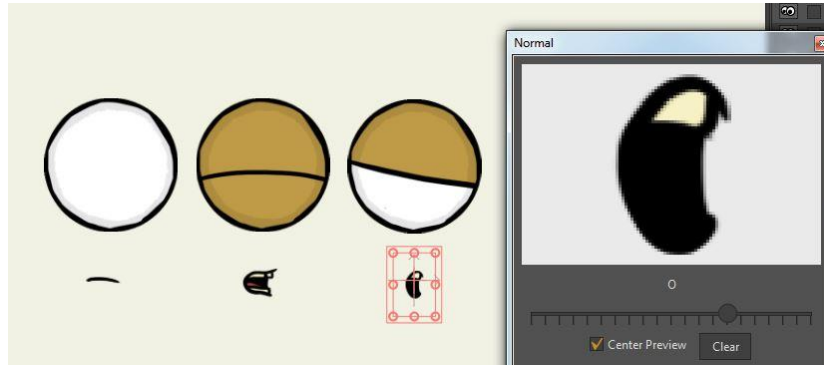


Figura 39. Diferentes estancias de ojos y bocas. Capa de Switch (2019)

Una vez se haya acabado de ilustrar las distintas versiones de estas partes del cuerpo, se las importaba al archivo de Moho en donde se está realizando el rigg. Ahí, se usó la herramienta de Switch Layer o Capa de Switch. Se colocó las distintas versiones de una parte del cuerpo dentro de esta capa y esto nos permitía que todas estuvieran juntas pero que únicamente se vea la capa que esté seleccionada. Para economizar recursos se usaron los mismos ojos, mismas manos y mismas bocas en los 3 niños protagonistas. De igual forma hubo otros personajes que también compartían estos rasgos corporales.

4.4.3. Grabación de voces

Antes de iniciar con el proceso de animación, se debía grabar los diálogos del corto. Esto debido a que el cortometraje tiene una gran cantidad de diálogos. Y era importante saber cuál sería el tono, la velocidad y el acting, que los actores de doblaje le den a cada uno de los personajes. Par que así, se pueda animar por encima de este audio y tener una referencia más precisa de los tiempos. Pero esto no era lo único en lo que influiría el dialogo de los actores. De cierta forma, este audio también cambiaria hasta cierto punto la personalidad y actitud de los personajes. Por lo cual, era muy importante dirigir bien a los actores de doblaje, para así conseguir el resultado deseado, pero al mismo

tiempo se les dio cierta libertad para que experimenten y propongan de qué forma hablaría su personaje.

En este proceso se contó con 4 actores, 2 mujeres y 2 hombres. Para que entre ellos se reparta el dialogo de 6 personajes. La mayor parte del tiempo se grabó individualmente a cada uno de ellos. Sin embargo, para ciertas escenas en las que había un intercambio de dialogo más rápido y que necesitara precisión, se decidió grabar a los actores en conjunto, para conseguir una conversación más dinámica.

Tamia Guerra, realizó la voz de Pamela. Nicolás Bastidas, realizó la voz de Luis. Cinthia Fierro, hizo la voz de la voladora y la madre de Luis. Y Luis Fierro le dio la voz a Toño, el tío y la abuela.

Ya con todos los diálogos de personajes grabados se pudo iniciar el proceso de animación.

4.4.4. Proceso de animación

Como se mencionó anteriormente, la animación se realizó con el programa Moho Anime Studio. Ya que ese programa se especializa en animación mediante huesos e interpolaciones. Para mantener un orden y que los archivos no se hicieran demasiado pesados, se decidió animar cada escena en un archivo diferente, y en el caso de las escenas largas, se las dividió por tomas. Para que de igual forma el espacio de trabajo se mantenga sencillo y no hubiera problemas con el peso de los archivos.

Lo primero para comenzar a animar cada escena, era traer a los personajes que aparecen en ella. Para esto, se importaban los archivos de los personajes ya riggeados y posteriormente se los posaba en una posición inicial basándose tanto en el guion como en el story board.



Figura 40. Elementos importados si organizar dentro de Anime Studio Mojo 12 (2019)



Figura 41. Elementos posados en su posición inicial en Anime Studio Mojo 12 (2019)

Luego de esto, había que interpretar las especificaciones del guion y proceder a animar a cada personaje. En el caso de tener dialogo, primero se importaba el dialogo y se lo colocaba dentro de la escena. Para así tener una referencia de lo que el personaje está diciendo en determinado momento. Así, además de animar al personaje siguiendo el guion, había que animarlo siguiendo la actuación y los tiempos que el actor le puso durante la grabación de diálogos.

Además, para la animación, se intentó seguir algunos de los principios de animación que se especifican en el libro *The Illusion of Life 1981* de Ollie Johnston y Frank Thomas. Algunos de estos principios son la anticipación, estirar y encoger, aceleración y desaceleración, exageración, entre otros. Al hacer uso de estos principios se consigue que las acciones de la animación

sean claras, pero también que se vean más entretenidas. Era fundamental guiarse por ellas para que el público objetivo, no solo entienda bien todo lo que está ocurriendo, sino para que también el movimiento sea visualmente más atractivo y divertido. (Johnston, Thomas, 1981)

A continuación, se hablará sobre un par de técnicas que se usaron durante el proceso de la animación. Estas son los ciclos y el lypsinc.

4.4.4.1. Ciclos de Animación

Los ciclos de animación nos permiten hacer que una animación se repita una y otra vez durante el tiempo que sea necesario. Esto es de gran ayuda para aquellas acciones que son repetitivas. Por ejemplo, esto se usó para simular como el viento mueve el pelo de la voladora. Al ser algo que ocurre constantemente y de forma uniforme era útil hacerlo para simplificar el proceso de animación.



Figura 42. Ejemplo del movimiento de pelo de la voladora (2019)

Esta técnica también fue muy importante para realizar las caminatas y corridas de los personajes. Durante el cortometraje los protagonistas siempre están moviéndose por el escenario o corriendo a algún lugar. Por esto, se creó un archivo en el que específicamente estén las acciones de caminar y correr de los protagonistas. Para que al momento de que alguno se mueva por el escenario, únicamente se debía importar la escena en la que ya estaba animado el ciclo, y reemplazar al personaje que está en la escena por el que realiza la acción.



Figura 43. Ejemplo del ciclo de corrida de Pamela (2019)

4.4.4.2. Lyp sinc

Lyp sinc es el proceso por el cual se empata la imagen o el dibujo de la boca de un personaje, con el audio de lo que está diciendo. Como se expuso con anterioridad, durante el proceso de rigg del personaje. El programa de Moho Anime Estudio permite crear capas de switch, las cuales tienen la habilidad de contener varias imágenes distintas, pero solo mostrar una a la vez. Por esto se dibujaron varias bocas, cada una expresando un diferente vocablo y se las colocó en una capa de switch. De esta forma se consiguió hacer que los personajes simulen hablar.



Figura 44. Ejemplo Lypsinc de Toño en Anime Studio Mojo 12 (2019)

Primero había que importar el audio del diálogo. Luego se debía mover el diálogo por la línea de tiempo para que inicie en el momento deseado. A partir de este punto se iba escuchando cuadro a cuadro, cuál es el sonido que se

está haciendo y mediante la capa de switch que contiene las bocas, se iba cambiando la imagen en esta para que coincida con el sonido que se escucha en ese momento.

De esta forma, haciendo uso de estas técnicas y de los principios de animación, se concluyendo este proceso.

4.4.5. Sonido

A diferencia de los diálogos, se pensó que sería mejor grabar los efectos de sonidos una vez esté resuelta la animación. Para que de esta forma, se pueda usar el video de la animación como base para comenzar a ver que sonidos se necesitan, como deberían sonar y cuánto tiempo deberían durar.

Los sonidos se grabaron con un micrófono. Y se consideró que a este corto, al tratar el tema de la cultura oral y de la narración, le iría bien tener sonidos que fueran hechos mediante la voz de alguien. Como ocurre cuando alguien cuenta una historia y realiza la onomatopeya de lo que está contando. Sin embargo, no todos los sonidos se hicieron de esta forma, también hubieron algunos que se hicieron utilizando objetos cotidianos como botellas, lápices o latas.

Todos los audios grabados, tanto para los diálogos como para los Foley, tenían algo de ruido. Por esto, fue necesario hacerles una limpieza. Este proceso se hizo en el programa de Adobe Audition. Utilizando la herramienta de reducción de ruido, se seleccionaba el fragmento de cada audio que contuviera más ruido y se procedía a reducir esa cantidad de ruido de todo el clip de audio. Con esto, los audios estaban listos para añadirse al video.

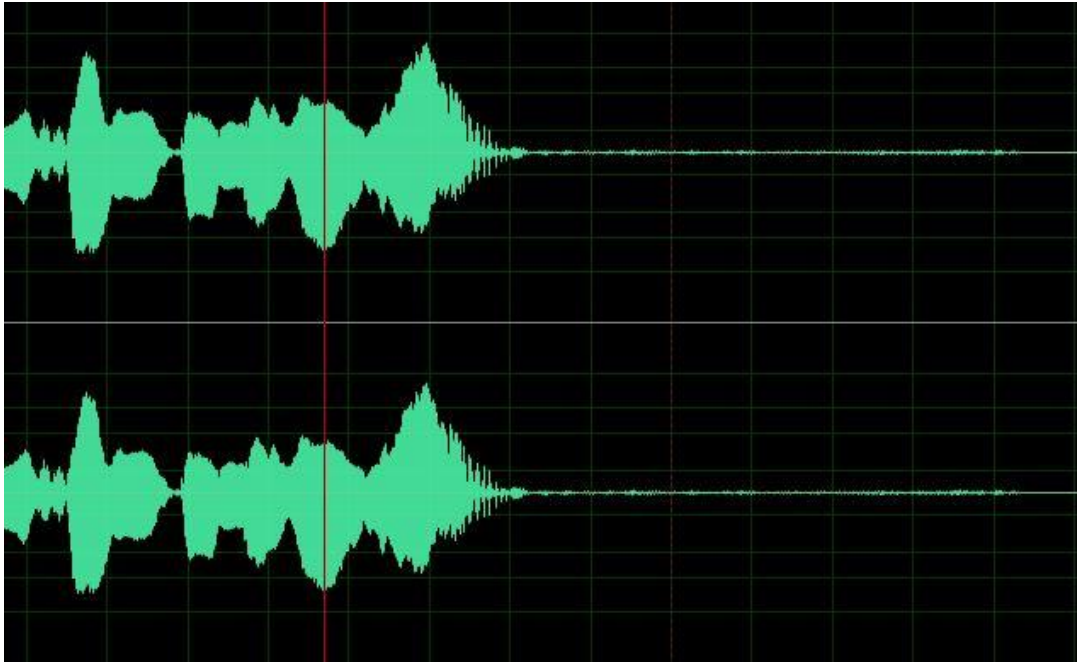


Figura 45. Audio sin limpiar en Audition (2019)

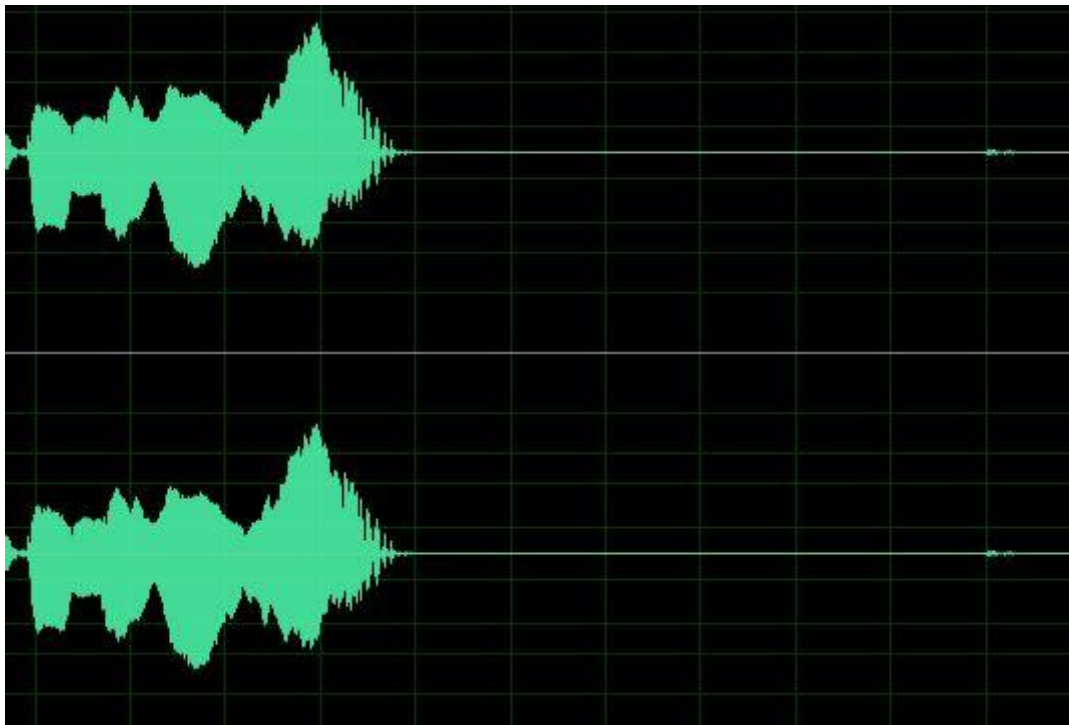


Figura 46. Audio limpio en Audition (2019)

4.4.6. Edición

Para la edición se usó el programa de Adobe Premiere. Para esto se importaron los renders finales de cada escena a un proyecto y se los fue

ordenando. Este fue un proceso muy sencillo, ya que gran parte del cambio de tomas dentro de una escena, se lo había hecho inicialmente desde el programa en el que se animó. Por esto solo se tuvo que poner las escenas en orden y recortar aquellos fragmentos que quedaran muy largos.

Dentro del proceso de edición, también se colocaron y sincronizaron los foleys que se grabaron anteriormente. Y se tuvo que hacer un balance entre todos los diálogos y sonidos para que se escuchen de la manera deseada con respecto al resto del audio.



Figura 47. Línea de tiempo durante el proceso de edición en el programa Adobe Premiere (2019)

Al finalizar la edición ya se tenía el cortometraje completo.

4.5. Producto Final

El producto final es un video con formato MP4, un peso de 421 MB, una duración de 12 minutos y 40 segundos y se lo puede reproducir en dispositivos multimedia como computadoras y celulares.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- La adaptación del mito de las voladoras a un guion de cortometraje, fue satisfactoria. Ya que a pesar de no haber podido reflejar cada uno de los aspectos que conforman este mito, se logró representar los aspectos más característicos de este. Dando de esta forma un entendimiento más general de lo que es este mito, pero también mostrando algunas de sus características más específicas.
- El desarrollo de un cortometraje animado es un proceso largo y laborioso. Desde el guion hasta la edición, cada una de sus partes requieren de un tiempo y un énfasis por perfeccionar todos sus detalles. Para que así, se consiga un producto que entretenga y sea de agrado para el espectador.
- Todos los niños que participaron en el grupo focal, mostraron una respuesta positiva. El producto fue del agrado de todos y además, la mayoría demostró haber aprendido no solo los aspectos más generales del mito de las voladoras, como su vestimenta, su actitud y su poder, también aprendieron detalles más específicos del mito, como el ritual que efectúan para volar y de qué forma se las puede hacer caer. Sin embargo, “el poder de transformar a los hombres en gallos” fue algo que no les quedó claro a muchos, ya que, aunque se lo menciona de manera explícita, no se le dedicó mucho tiempo y en ningún momento se lo ve de manera visual durante el corto.
- Con el tiempo, cada vez se va perdiendo más la costumbre de transmitir saberes por medio de la cultura oral. Esto es normal en el mundo, ya que los tiempos están cambiando, al igual que las formas de

comunicarse. Ahora las personas se relacionan con el mundo y sus historias de una forma muy distinta a lo que pudo ser hace algunos años. Y por cada generación que pase, esa forma de ver el mundo y de aprender sobre él, irá cambiando. Por lo cual, aquellas historias, saberes o mitos que no logren trascender a los medios de comunicación más actuales, puede que tarde o temprano sean olvidados.

5.2. Recomendaciones

- Cuando se esté desarrollando la historia o la idea de un producto audiovisual, el cual, este basado en algún material ya existente, como lo puede ser el mito de las voladoras. Es recomendable investigar a fondo sobre el tema que estas tratando. Para luego, proceder con una lluvia de ideas y ver de qué forma se pueden conectar cada una de sus partes. De no ser posible abarcar toda la información recopilada, es útil enfocarse en aquellos elementos principales que formarían una concepción más pura del tema a tratar. También es bueno fijarse en las características del material fuente que sean más adaptables al medio al que se lo quiere pasar, o ver cuáles de sus elementos funcionaria mejor dentro de una historia.
- Durante el proceso de animación, se recomienda buscar formas de simplificar y mantener en orden este proceso. Esto puede ser diferente dependiendo de qué forma de animación estés utilizando. Pero en general es bueno mantener limpio tu espacio de trabajo, ya sea digital o físico, tener a mano aquellos elementos que puedan ser útiles durante el desarrollo, usar carpetas y mantener un orden lógico para buscar las cosas dentro de ellas y no tener elementos demás, que no sean útiles en lo que estás trabajando actualmente. También se recomienda usar e investigar sobre herramientas que puedan facilitar este proceso, como los ciclos de animación o las capas de switch utilizadas en este proyecto.

- En productos similares a este, en los cuales se busca transmitir información a través de una historia que pretende entretener. Se recomienda darles tiempo y ser claros con las ideas que se quiere dar a conocer. En especial si el público objetivo es joven. No basta con mencionar la información. Lo que hay que hacer es mostrar de manera visual y explícita la información que se quiere dar. Y de ser posible darle un mayor peso dentro de la historia.
- Por último, debería de haber más apoyo, difusión y creación de proyectos en los que se intente reflejar este tipo de historias, aquellas que son menos conocidas y que dependen de medios comunicacionales que cada vez van quedando más olvidados. De esta forma, no solamente se salvarían estos relatos, sino que se los compartiría a otras culturas. Y esto haría que además de enseñarles una leyenda o mito propios de una localidad, también se transmitiría mediante esta, otros factores culturales, como la historia, la geografía o incluso la personalidad y valores de otra cultura.

REFERENCIAS

- Aviles, E. (s.f.). Calderón Tnet. Abdon. Enciclopedia del Ecuador. Recuperado de <http://www.encyclopediadelecuador.com/personajes-historicos/tnte-abdon-calderon/>
- Boothe D. (2004) Diamond in the Rough: The Making of Aladdin. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=afqrFqn7PJg&t=1s>
- Calles, M. (1955). Leyendas del tiempo heroico. Recuperado de http://cdigital.dgb.uanl.mx/la/1080043412/1080043412_MA.PDF
- Castro, K., y Sánchez, J. (1999) Dibujos Animados y Animación. Recuperado de <http://www.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/43086.pdf>
- Cinemateca nacional Ecuador (s.f.) Catalogo Digital. Recuperado de <http://cinemateca.casadelacultura.gob.ec/cgi-bin/koha/opac-search.pl?q=leyenda>
- Cinemateca nacional Ecuador (s.f.) El Tesoro de Atahualpa: Primera Pelicula del Ecuador Film CO. Recuperado de <http://cinematecaecuador.com/Tematicas/Detalle/51>
- Criticalcommons.org (s.f.) Imagen de Automatic Writing, ejemplo de animación erasure. Recuperado de <http://www.criticalcommons.org/Members/ccManager/clips/automatic-writing/view>
- Culturaypatrimonio.gob.ec (s.f.) Anuncio de la película El Tesoro de Atahualpa. Recuperado de <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/el-cine-nacional-festeja-su-dia-con-documentales-y-foros/>

- Dotandline.net. (2016) Imagen de Steamboat Willie. Recuperado de <https://dotandline.net/mickey-mouse-debut-steamboat-willie-aa73b1f0441d/>
- El Diario.ec. (2018) Ilustración de una voladora. Recuperado de <http://www.eldiario.ec/noticias-manabi-ecuador/469197-aun-hablan-de-ellas/>
- Jiménez C. (2015) Cuadro que muestra el ritual de vuelo de las voladoras. Recuperado de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/regional/1/la-leyenda-de-las-voladoras-es-la-mas-popular-entre-los-carchenses>
- Johnston, O., y Thomas, F (1981). Disney Animation: The Illusion of Life. Recuperado de: <https://www.cice.es/noticia/los-12-principios-de-la-animacion/>
- Mendo. G (2017). Las curiosidades que no conocías sobre el monstruo del Lago Ness. Ok diario. [Mensaje en un blog] Recuperado de <https://okdiario.com/curiosidades/2017/10/02/curiosidades-no-conocias-monstruo-lago-ness-1376976>
- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (s.f.) El Cine de Animación. Recuperado de http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/material/material_cinedeanimacion.pdf
- Morales, J. (2016). Tras las huellas del duende. El Telegrafo. Recuperado de <http://www2.udla.edu.ec/udlapresencial/mod/resource/view.php?id=85346>
- Mornhinweg, G. y Herrera, L. (2017). Los Dibujos Animados: herramienta para la educación. Recuperado de <https://www.researchgate.net>

- Morote, P. (2010). Las leyendas y su valor didáctico. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_40/congreso_40_38.pdf
- Moya, A. (2009). Arte Oral del Ecuador. Recuperado de <http://www.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/52852.pdf>
- Mubi.com (2015) Imagen de The Miracle of Flight. Recuperado de <https://mubi.com/films/the-miracle-of-flight>
- Pazmiño D. (2009) Cantuña La Leyenda Animada. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=abk2-LkjrTA>
- Pico, A. (2010). Las “Voladoras” de Mira Trayecto de interpretación literaria a partir de la memoria oral. Recuperado de: <http://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/2323/1/T0917-MEC-Pico-Las%20voladoras.pdf>
- Pinterest.es (s.f.) Imagen de Braekfast. Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/163607398936731357/?lp=true>
- Quito Cultura. (2017) Teatro Las Voladoras. Recuperado de <http://www.quitocultura.info/event/copy-event-teatro-f-k-frida-kahlo/>
- Servicio Nacional de Aprendizaje. (2016) Manual básico de animación. Recuperado de https://issuu.com/luzdeicygarcesmontano/docs/manual_basico_de_animacion

Sopita.com (2018) Imagen de Pollitos en Fuga. Recuperado de <https://www.sopitas.com/entretenimiento/cine/pollitos-en-fuga-18-anos-stop-motion-plastilina-nihilismo/>

Vilcabamba Premium Gourmet Water. (2013). Origen. Recuperado de http://www.aguadevilcabamba.com.ec/html/index_1.html

writingfordesigners.com (2018) Imagen de Blanca Nieves y su video referencia. Recuperado de <http://www.writingfordesigners.com/?p=23689>

Youtube.com (2015) Imagen de la versión animada de Don Evaristo. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=NO6H1jfVdp4>

Youtube.com (2017) Imagen del pájaro Maximo. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8rRyZjixbWU>

Youtube.com (2018) Imágenes del documental A Diamond in the Rough: The Making of Aladdin. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=afqrFqn7PJg&t=2456s>

ANEXOS

ANEXO 1

Guion.

Las Voladoras

HUGO (V.O)

¿Han oído hablar...

INT. SALA. DÍA

Vemos a HUGO 40 sentado en una pequeña silla de madera.

Hugo

sostiene un vaso de trago en su mano.

HUGO

...de las VOLADORAS?

Hugo se bebe el trago de su vaso. Hugo extiende su vaso hacia JAIME 35, quien se encuentra sentado a su derecha, en otra silla.

HUGO

Date poniendo más tardón.

DESDE UNA BOTELLA JAIME VIERTE TARDÓN EN EL VASO DE HUGO.

LA

BOTELLA TIENE LA ETIQUETA DE UNA NARANJA.

Vemos a TOÑO 8, PAMELA 12, y GLADIS 60 sentados en un sofá frente a Hugo. Pamela mira con atención a Hugo, mientras Toño, está quedándose dormido apoyando su cabeza en su mano.

PAMELA

¿Quiénes son las voladoras?

GLADIS

Vera Pamelita... Las voladoras son mujeres que de día se ven normales.

Pero de noche, se visten de blanco.

Se ponen un unguento mágico en las axilas. Y gritando:...

De un salto, Gladis se levanta de su asiento y extiende los brazos.

GLADIS (GRITANDO)

..."DE VILLA EN VILLA SIN DIOS NI SANTA MARIA!!!!!"

Pamela y Toño se espantan.

GLADIS

"fiu" Salen volando.

Hugo bebe de su vaso pero deja de beber.

HUGO

Si... Y la otra noche... me encontré con una!...

2.

CORTE A.

EXT. CAMINO Y CAMPO. NOCHE

Vemos un árbol en el campo. A lo lejos se ve una calle de

tierra. Hugo (ahora lleva un sombrero de paja) entra a cuadro cabalgando en un BURRO por el camino de tierra.

HUGO (V.O)

....Verán! Estaba regresando a Mira. Justo iba pasando por el árbol viejo.

Vemos a Hugo más de cerca quien sigue con sus ojos al árbol viejo mientras avanza.

EL VIENTO MUEVE AL ÁRBOL VIEJO.

Hugo vuelve su mirada al camino encoge sus hombros y se pone a temblar.

HUGO (V.O)

Yo iba de lo más tranquilo... !Y EN ESO!

Hugo continúa cabalgando.

SE ESCUCHA UNA FUERTE BRIZA Y EL SOMBRERO DE HUGO SE VA VOLANDO.

HUGO (V.O)

Sentí un ventarrón. Y el burro se quedó parado.

El Burro de Hugo se queda parado. El burro regresa a ver arriba y baja las orejas. Hugo le da suaves patadas en el lomo al burro.

HUGO

Que pasa burro... sigue.

El burro no hace nada.

HUGO (V.O)

Luego mire para arriba...

Hugo regresa a ver arriba.

HUGO (V.O)

...Y ahí estaba...

EN EL CIELO SE VE A UNA MUJER VESTIDA DE BLANCO CON LOS BRAZOS EXTENDIDOS.

(CONTINUED)

CONTINUED: 3.

HUGO (V.O)

Una mujer vestida de blanco flotando justo por encima de mí.

VOLADORA

Jajajajaja!

RÁPIDAMENTE LA VOLADORA SE VA VOLANDO.

El burro se para en dos patas, rebuzna y sale corriendo.

Hugo se cae del burro. Rápidamente Hugo se levanta y sale corriendo detrás del burro.

HUGO (DESESPERADO)

Hey!!!! Esperaaaaaa!!!!!!

CORTE A.

INT. SALA. DIA

Hugo bebe el ultimo sorbo de trago que queda en su vaso.
HUGO

Ya no hay más?

PAMELA SE VE SORPRENDIDA DISOLUCIÓN, SOLO EL FONDO CAMBIA.

INT. CUARTO DE PAMELA Y TOÑO. NOCHE

PAMELA SE VE SORPRENDIDA FIN DE LA DISOLUCIÓN.

Pamela está viendo sorprendida a través de su VENTANA. Toño se acerca a Pamela por un lado y se la queda viendo.

TOÑO

¿Pamela?

PAMELA

¿Qué paso Toño?

TOÑO

¿Que ves?

PAMELA

La casa de Doña Claudia.

Se ve LA CASA DE CLAUDIA, una casa vieja de madera, frente a

la ventana de Pamela. CLAUDIA (80), una mujer jorobada, entra por la puerta. A Claudia le va siguiendo un gallo.

(CONTINUED)

CONTINUED: 4.

TOÑO

¿Y por?

UNA VENTANA QUE QUEDA EN EL TECHO DE LA CASA DE CLAUDIA, SE ILUMINA.

PAMELA

Porque es una voladora

TOÑO

Na. Eso no existe.

Toño voltea y se aleja de la ventana. Toño camina en dirección a su cama. Pamela corre y se para frente a Toño.

PAMELA

Si existen, Toño! Nuestro tío vio a una.

TOÑO

Pues nos mintió.

Toño continúa caminado en dirección a su cama. Pamela corre y se vuelve a parar enfrente de el.

PAMELA

Mira esto. Me lo dio la abuelita.

Pamela le muestra un libro a Toño

UN LIBRO VIEJO DE PASTA DURA. SU PORTADA DICE "MITO DE LAS VOLADORAS"

Pamela abre el libro.

PAMELA

No has visto que a Doña Claudia siempre le persigue un gallo.

TOÑO

Si... ¿Y?

PAMELA

Aquí dice que las voladoras transforman a los hombres en gallos.

IMAGEN DEL LIBRO. UNA VOLADORA TRANSFORMANDO A UN HOMBRE EN GALLO.

FLASH BACK: CLAUDIA ENTRA A SU CASA Y EL GALLO LA SIGUE. A Toño se lo ve sorprendido. Pero se vuelve a poner serio.

(CONTINUED)

CONTINUED: 5.

TOÑO

Eso no prueba nada.

Pamela levanta su dedo de forma afirmativa.

PAMELA

Pero además!... Las voladoras solo hacen su brujería en la noche.

IMAGEN DEL LIBRO. UNA VOLADORA JUNTO A UN CALDERO A LA LUZ DE LA LUNA.

PAMELA

No has visto que todas las noches se ve una luz en la ventana de Doña Claudia...

FLASH BACK: LA CASA DE DOÑA CLAUDIA CON LA VENTANA ILUMINADA.

Toño se ve pensativo. Pamela toma a Toño de sus hombros.

PAMELA

Es una VOLADORA!

Pamela corre a la ventana. Pamela mira por la ventana a la casa de Doña Claudia. Toño se acerca a ver.

SE VE LA VENTANA DE LA CASA DE DOÑA CLAUDIA ILUMINADA.

PAMELA

Y mañana veremos que hay en su casa.

TOÑO

Eh...

Toño se va caminando fuera de cuadro. Pamela lo ve.

EXT. FUERA DE LA CASA DE LUIS. DIA

Vemos a una ARAÑA bajando lentamente con su tela araña. Debajo de la araña esta LUIS (12), barriendo la entrada de su casa. Cerca de Luis esta LUCIA (35) restregando ropa detrás de una lavandería. Por encima de ellos hay ropa colgada de un alambre.

La araña cae en la nariz de Luis.

LUIS (ASUSTADO)

Waaaaaahhh!!!!!!!!!!!!!!

Luis agita rápidamente sus manos sobre su cara.

(CONTINUED)

CONTINUED: 6.

La araña cae cerca de Luis y el sale corriendo hacia Lucia,

Quedando detrás de la lavandería...

LUCIA

Luis...¿Que paso?

LUIS

¿Ah?...No...Nada

PAMELA (V.O) (GRITANDO)

Luis!!!!!!

Luis se espanta y se agacha escondiéndose detrás de la lavandería.

LUIS (ASUSTADO)

Ahhhh!

LUCIA

Sal de ahí. Es solo la niña Pamela

Pamela llega caminando y se acerca a Lucia y Luis.

PAMELA

Hola. ¿Puede venir a jugar el Luis?

Luis y Lucia se regresan a ver.

LUCIA

Si vaya nomas Luis.

Luis se va corriendo con Pamela.

LUIS

Gracias Ma!

Luis y Pamela salen de cuadro.

CORTE A.

EXT. CASA DE DOÑA CLAUDIA. DÍA

Vemos la puerta de entrada a la casa de Doña Claudia. Junto a la puerta hay dos ventanas. Desde adentro, Claudia abre la

puerta y sale, su gallo la persigue. Claudia cierra la puerta y le coloca un enorme candado. Claudia mira a los lados y se va de cuadro. El gallo la sigue y también sale de

cuadro.

PAMELA (V.O)

Vengan... Rápido!

(CONTINUED)

CONTINUED: 7.

Pamela, Toño y Luis llegan corriendo. y se paran frente a la

puerta.

LUIS

¿Y a que vamos a jugar?

TOÑO

No vamos a jugar. Nos vamos a meter en esta casa.

LUIS

¿Qué? ¿Por qué?

PAMELA

Doña Claudia es una voladora. Hay

que ver que tiene en su guarida.

LUIS

Una VOLADORA!

Lentamente Luis se aleja de Pamela y Toño.

LUIS

No. Yo no me meto en esas cosas.

Con una mano Pamela jala a Luis junto a ella.

LUIS

Uh!

PAMELA

Ven. Va a ser divertido.

Pamela, Luis y Toño ven la casa.

PAMELA

Hay que entrar por la ventana.

CORTE A.

INT. SALA DE DOÑA CLAUDIA. DÍA

Vemos una sala amueblada y con adornos. En la sala también se ve una ventana. La ventana se abre desde afuera y vemos a

Pamela asomar la cabeza. De un impulso Pamela salta por la ventana y entra a la casa cayendo en el piso. CORTE A.

Pamela esta parada viendo por afuera de la ventana.

PAMELA

Ya. Te toca Luis.

Luis asoma su cabeza por afuera de la ventana.

(CONTINUED)

CONTINUED: 8.

LUIS

Yo creo que mejor ya no.

PAMELA

¿Cómo qué no? ya entra.

LUIS

Es que si me muero, mi mamá se va a enojar... Y no me va a dejar jugar otra vez.

PAMELA

Solo metete.

LUIS

No

PAMELA

Si

LUIS

No!

PAMELA

¡Si!

LUIS

Nooo!

PAMELA

Siiii!!

LUIS

¡Dije que no!

Corte A:

Luis esta junto a Pamela adentro de la casa. Luis mira a su alrededor muy asustado. Pamela tiene sus brazos extendidos fuera de la ventana.

PAMELA

Listo Toño!

TOÑO

¡Si! Ya jálame.

Con esfuerzo Pamela jala a Toño desde afuera de la ventana. Justo antes de entrar Pamela da un último jalón, metiendo a Toño y cayendo de espaldas. POOM!

(CONTINUED)

CONTINUED: 9.

LUIS (ASUSTADO)

Wahh!

Luis da un salto. CORTE A:

Pamela, Luis y Toño están parados uno junto a otro. Pamela se arregla su sombrero.

PAMELA

Bien... Este es el plan. Luis ve a

ver que hay en el cuarto de Doña

Claudia. Toño tu revisa la cocina.

Yo veré si encuentro algo aquí.

¡Vayan!

Toño corre saliendo de cuadro rápidamente. Luis se aleja despacio y con temor hasta salir de cuadro.

Desde debajo de un sofá vemos los pies de Pamela acercarse.

Pamela se agacha y mira que hay debajo del sofá. Pamela se levanta.

Vemos un florero en una mesa. Pamela llega al florero. Con una mano, Pamela saca las flores y cierra uno de sus ojos para ver que hay dentro del florero. Pamela vuelve a poner las flores (están destruidas) y se va.

Pamela camina por en medio de la sala y se para.

PAMELA

¡Parece que aquí no hay nada! Toño,

viste algo!!!?!!!?

INT. COCINA DE DOÑA CLAUDIA. DIA

Toño está sentado detrás de una mesa con dos panes en sus manos. Toño le da un mordisco al pan.

TOÑO (CON LA BOCA LLENA)

Aquí tampoco hay nada.

INT. SALA DE DOÑA CLAUDIA. DÍA

Pamela sigue en medio de la sala.

PAMELA

Luis!!!?

LUIS (V.O)

Vengan rápido!!!

10.

INT. CUARTO DE DOÑA CLAUDIA. DÍA

Pamela y Toño llegan corriendo. Luis está parado junto a una

escalera a lado de la cama. Luis se ve muy asustado y temblando señala arriba de las escaleras.

LUIS (ASUSTADO)

A-a-a-ahí arrri-i-i-iba.

Pamela y Toño miran las escaleras.

CORTE A.

INT. ÁTICO DE DOÑA CLAUDIA. DÍA

Se abre una puerta en el suelo. Pamela asoma su cabeza por la puerta.

PAMELA

Woow!

En medio del ático se ve un caldero de metal.

Pamela, Luis y Toño se acercan caminado al caldero y se paran junto a el. Rápidamente Pamela mete sus manos en el caldero. Luis se sorprende.

LUIS (ASUSTADO)

Que haces!!!

Pamela saca las manos del caldero. Ahora sus manos tienen un

líquido naranja. Pamela se frota sus manos en la axila.

PAMELA

Este debe ser el unguento que las voladoras usan para volar.

Pamela extiende los brazos y los agita.

LUIS

¿Y qué se siente?

Toño voltea su mirada y se aleja del caldero caminando, saliendo de cuadro.

PAMELA

No lo sé... No siento nada

Pamela da pequeños brincos en su sitio.

(CONTINUED)

CONTINUED: 11.

TOÑO

Miren esto

Pamela y Luis regresan a ver a Toño.

Toño se encuentra a un lado de una pila de botellas. Las botellas tienen la etiqueta de una naranja.

PAMELA

Son botellas de tardón...

TOÑO

¿Nuestros papás y el tío toman esto, no cierto?

PAMELA

Si...

LUIS.

Entonces Doña Claudia no es una voladora. Solo hace trago

TOÑO

Ya ves. Te lo dije

Toño pone su mano en una de las botellas de la pila.

TOÑO

Es solo una señora normal que hace...

Toño saca la botella de su puesto y POOM!!!

Varias botellas comienzan a caer y a romperse en el suelo.

Pamela y Luis se ven espantados. Toño se encuentra a un lado

de todas las botellas destruidas.

TOÑO

Corran.

Rápidamente Toño se lanza por la puerta del ático. Pamela llega corriendo a la puerta y también se lanza. Luis sigue a

Pamela, antes de saltar se detiene por un instante y luego se lanza por la puerta.

CORTE A.

12.

EXT. CASA DE PAMELA. DÍA

Pamela y Luis se ven cansados, jadean y respiran con fuerza.

Toño esta tirado en el piso.

TOÑO

Te dije que no existen las voladoras.

PAMELA

Si existen. Solo que no buscamos en el lugar correcto...

En el fondo vemos a Doña Claudia, llega caminando y luego entra en su casa. El gallo la sigue.

PAMELA

...hay que ir al árbol viejo.

DOÑA CLAUDIA (GRITANDO)

!!Quien boto todas mis botellas!!!!

Pamela, Luis y Toño levantan la cabeza asustados.

CORTE A.

EXT. CAMPO ÁRBOL VIEJO. NOCHE

Vemos al árbol viejo.

PAMELA (V.O)

Ese debe de ser el árbol del que nuestro tío hablo.

Vemos a Luis Toño y Pamela. Ahora todos están usando un sombrero.

PAMELA

¡Vamos!

Pamela, Toño y Luis caminan por el campo dirigiéndose al árbol. Luis avanza lentamente y con temor.

SE ESCUCHA EL SONIDO DE UNA BRIZA

Por el viento el sombrero de Luis se cae. Luis se queda parado con cara de susto. Luis mira para todos lados con temor. Luis corre, toma su sombrero del suelo y se acerca a Pamela y Toño.

(CONTINUED)

CONTINUED: 13.

LUIS

Oigan... Como que ya se hizo tarde no... ¿Y si nomas nos vamos?

PAMELA

¡No! Nos quedaremos hasta ver a una voladora.

Toño se sienta en el piso

TOÑO

Nunca nos iremos.

Pamela se sienta en el suelo y Luis también.

LUIS

¿Y para qué son los sombreros?

PAMELA

Los necesitamos para hacer caer a la voladora. ¡Mira!

Pamela saca el LIBRO por detrás de ella y lo abre.

SE VE EL DIBUJO DE UN HOMBRE TIRADO EN EL PISO CON LOS BRAZOS EXTENDIDOS Y UN SOMBRERO EL SUELO.

PAMELA

Cuando una voladora vaya a volar sobre ti, tienes que poner tus brazos como en cruz y un sombrero en el suelo...

Pamela mira a Luis.

PAMELA

Al hacer esto la voladora pierde sus poderes y se cae.

Luis se queda perplejo.

LUIS (ASUSTADO)

¿Y si se enoja...?

PAMELA

No se va a enojar... Solo miren al cielo y díganme si ven algo.

Pamela, Luis y Toño miran al cielo.

LOS NIÑOS ESTÁN DEBAJO DEL ÁRBOL EN MEDIO DEL CAMPO. SOLO HAY UNAS POCAS NUBES EN EL CIELO Y TODO SE ILUMINA POR LA LUZ DE UNA MEDIA LUNA.

(CONTINUED)

CONTINUED: 14.

Pamela y Luis miran al cielo. Toño se ve adormilado y sostiene su cabeza con su mano.

Toño se levanta.

TOÑO

Bueno, no creo que veamos nada hoy.

Vámonos.

Toño comienza a caminar. Pamela se levanta.

PAMELA

Espera Toño. Solo quedémonos un rato más.

Luis mira al cielo y se sorprende

LUIS

Pamela...

TOÑO

¡No! Ya paso mucho tiempo. Y no vimos nada.

LUIS

¡Pamela!

PAMELA

No ha pasado ni una hora.

LUIS

PAMELA!!! MIRA!

Luis se levanta y señala al cielo. Pamela y Toño miran al cielo.

VEMOS EL CIELO, Y A LO LEJOS SE APROXIMA VOLANDO UNA VOLADORA.

PAMELA

Rápido! Sepárense!

Pamela corre a la derecha, Luis corre a la izquierda. Toño mira a ambos lados y corre a la derecha.

PAMELA

¡Dije que se separen!

Toño pasa corriendo de derecha a izquierda.

LUIS

¡Sepárate!

(CONTINUED)

CONTINUED: 15.

Toño corre al centro. A Toño se lo ve confundido y alterado.

mira para todos lados sin saber qué hacer.

LA VOLADORA SE ESTÁ APROXIMANDO.

Toño ve a la voladora y se desmaya del susto.

PAMELA (SARCÁSTICAMENTE)

Ya se desmayó...

Pamela mira a Luis

PAMELA

Hey!!!

LUIS

Ahhhh!---

Luis va corriendo desesperadamente.

PAMELA

¿A dónde vas?!!!

Luis se queda parado por un tiempo

LUIS

Ahhhh!!!!!!!!!!

Luis se va corriendo.

Pamela mira al cielo. La voladora se está acercando.

Pamela suspira, corre, se lanza al piso, pone su sombrero el

el suelo y extiende los brazos.

Vemos a la voladora desde arriba y vemos a Pamela abajo, en el suelo, acostada con los brazos extendidos. La voladora va

a pasar sobre Pamela.

LA VOLADORA CAE.

POOM!!!

Vemos a la voladora tirada en el piso.

Pamela levanta la cabeza sorprendida y mira atrás, donde se encuentra la voladora. Pamela se levanta.

La voladora empieza a levantarse.

Vemos a Pamela asustada pero lentamente se acerca a la voladora.

(CONTINUED)

CONTINUED: 16.

La voladora se levanta por completo pero no podemos ver sus rostro. La voladora y Pamela quedan frente a frente.

La voladora hace un ademán de silencio.

VOLADORA

Shhhh

La voladora mira a Pamela, luego mira al cielo y extiende los brazos.

LA VOLADORA

!De villa en villa sin dios ni santa María!

La voladora sale volando.

Pamela mira al cielo impresionada.

PAMELA

Woow!

Toño se acerca adormilado donde Pamela. Toño mira al cielo y

se ve impresionado.

TOÑO

Woow... Bueno... Ahora sí. Vámonos a dormir.

Toño se va caminando.

CORTE A.

EXT. FUERA DE LA CASA DE LUIS. DIA

Vemos a una ARAÑA bajando lentamente con su tela araña. Debajo de la araña esta LUIS, barriendo la entrada de su casa. Cerca de Luis esta LUCIA restregando ropa detras de una lavandería.

La araña cae en la nariz de Luis. Luis se sorprende. Con cuidado Luis toma a la araña con sus dedos y la bota a un lado.

LA ARAÑA SE VA CAMINANDO

PAMELA (V.O)

Luis!!!

Pamela llega corriendo.

(CONTINUED)

CONTINUED: 17.

PAMELA

¿Quieres venir a jugar?

Luis y Lucia se regresan a ver.

LUCIA

Si vaya nomas Luis.

Luis se va corriendo. Pamela mira a Lucia. Lucia hace un ademan de silencio

LUCIA

Shhhh

Pamela también hace un ademan de silencio.

PAMELA

Shhhh

Pamela voltea y sale de cuadro.

FADE TO BLACK.

ANEXO 2

Transcripción del grupo focal

Primer grupo focal.



Moderador: Francisco

Integrantes: Esteban (12), Martin (8), Mathías (7)

Francisco: Hola, yo soy Francisco. Y estoy estudiando en la UDLA, Multimedia y Producción Audiovisual. Y como mi trabajo final hice un dibujo animad (un cortometraje de animación) de una leyenda del Ecuador que les quiero mostrar. Entonces me gustaría que cada uno se presente. ¿Tu cómo te llamas?

Mathías: Mathías

Francisco: ¿Tu?

Esteban: Esteban

Martin: Martin

Francisco: ¿Les gustan los dibujos animados?

Mathías: Si

Martin: Medio

Francisco: ¿Más o Menos?

Esteban: Si

Francisco: ¿Cuál es el que más te gusta, Mathías?

Mathías: Lady Bug

Francisco: A ti Esteban. ¿Cuál te gusta?

Esteban: Big Mouth. Es decir Big, Mouth. ¿SI has visto?

Francisco: Si. ¿Y Martin?

Martin: No sé...

Francisco: ¿O no ves muchos dibujos animados?

¿Alguno que hayas visto, y que medio te gusto? ¿O alguna película que te haya gustado, de animación?

Martin: Alguna película... No me acuerdo tantas.

Francisco: Bueno.

Martin: No tengo alguna favorita.

Francisco: ¿Han escuchado de la leyenda de las voladoras o del mito de las voladoras?

Todos: No

Francisco: ¿No, ninguno?

Martin: No

Francisco: ¿Que se imaginan que es una voladora?

Martin: Alguien que vuela.

Francisco: Ajá. ¿Y tú esteban?

Esteban: Hmmm. No lo sé.

Francisco: ¿No? Por el nombre. ¿Qué crees que puede ser?

Esteban: ¿Brujas?

Francisco: Una bruja. Alguien que vuela. ¿Tú qué crees, Mathías?

Mathías: hmmm

Francisco: No ¿No se te ocurre que puede ser? Bueno.

Este corto se trata del mito de las voladoras. Entonces se los voy a mostrar y espero que lo disfruten y ver si, con esto, llegan a conocer a este personaje.

(PRESENTACIÓN DEL CORTOMETRAJE)

Francisco: Ya ese fue el corto. Entonces ahorita les voy a hacer algunas preguntas.

¿En pocas palabras, que es una voladora? ¿Mathias?

Mathías: hmmm...

Francisco: Bueno, ¿Tu Martin?

Martin: Como una bruja.

Francisco: Si. ¿Esteban?

Esteban: Son unas mujeres que. Se ponen algo en las... Que dice unas palabras y se ponen algo en sus axilas y empiezan a volar.

Francisco: Ajá. ¿Mathías?

Mathías: hmmm...

Francisco: ¿De lo que viste? Bueno...

¿Las voladoras son buenas o son malas?

Mathías: Buenas.

Esteban: Buenas.

Martin: Buenas.

Francisco: ¿Todos creen que son buenas?

Mathías: Si

Francisco: Si, si son buenas la voladoras. ¿Y cómo vuelan las voladoras? Esteban ya nos dijo, tu te acuerdas Martin como es que logran volar.

Martin: Hmmm... Si

Francisco: ¿Cómo vuelan?

Martin: A ver. Se ponen algo en las axilas y dicen unas palabras.

Francisco: ¿Alguien se acuerda de las palabras que dicen?

Mathías: No

Francisco: Bueno, se ponen un ungüento en las axilas. Y diciendo las palabras mágicas, y logran volar. ¿Y aparte de volar tienen algún otro poder?

Mathías: No

Francisco: ¿No?

Todos: No

Francisco: Nadie se acuerda. Al principio dicen. También pueden transformar a los hombres en gallos.

Martin: Ah, si

Mathías: Si.

Francisco: Y hacen otras opciones.

¿Y se acuerdan como se hace caer a una voladora?

(Todos hablaron)

Francisco: A ver. ¿Martin?

Mathías: Poniendo el gorro así (Hace la mímica de poner el gorro en el suelo). Y poniendo sus manos como cruz.

Francisco: Ajá. El sombrero en el piso y las manos como en cruz. Bien Mathias. ¿Tu Martin?

Martin: Te acuestas en el suelo. Pones los brazos como cruz. Y un gorro en la mano.

Francisco: Ajá. Si así le haces caer. ¿Y les gusto el corto?

Todos: Si.

Francisco: ¿Cuál fue su personaje favorito? ¿Se acuerdan de los nombre de los 3 niños? ¿O de alguno?

Martin: Toño, Luis...

Francisco: Si. ¿Y la niña?

Martin: No

Francisco: Tu Esteban. ¿Te acuerdas del nombre de la niña?

Esteban: No

Francisco: ¿Tu Mathías?

Mathías: Ni yo

Francisco: ¿No? ¿Quién era Toño?

Esteban: El niño

Martin: El niño

Mathias: El niño chiquito

Francisco: Ajá. El más chiquito. ¿Luis?

Mathias: El grande.

Martin: El grande que tenía miedo.

Esteban: El miedoso.

Francisco: Ajá el miedoso. Y la niña era Pamela.

Martin: La que era valiente.

Francisco: Ajá. La valiente, el Luis era miedoso y el Toño. ¿Qué era?

Martin: El que no creía en nada.

Francisco: Aja, el no creía en nada. ¿Y cuál fue su personaje favorito? Puede ser entre ellos, o entre quizás la voladora, la abuelita, el tío...

Martin: La voladora.

Francisco ¿La voladora fue el que más te gusto?

Martin: Si

Francisco: Aunque no salió mucho. ¿A ti, Mathias?

Mathías: La voladora también.

Esteban: El Toño.

Francisco: Toño. ¿Porque era chistoso? ¿La voladora porque les gusto?

Martin: Porque...

Mathías: No, creo...

Francisco: ¿Toño, porque te gusto?

Esteban: Ah. Porque se parece más como yo.

Francisco: Te recordó a ti.

Esteban: Si

Francisco: Que fue lo que más les gusto del corto.

Mathías: ¿Cuál es el corto?

Francisco: Del dibujo animado, que vieron ahorita. Como es chiquito se le llama corto. La parte que más les gusto o algo.

Martin: El final. Cuando la niña le invita a Luis. Y Luis ya no tenía miedo. Y dice la mama "shhh"

Francisco: Ajá. Chevere, el Luis ya perdió el miedo. Y ha sido la mamá la voladora. ¿A ti Esteban, que fue lo que más te gusto?

Esteban: Las voces de los personajes.

Francisco: ¿Eso fue lo que más te gusto? La actuación. ¿A ti Mathias?

Mathías: Las voces de los personajes.

Francisco: También las voces.

Martin: Y las animaciones a mí también.

Francisco: ¿Hubo algo que no les gusto o que faltó o que hubieran cambiado?

Todos: No

Francisco: ¿No se les hizo quizás muy largo, alguna parte?

Todos: No

Francisco: ¿O quizás hubieran querido más chistes?

Esteban: No

Mathías: No

Martin: Talvez pero no, la mayoría no.

Francisco: Bueno, eso es todo gracias.

Segundo grupo focal.



Moderador: Francisco

Integrantes: Nallely (11), Isabela (9), Francisca (7)

Francisco: Hola, mi nombre es Francisco Mora y como mi trabajo final hice un cortometraje animado. Un dibujo animado, de una leyenda en el Ecuador, que no es muy conocida.

Me gustaría que cada una de ustedes se presente, diga su nombre.

Francisca: Francisca.

Nallely: Nallely.

Isabela: Isabela.

Francisco: Francisca, Nallely e Isabela.

Francisco: ¿Les gustan los dibujos animados?

Todas: Si.

Francisco: ¿Si? ¿Cuál es su dibujo animado favorito?

Nallely: Dragon Ball.

Isabela: Dragon Ball.

Francisco: ¿De las dos Dragon Ball?

Isabela: Si.

Francisco: Si.

Francisca: Pepa Pig.

Francisco: Pepa Pig. A mí si me gusta Pepa Pig también, es chévere.

¿Conocen la leyenda de las voladoras o el mito de las voladoras?

Isabela: Si.

Nallely: Tu sí.

Francisco: ¿Si?

Nallely: Nosotras no.

Francisco: ¿Si, de donde le conoces?

Isabela: Del libro de leguaje de mi escuela.

Francisco: Si. Bueno, ahorita tú no respondas, luego ya te pregunto. ¿Ustedes que creen que es una voladora?

Nallely: Las que vuelan.

Francisco: Solo que vuela. Ajá. Y a ver, Isabela. ¿Tú qué sabes de las voladoras?

Isabela: Las voladoras son las que vuelan de noche. Por las casa, viendo a hombres y. Ósea les coquetean.

Francisco: Ajá. Si hay un montón de cosas de las voladoras. Y en este corto cogí algunas y las puse en una sola historia. Entonces ya vamos a ver el cortometraje.

(PRESENTACIÓN DEL CORTOMETRAJE)

Francisco: Ese fue el corto. Entonces ahorita les voy a hacer otras preguntas, para ver que entendieron. Bueno ahora que ya vieron, ustedes dos que no saben, Francisca y Nallely. ¿Me pueden decir que es una voladora?

Nallely: Son una mujeres que se ponen algo debajo de las axilas para volar.

Francisco: Ajá. ¿Tu, Francisca?

Francisca: Igual.

Francisco: Lo mismo. Si, son mujeres que pueden volar. Como brujas, más o menos.

¿Las voladoras son buenas o son malas?

Nallely: Buenas. Porque no hacen nada.

Francisco: ¿Isabela?

Isabela: Malas.

Francisco: ¿Malas?

Isabela: Porque convierten a los hombres en gallinas.

Francisco: ¿Tú ya sabes de la historia cierto?

Isabela: Si.

Francisco: Yo sabía que solo transforman a sus novios en gallos.

Isabela: Si para esconderlos. Y por eso son buenas.

Francisco: Si. Pero no son muy malas.

Isabela: No tanto.

Francisco: Tu, Francisca. ¿Crees que son buenas o malas?

Francisca: Buenas.

Francisco: Yo también creo que son buenas.

Francisco: Me pueden decir otra característica de las voladoras. Aparte de que vuelan.

Nallely: Se visten de blanco y tienen sombrero.

Francisco: ¿Qué poderes tienen las voladoras, aparte de volar?

Nallely y Isabela: Convertir a los hombres en gallinas.

Francisco: Ajá.

Francisca: Para volar.

Francisco: ¿Cómo vuelan? ¿Qué tienen que hacer? ¿Francisca?

Francisca: No sé.

Francisco: No oíste, la abuelita explico que es lo que tienen que hacer para volar. ¿No?

¿Alguien sabe las palabras mágicas que tienen que decir?

Isabela: Si. Pero medio, medio.

Francisco: A ver.

Isabela: De villa en villa, ni Dios ni Santa María.

Francisco: De villa en villa, sin Dios ni Santa María. ¿Saben cómo se las hace caer?

Isabela: Si. Poniendo los brazos en cruz.

Nallely: Poniendo los brazos en cruz. Y con un sombrero.

Isabela: Y poniéndolo alado.

Francisco: Ajá. En el suelo. Otra pregunta. ¿Les gusto el dibujo animado?

Todas: Si.

Francisco: ¿Cuál fue su personaje favorito?

Isabela: Pamela

Francisco: ¿Se acuerdan del nombre de los 3 niños?

Nallely: Luis, Pamela y Toño.

Francisco: ¿Toño, quien era?

Nallely e Isabela: El hermano de la Pamela.

Francisco: El chiquito. ¿Y Luis?

Nallely e Isabela: El amigo.

Francisco: ¿Y a ti cual te gusto Francisca? De los personajes.

Francisca: La que volaba.

Francisco: ¿La voladora? ¿Y a tí?

Isabela: La Pamela.

Francisco: ¿La Pamela también? A las dos la Pamela.

¿Y qué fue lo que les gusto de ese personaje?

Isabela: Que. Que era valiente

Nallely: Era muy valiente.

Isabela: Le gustaba saber mucho.

Francisco: Era inteligente también. Y curiosa.

Isabela: Muy curiosa.

Francisco: ¿De la voladora que te gusto?

Francisca: Todo.

Francisco: ¿Qué fue lo que más les gusto del corto? Su parte favorita.

Nallely: Cuando se entraron a casa de doña Claudia.

Francisco: ¿Si? ¿Por qué?

Nallely: Porque se entraron y se cayeron.

Francisco: ¿A ti?

Isabela: Cuando, vieron a la voladora.

Francisco: ¿La primera vez que vieron a la voladora?

Isabela: Si.

Francisco: ¿Y a ti? Francisca.

Francisca: Lo mismo.

Francisco: ¿Cuándo vieron a la voladora? Ah. Cuando se cayeron en la casa.

¿Hubo algo que no les gusto? ¿O que les faltó en el corto?

Todas: No.

Francisco: ¿No les hubiera gustado que fuera más corto, o que tuviera mas chistes?

Todas: No.

Francisco: Bueno, muchas gracias.

ANEXO 3

Story Board

