

**ANIMANDO TRADICIONES
SERIE ANIMADA**

CAPÍTULO 1: FLASHBACK

Jorge Iván Cortes
Cindy Paola Rodríguez
Josué Yurivilca Aguilar

AREANDINA
Fundación Universitaria del Área Andina

MIEMBRO DE LA RED
ILUMNO

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
FACULTAD DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y BELLAS ARTES
Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual
BOGOTÁ, D.C.

2015

**ANIMANDO TRADICIONES
SERIE ANIMADA**

CAPÍTULO 1: FLASHBACK

Jorge Iván Cortes
Cindy Paola Rodríguez
Josué Yurivilca Aguilar

Trabajo de investigación particular
Carlos Palacio Soto
William Ruiz



FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
FACULTAD DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y BELLAS ARTES
Tecnología en Animación y Posproducción Audiovisual
BOGOTA, D.C.
2015

Dedicatoria

Este proyecto se hace realidad gracias al apoyo incondicional de mi familia y a mis excelentes colegas de profesión y de futuros proyectos

Iván Cortes

Este proyecto va dedicado a mi familia, especialmente a mis padres y hermano quienes siempre me brindaron su apoyo incondicional y compañía en este proceso, a mis amigos que siempre estuvieron presentes brindándome sus buenos deseos, a mis compañeros de proyecto que han estado presentes en todo momento y dieron todo de sí para culminar nuestro proyecto, al profesor Carlos Palacios por su ayuda y por ultimo pero no menos importante a Dios, que sin Él nada de esto hubiera sido posible.

Paola Rodríguez

Este trabajo se lo dedico a mi madre quien me dio la vida y me apoyo en todas las decisiones que he tomado en mi vida, a mi hermana quien ha sido un ejemplo para mí y de quien me siento muy orgulloso, a mis amigos por acompañarme en mis buenos y malos momentos, al profesor Carlos Palacios Soto "Karmao" por todos sus consejos y finalmente a mi grupo de trabajo quienes hemos luchado y sufrido para poder sacar este proyecto adelante.

Josue Yurivilca Aguilar

Tabla de contenido

RESUMEN	7
INTRODUCCIÓN	8
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.1. Descripción del problema	10
1.2. Formulación del Problema	11
2. OBJETIVOS	12
2.1. Objetivo general.....	12
2.2. Objetivos específicos	12
3. JUSTIFICACIÓN	13
4. CRONOGRAMA.....	15
5. PRESUPUESTO	16
6. MARCOS DE REFERENTES	17
6.1. Dibujos en movimiento, el arte de la imaginación	17
6.2. Las leyendas de región andina colombiana.....	29
6.3. El uso de la animación 2D como herramienta para la difusión de las leyendas populares de la región andina colombiana	39
7. DISEÑO METODOLÓGICO	42
7.1. Enfoque de la investigación	42
7.2. Instrumentos de recolección de datos	42
8. OBSERVACIÓN	43
8.1. La patasola	43
8.2. Estudio de casos.....	44
8.3. Entrevista	49
9. DESCRIPCIÓN DE LA SERIE ANIMADA	52
9.1. CAPÍTULO PILOTO “Flash Back”	52
9.2. Preproducción.....	53
9.3. Producción	65

9.4.	Postproducción	67
10.	CONCLUSIONES.....	69
11.	REFERENCIAS.....	71
11.1.	Webgrafía.....	71
11.2.	Bibliografía.....	71
ANEXOS	73
ANEXO 1:	Análisis leyendas Patasola	73
ANEXO 2:	Análisis Yami Shibai.....	74
ANEXO 3:	Análisis La leyenda de la Nahuala	75
ANEXO 4 :	Análisis Mitos y Leyendas colombianas.....	75
ANEXO 5:	Entrevistas	76
ANEXO 6:	Capítulo “Flash Back”.....	87
ANEXO 7:	Diseño de Escenarios	90
ANEXO 8:	Storyboard	91

INDICE DE TABLAS / GRÁFICOS / FIGURAS

Mapa 1 Mapa Geográfico Región Andina Colombiana	29
Imagen 1. Personaje de los Tres mosqueteros	19
Imagen 2. El Extraño Mundo de Jack – Tim Burton.....	21
Imagen 3. Fotograma Viaje a la luna de Georges Melies	22
Imagen 4. Recambio de piezas	23
Imagen 5. Puppetoon.....	24
Imagen 6.....	24
Imagen 7.....	25
Imagen 8. Técnica de Rotoscopia en la película Blancanieves.....	26
Imagen 9.....	27
Imagen 10.....	27
Imagen 11. Película Toy Story	28
Imagen 12. Yami Shibai	46
Imagen 13 La leyenda de la Nahuala	47
Imagen 14. La Patasola	48
Imagen 15. Fragmento de la historia “Flash Back”	54
Imagen 16. Boceto personaje La Patasola	55
Imagen 17. Boceto personaje Camila.....	56
Imagen 18. Boceto personaje Esteban.....	56
Imagen 19. Estudio de poses del personaje Esteban	57
Imagen 20. Estudio de poses del personaje La Patasola	58
Imagen 21. Estudio de rostro del personaje Camila	58
Imagen 22. Propuesta Color La Patasola	59
Imagen 23. Propuesta Color Camila.....	59
Imagen 24. Propuesta Color Esteban.....	60
Imagen 25. Boceto escenario.....	61
Imagen 26. Boceto escenario.....	61
Imagen 27. Modelado Casa tradicional colombiana	62
Imagen 28. Escenario realizado con técnica paint over	62
Imagen 29. Escenario	63

Imagen 30. Storyboard Flash Back	64
Imagen 31. Animación de Esteban.....	65
Imagen 32. Animación de la Patasola	66
Imagen 33 Colorización.....	67
Imagen 34. Modelado escenario	90
Imagen 35. Modelado escenario	90

TABLAS

Tabla 1 Formato análisis leyenda.....	43
Tabla 2: Formato análisis de casos	45
Tabla 3: Esquema de proceso de desarrollo del capítulo El anillo	52
Tabla 4 : Formato análisis leyenda la Patasola	73
Tabla 5: Formato análisis Yami Shibai	74
Tabla 6: Formato análisis Leyenda la Nahuala.....	75
Tabla 7: Formato análisis Mitos y leyendas colombianas - La Patasola.....	75

RESUMEN

El proyecto tiene como objetivo llevar a cabo la serie animada en 2D “Animando tradiciones” cuya temática se basará en 6 leyendas populares de la región andina colombiana. El tema específico del capítulo inicial o capítulo piloto es la leyenda de la Patasola bajo el nombre de “Flash Back”.

El propósito implícito de la serie animada es difundir, desde otros lenguajes, parte de las tradiciones orales de Colombia. El contenido del proyecto está dirigido a estudiantes de la educación básica secundaria y educación media, entre los 13 y 18 años, cuyo grupo fue analizado a través de encuestas y entrevistas segmentadas.

El proyecto dará como resultado el capítulo piloto de la serie en 2D, cuyo formato no es usado comúnmente en Colombia.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la animación en Colombia, aunque algo nueva en relación a su desarrollo en otros países de Latinoamérica y el mundo, está enfocada a generar publicidad, pero que como medio de entretenimiento ha dejado mucho que desear, y como herramienta de difusión cultural, aún le falta mucho por explorar.

De otro lado, las leyendas colombianas, como patrimonio oral de la nación, se deben resguardar y dar a conocer de forma atractiva para los nuevos públicos, integrados por jóvenes que sienten atracción por la animación y que estarían interesados en conocer más sobre la cultura si estos se presentan y difunden a través de lenguajes audiovisuales atractivos.

Considerando lo anterior, se desarrolló el proyecto de la serie animada en 2D “Animando Tradiciones” cuyo capítulo piloto hace referencia a la historia de la PATASOLA, desde una perspectiva contemporánea; dirigido a jóvenes entre los 13 a 18 años, cuyos intereses se relacionan con formatos específicos en la animación.

Para el desarrollo del contenido (Diseño de personaje y adaptación) de esta propuesta inicial, se realizó una investigación específica, con el fin de recolectar datos con los cuales se realizaron las adaptaciones de los personajes, su diseño y su narración, adaptándola a un tiempo más actual, para así poder llamar la atención de los jóvenes colombianos y de esa forma, poder darles a conocer el patrimonio inmaterial de Colombia.

En este sentido, la investigación se profundizó en los orígenes de la historia, delimitando la región de procedencia del relato, así como un análisis de las distintas variantes de la historia.

Al mismo tiempo, se investigó las distintas formas de animación para así poder encontrar la que mejor se ajustara a las necesidades de la serie.

También, se buscaron y analizaron referentes de animación de este tipo, tanto nacionales como del exterior. De estos, mediante la observación de casos, se revisaron “La leyenda de la Nahuala”, dirigida por Ricardo Arnaiz¹ y realizada por el estudio de animación Animex Estudios (México), “Yami shibai” un seriado de animación japonesa de terror, dirigida por Tomoya Takashima; y los videos de “Mitos y leyendas de Colombia” desarrollados por el señor Hugo León Ortiz², tecnólogo electrónico, creador y productor de animaciones referentes a los mitos y leyendas de Colombia.

Para tener claridad sobre el enfoque de los contenidos específicos de la serie y la forma de presentar la historia se realizaron entrevistas como método de recolección de datos, a jóvenes entre los 14 a 18 años el rango de edad escogido. Con el análisis de estas entrevistas, se obtuvo información tanto del conocimiento que tenían los jóvenes sobre las leyendas colombianas, como de sus gustos a la hora de ver animaciones que les llamaban la atención que saber que buscaban en este tipo de audiovisuales, lo que determinó la forma de presentar las historias esenciales de la animación.

¹ Ricardo Arnaiz, empresario, director y productor de Animex producciones | México

² Hugo León Ortiz Castellanos, El abuelo del 3D.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La animación 2D como medio difusor de contenido informativo, ha sido desde su creación (1908) con el cortometraje Fantasmagoría de Émile Cohl³, una herramienta usada a la hora de dar a conocer información de manera visual, directa y entretenida para el público en general. Nacida del cine, fue desde sus orígenes un punto clave a la hora de llevar al público información que podría haber quedado relegada en los rincones más oscuros de las bibliotecas.

Un ejemplo de esto es el trabajo de Walt Disney⁴, quien a través de esta herramienta hizo popular historias como Blanca Nieves, Alicia en el País de las Maravillas, etc., las cuales pertenecían a las tradiciones orales y literatura europea que difícilmente podrían haber llegado a todos los públicos del mundo, pero que gracias a la animación su difusión fue exitosamente posible.

A pesar de que Walt Disney no fue el único en hacer uso de los cuentos populares europeos para la realización de sus animaciones, si fue uno de los más populares haciendo que historias como la Bella Durmiente y la Sirenita de origen europeo, fueran asimilados con rapidez por el público colombiano.

³ Emile Cohl fue un animador y dibujante francés. Considerado el padre de los dibujos animados y el creador de Fantasmagorie, la primera película de dibujos animados de la historia

⁴ Walt Disney, productor, director, guionista y animador estadounidense (1901 – 1966)

Aunque el público colombiano conoce, acepta y consume las animaciones en 2D, gracias a las caricaturas que presentan en la televisión tanto nacional como de cable, y que se evidencia un crecimiento considerable de las industrias creativas en el país, como un sector que aporta al PIB, que requiere profesionales en ese campo; aun son escasas las instituciones de educación superior que ofrecen y acrediten un título profesional en esta área. Esto hace que, gran parte de quienes actualmente laboran en este campo se formen en otros países, y/o sean autodidactas o estudiantes de centros educativos que no ofrecen formación formal en este campo.

En consecuencia, el acceso al software necesario para desarrollar trabajos de este tipo es difícil y costoso siendo este último el factor más importante para la poca producción de productos audiovisuales, más aun de trabajos de animación en 2D. Desde esta perspectiva, en el país se desarrollan más proyectos en 3D, enfocado a proyectos comerciales, dejando al 2D relegado sin poder proyectarse, ni poder estructurar reconocimientos culturales ni de difusión del patrimonio.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Es posible desarrollar un seriado animado en 2D, basado en 6 leyendas populares colombianas, teniendo en cuenta el poco conocimiento de este tipo de producciones y las dificultades técnicas para actuales?

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Crear y desarrollar el capítulo piloto del seriado “Animando Tradiciones” que está relacionado con seis leyendas populares de la región andina colombiana como recurso para la socialización de las tradiciones orales de Colombia a los estudiantes de básica secundaria y educación media de Colombia.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar investigación sobre el desarrollo de la animación en 2D en Colombia
- Realizar investigación sobre los contenidos de la serie animada
- Crear el guión del capítulo piloto del seriado animado Animando Tradiciones basado en la leyenda de la Patasola.
- Diseñar los personajes del capítulo piloto “Flash Back” de la serie animada.
- Aplicar la técnica paint over para la creación de los escenarios del capítulo piloto.
- Establecer presupuestos y cronogramas específicos para el desarrollo del proyecto.

3. JUSTIFICACIÓN

Aunque la Animación 2D en Colombia no es algo nuevo, si es algo que ha estado perdiendo terreno frente a la gran popularidad con la que cuenta la Animación 3D, esto ha hecho que los lugares en los que se aprenda la animación tradicional sea sustituida por la creciente demanda del 3D. Es aquí cuando decidimos hacer uso de la animación 2D como método para el desarrollo para el seriado animado Animando tradiciones y de esta forma reavivar el uso de esta técnica y además alentar a los estudiantes que gusten de este estilo visual para el desarrollo de sus proyectos.

Las leyendas colombianas a su vez, han ido perdiendo su difusión e importancia en la población juvenil entre 14 y 18 años, las cuales han estado siendo sustituidas por productos extranjeros, con los que los jóvenes han ido adquiriendo una preferencia cada vez más notoria, esto ha llevado a que consuman historias, productos culturales, leyendas y mitología de otras regiones del mundo, dejando de lado el legado cultural de Colombia. Con esta investigación se busca generar un seriado animado con el cual se rescataría una parte de ese legado cultural colombiano, sus orígenes y dónde se localizan estas leyendas, así como se fomentaría el uso del 2D como método de difusión.

El seriado animado “Animando Tradiciones” y su investigación sobre las 6 leyendas más populares en la Región Andina colombiana, hará una adaptación de estas

generando una propuesta más actual, interesante y llamativa para los jóvenes colombianos, promoviendo de esta forma su divulgación a las nuevas generaciones.

Este proyecto tiene como fin promover entre los jóvenes, haciendo uso del internet como medio de difusión, las tradiciones orales colombianas, promoviendo a si su divulgación y de esta manera, darle importancia y un nuevo espacio entre los jóvenes.

Con la serie Animando Tradiciones, se espera fomentar el desarrollo de las industrias creativas en Colombia, así mismo, rescatar las manifestaciones del patrimonio inmaterial que se transmite oralmente. De esta forma, darles a los jóvenes entre 14 y 18 años, información cultural de una manera más atractiva, usando la animación 2D como una herramienta para el entretenimiento y a su vez para el rescate cultural de las tradiciones orales colombianas.

4. CRONOGRAMA

<i>Actividades</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32			
<i>Semanas</i>																																			
<i>Recopilación de Datos</i>	x																																		
<i>Construcción de elementos de recolección de datos</i>		x																																	
<i>Prueba piloto</i>			x																																
<i>Ajuste y aplicación de instrumento de recolección de datos</i>				x																															
<i>Recopilación y análisis de datos</i>					x																														
<i>Preproducción, producción y posproducción</i>						x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				
<i>Capítulo Piloto - Análisis</i>																																	x	x	x
<i>Informe Final</i>																																			x

5. PRESUPUESTO

Descripción General	Descripción	Cant.	Costo Unitario	Costo Total
Equipo de Personal	Animadores	4	\$ 6.900.000	\$ 27.600.000
	Actor	1	\$ 200.000	\$ 200.000
Herramientas	Toom boom	4	\$ 425.600	\$ 1.702.400
	Adobe	4	\$ 90.000	\$ 360.000
	Nuke	4	\$ 1.848.000	\$ 7.392.000
	Alquiler de espacios de grabación y materiales	1	\$ 400.000	\$ 400.000
	Alquiler de espacio de trabajo	4	\$ 400.000	\$ 1.600.000
	Total			

Total por segundo	\$ 218.080
--------------------------	-------------------

6. MARCOS DE REFERENTES

6.1. Dibujos en movimiento, el arte de la imaginación

La animación es la técnica que da sensación de movimiento a imágenes, dibujos, figuras, recortes, objetos, personas, imágenes computarizadas o cualquier otra cosa que la creatividad pueda imaginar, fotografiando o utilizando minúsculos cambios de posición para que, por un fenómeno de persistencia de la visión, el ojo humano capte el proceso como un movimiento real.

Mientras en el cine de imagen real se analiza y descompone un movimiento real (24 imágenes por segundo), en el cine de animación se construye un movimiento inexistente en la realidad (desde 24 hasta 8 imágenes por segundo).

Con la invención del paso de manivela, Chomón⁵ estableció los principios fundamentales de la animación. Más tarde Cohl⁶ los aplicó al campo gráfico, y estableció las bases de lo que con los años se convertiría en la poderosa industria de los dibujos animados. McCay⁷ dio al dibujo animado la técnica básica con la que se ha mantenido hasta el presente pues los principios de la animación en papel, en acetato o

⁵ Segundo Víctor Aurelio Chomón y Ruiz, cineasta español, Destacó como director pionero del cine mudo y técnico de trucajes en películas.

⁶ Émile Cohl, fue un dibujante y animador francés, nacido en París el 4 de enero de 1857

⁷ Zenas Winsor McCay historietista estadounidense, uno de los más importantes de la historia del cómic, autor del clásico Little Nemo in Slumberland.

por computador, la forma técnicamente más avanzada del género, son exactamente los mismos; sólo cambian las apariencias.

En el caso del computador, el truco del paso de manivela es llevado al extremo: la unidad elemental manejada, el píxel, es mucho más pequeña que el fotograma, el resultado es que el animador tiene el control total tanto del espacio el objeto filmado como del tiempo el movimiento de las imágenes.

En el futuro, el abaratamiento de costes permitirá una aplicación generalizada en investigaciones científicas, en la generación de gráficos y recursos para la educación, en simulaciones de todo tipo, y en campos en los que, como suele suceder, las aplicaciones aún están por llegar.

Existen numerosas formas de animación, que dependen de la creatividad de los animadores y de la técnica o de los objetos que se utilicen cada una de ellas también se pueden observar en el documental un siglo de animación, en la que nos muestran los orígenes de la animación y como ha ido cambiando durante este último siglo. (The Animated Century.2003)

6.1.1. Animación tradicional

Los dibujos animados se crean dibujando cada fotograma. Al principio se pintaba cada fotograma y luego era filmado, proceso que se aceleró al aparecer la animación por celdas o papel de acetato inventada por Bray y Hurd⁸ en la década de 1910. Ellos usaron láminas transparentes sobre las que animaron a sus personajes sobre el fondo. Más tarde, la técnica se agilizó mediante los dibujos realizados en computador.

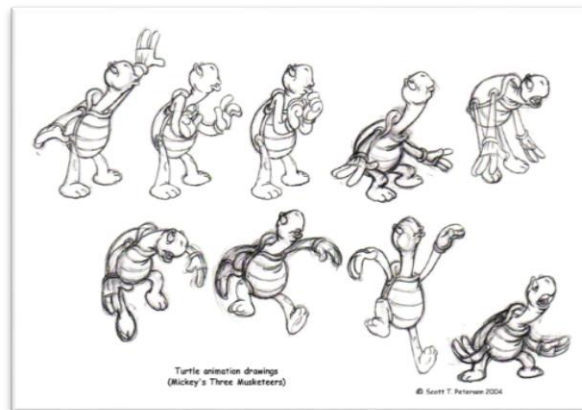


Imagen 1. Personaje de los Tres mosqueteros

⁸ Bray y Hurd inventores del papel de acetato, lo cual ayudo a la agilización de las producciones de la animación.

6.1.2. Stop motion

Cuando la animación no entra en la categoría anterior, del dibujo animado, se le conoce como stop motion, en la que se le da vida a objetos de todo tipo como maquetas, objetos a escala, muñecos, sean articulados o de plastilina, tomadas de la realidad mediante fotografía o filmación. Para ello se utiliza la grabación «fotograma a fotograma» o «cuadro a cuadro», cuyo iniciador fue el señor Segundo de Chomón con su llamado «paso de manivela». Cuando lo que se animan son recortes, cartón, papel o fotografías, se llama Animación de recortes (cut out animation).

En la animación con plastilina o con otros materiales moldeables, las figuras se van transformando o moviéndose en el progreso de la animación pasó a paso. Es un proceso muy laborioso que requiere fidelidad a los tiempos determinados y a la credibilidad de los movimientos, en ocasiones ojos y boca de muñecos, para cuando sea proyectada a veinticuatro imágenes por segundo. Cualquier materia que pueda ser fotografiada, puede utilizarse para ser animada: arena, agua, agujas, etc.



Imagen 2. El Extraño Mundo de Jack – Tim Burton

6.1.3. Stop trick (literalmente «truco de parar»)

Tipo de efecto especial cuando se filma un objeto y, mientras la cámara está apagada, el objeto se coloca fuera de la vista de la cámara y entonces se vuelve a encender. Al ver la película al espectador le parece que el objeto desaparece.

Georges Méliès⁹ descubrió el *stop trick* accidentalmente cuando se encontraba filmando el tráfico de una calle de París. El mecanismo de la cámara se atascó; el tráfico siguió moviéndose normalmente pero la cámara dejó de rodar hasta que Méliès pudo arreglar el mecanismo. Más tarde, al proyectar la película, quedó atónito al ver a un ómnibus transformarse de repente en un coche fúnebre, lo que realmente había sucedido es que el ómnibus se había movido fuera de plano tras atascarse la cámara y había sido reemplazado por el coche fúnebre cuando ésta siguió rodando. Méliès usó esta técnica para filmar trucos de magia.

⁹ Georges Méliès fue un ilusionista y cineasta francés.

Por ejemplo, podía filmar a un mago y su chica ayudante; el mago hacía un gesto y Méliès paraba la cámara. Luego le decía a la chica que se pusiera fuera de la vista de la cámara y empezaba a rodar de nuevo. Al ver la película completa, parecía que la chica había desaparecido tras el gesto del mago.



Imagen 3. Fotograma Viaje a la luna de Georges Melies

6.1.4. Recambio de piezas

La técnica de recambio de piezas, replacement animation (animación por reemplazamiento, o por sustitución). El sistema de captura es básicamente el mismo que el del stop-motion convencional, pero los muñecos empleados aquí, normalmente tallados en madera, no poseen partes móviles, sino piezas intercambiables. Consiste en crear tantas piezas como movimientos o expresiones vaya a necesitar el personaje. Un ejemplo fácil de comprender es diseñar diferentes cabezas –con una sonrisa, triste, enfadada...- e ir colocando la cabeza que corresponda en el momento adecuado del plano. Las piezas se elaboran previamente siguiendo la animación esbozada en papel,

y luego en vez de mover los miembros de los muñecos, lo que se hace es reemplazar las piezas. De esa forma un sencillo movimiento podría requerir una gran cantidad de piezas, en torno a las 20.



Imagen 4. Recambio de piezas

6.1.5. Puppertoons

El termino *Puppertoons* fue acuñado por Geor Pal¹⁰ y se compone de los términos puppet (marioneta) y cartoons (dibujos animados). Ya que se trataba de animar las marionetas siguiendo la técnica clásica de animación de los dibujos, o sea, una figura del personaje diferente para cada fotograma.

¹⁰ György Pál Marczincsak fue un productor de cine, director y animador húngaro-estadounidense.



Imagen 5. Puppetoon

6.1.6. Film directo

Se denomina así al que directamente se dibuja, raya, se pinta o se compone sobre el mismo celuloide. Len Lye¹¹, neozelandés, fue un pionero. En ocasiones, como en el caso de Norman McLaren¹², dibujaba también la banda sonora.



Imagen 6.

¹¹ Leonard Charles Huia artista, nacido en Nueva Zelanda conocido sobre todo por sus películas experimentales y escultura cinética

¹² Norman McLaren fue un animador y director de cine británico nacionalizado canadiense reconocido por sus trabajos en el National Film Board of Canada.

6.1.7. Pixilación

Se denomina pixilación a una variante del stop-motion, en la que se animan personas u objetos cotidianos. Para ello se fotografía repetidas veces desplazando ligeramente el objeto. En el caso de personas se suprimen secciones de una filmación con el fin de crear una sensación diferente. Norman McLaren fue pionero de esta técnica (utilizada con anterioridad por Emile Cohl), empleada en su corto animado *A Chairy Tale*¹³, en el que da movimiento a una silla o su cortometraje *Vecinos, Neighbours* (1952)¹⁴, en el que dos personas realizan movimientos muy complicados. Norman McLaren también experimentó con el dibujo directamente sobre el celuloide, tanto de las imágenes como la realización de la misma banda sonora.



Imagen 7.

6.1.8. Rotoscopía

Disney animó a Blanca nieves en momentos de cierta complicación, bajada de escaleras, bailes, y a otros personajes sobre la filmación de personas reales. El

¹³ Es un cortometraje co-dirigido por Norman McLaren y Claude Jutra, protagonizado por el mismo Jutra y una silla animada y rebelde.

¹⁴ Es un 1952 película contra la guerra por escocesa-canadiense cineasta Norman McLaren .

equivalente en infografía es la técnica llamada motion capture¹⁵. Podemos ver un ejemplo en la imagen 8.



Imagen 8. Técnica de Rotoscopia en la película Blancanieves

6.1.9. Animación limitada

Es un proceso de creación de dibujos animados que disminuye la cantidad de cuadros por segundos. En vez de realizar la animación de 24 imágenes por segundo, muchos de esos cuadros son duplicados, se usa arte abstracto, simbolismo, repetición de fondos y de movimientos para crear el mismo efecto por lo que el dibujo se hace más imperfecto, pero abarata mucho los costes. Un ejemplo característico son los Picapiedra.

¹⁵ Es una técnica de grabación de movimiento, en general de actores o animales vivos, y el traslado de dicho movimiento a un modelo digital, realizado en imágenes de computadora.

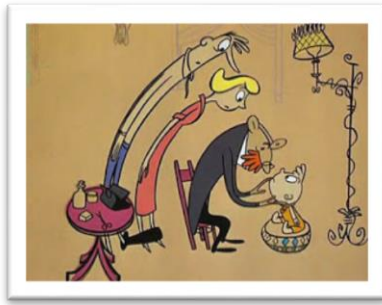


Imagen 9

6.1.10. Animación flash

Flash es un programa de edición multimedia con varias finalidades crear animaciones, contenido multimedia, juegos, etc. Con él se pueden realizar animaciones y de hecho muchas productoras están en la actualidad realizando trabajos de animación en 2-D con este sistema para páginas web y sitios web multimedia.

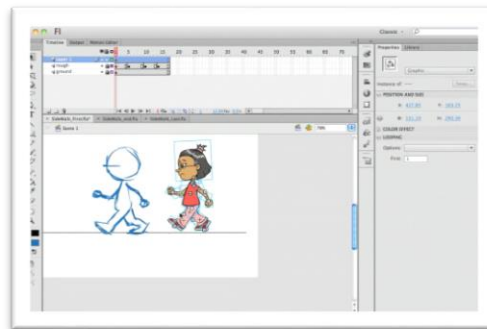


Imagen 10

6.1.11. Animación en 3D

Hace referencia a un tipo de animación que simula las tres dimensiones. Se realiza mediante un proceso denominado renderización, que genera una imagen de 2D desde

un modelo de 3D. Así podría decirse que en el proceso de renderización, la computadora «interpreta» la escena en tres dimensiones y la plasma en una imagen bidimensional¹⁶.

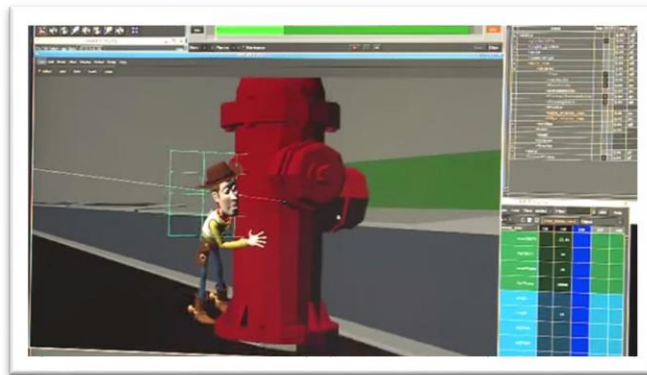


Imagen 11. Película Toy Story

¹⁶ Espacio bidimensional es un módulo geométrico de la proyección plana y física del universo donde vivimos.

6.2. Las leyendas de región andina colombiana.

6.2.1. La Región Andina Colombiana

Colombia es un país rico en patrimonio cultural, diversidad étnica, y costumbres sociales; las leyendas no son una excepción y hacen parte de la tradición oral de los pueblos y diferentes lugares de la región. Los habitantes a través del tiempo, fueron uniendo fantasía y creencias populares, dando como resultado muchas historias gracias al imaginario colectivo, estas a medida que pasa el tiempo y gracias a la tradición oral van evolucionando y formando leyendas populares.

La Región Andina Colombiana, está conformada por 13 departamentos ubicados en una extensa región montañosa (Cordillera de los Andes) como se observa en el mapa 1, que cruza Colombia de suroccidente a nororiente. Los departamentos que la comprenden son: Antioquia, Boyacá, Caldas, Cauca, Cundinamarca, Huila, Nariño, Norte de Santander, Quindío, Risaralda, Santander, Tolima, Valle del Cauca.



Mapa 1. Mapa Geográfico Región Andina Colombiana

6.2.2.El altiplano cundiboyacense y sus leyendas.

El altiplano cundiboyacense, está ubicado en la cordillera oriental de los Andes colombianos, entre los departamentos de Boyacá y Cundinamarca. Las zonas más importantes que se encuentran en el altiplano cundiboyacense son: Bogotá, Tunja, Zipaquirá, Chía, Chiquinquirá, Duitama, Facatativá, Ubaté, Paipa, Soacha, y Sogamoso.

Los campesinos boyacenses tienen un respeto bastante fuerte hacia los lagos, ríos y la naturaleza en general, ven en ella una fuerza más allá de la física, la creencia que estas lo conforman algo sobrenatural o espiritual están presentes en sus tradiciones culturales. Estas conductas son en su mayoría por su pasado cultural, pues el altiplano estaba habitado por Muisca quienes forjaron un legado mitológico a sus habitantes, las leyendas también tienen su protagonismo en la región. La diversidad de leyendas que se encuentran es amplia, la diversidad folclórica, ha formado leyendas muy populares que también son comunes en otras áreas de Hispanoamérica, tales como *La Llorona*, la cual los campesinos describen como una mujer con rostro cadavérico, ropa desgastada y un niño en brazos sin vida, ella va cargando con la culpa de haber asesinado a su hijo por miedo a su familia y sus represarías de tenerlo, arrepentida por lanzar a su retoño en un río, vaga por los ríos y lagos. Los campesinos se dan cuenta de su presencia por los gemidos, gritos de dolor y llanto insaciable por la pérdida de su amado hijo, la Llorona tiene el poder de la ilusión, pues algunos la ven como una bella mujer muy atractiva que carga un bebe en brazos y llora mientras lo contempla,

mientras otros la ven como un espanto, de ojos ardientes, rostro cadavérico, pelo oscuro y desordenado, ropa rota negra y sucia por el pasar del tiempo, se le adjudica que dedica parte de su existencia en espantar a mujeres quienes han cometido actos de repudio familiar.

Otra gran leyenda es *La Madre monte*, se describe de varias maneras, pero parecen coincidir en una mujer cubierta de plantas, musgos, y elementos que se encuentran en la naturaleza, y que estos van cubriendo la gran mayoría de su cuerpo, su rostro poco se nota, pues el pasar de los años el cabello lo ha cubierto, pero de su rostro lograr sobresalir grandes colmillos como si fuesen de un leopardo , los habitantes parecen advertir de su presencia al escuchar como alguien, en lo profundo de la selva imita el canto de aves, sonidos de fieras, o el llamado de los insectos en la noche. Sus manos huesudas y grandes las suele usar para mover plantas, arboles, influir en el clima y caudales de ríos, sus víctimas son aquellos que favorecen el deterioro o daño a los bosques, ríos, animales o plantas, su furia a causa del dolor por los daños a la naturaleza, se desata en forma de tormentas, lluvias, desbordamiento de ríos, dañando las cosechas de quienes atacan la naturaleza, como protectora del bosque y de los animales, odia profundamente a leñadores, y cazadores.

El Sombrerón, se le describe como un anciano vestido de negro y que porta un sombrero muy grande, monta un caballo también de color negro y es acompañado por dos perro que lleva por medio de cadenas bastante ruidosas, siempre se le ve solitario

y a altas horas de la noche o antes de la madrugada, no habla con nadie, puesto que solo persigue a borrachos, trasnochadores, jugadores tramposos y peleadores, a estos los suele asustar gritándoles maldiciones o diciéndoles “¡Si te alcanzo, te lo pongo!”, pues cuentan los lugareños que si alcanza su víctima el Sombrerón toma su gran sombrero negro y cubre a el infortunado, llenándose de un extremo terror y si es que sigue vivo a la mañana siguiente, no vuelve a ser el mismo de antes.

Los campesinos Boyacenses son creyentes en estos espantos, que no solo suelen estar por las veredas, pueblos o campos, sino también en la ciudad principal como Tunja, pues entre los lugareños dicen “que los hay... los hay”.

Las leyendas populares en el plano cundiboyacense, surgieron en los siglos de la Colonia, estas provenían de narraciones básicas que en el tiempo se iban complementando con historias fantásticas, misterios de los lugareños y a veces con matices de historias reales.

El eje cafetero y sus leyendas.

Región ubicada geográficamente en torno a la Cordillera Central con un territorio que comprende los Departamentos de Caldas, Risaralda, Quindío Norte del Valle del Cauca, Antioquía y noroccidente de Tolima.

Muchas de las historias que se cuentan en estas regiones con procedencia paisa o de otras partes hispanoparlantes, son en su mayoría alteradas, modificadas y adaptadas en su entorno, en vez de desaparecer confirmar su aparición una y otra vez a través de la tradición oral.

En zonas como Risaralda es bien conocida la leyenda de *la Patasola*, cuenta la leyenda que hace ya mucho tiempo, una mujer vivía con su esposo en una humilde casa, su esposo muy trabajador, cada día madrugaba a vender la cosecha de su patrón, y muy tarde llegaba cansado a estar con su hermosa esposa, pero lo que no sabía, es que ella y su patrón aprovechando su ausencia tenían amoríos, siendo la traición diaria, se dice que un día sus vecinos le contaron a él, y para comprobarlo salió como cualquier mañana temprano de casa, pero en vez de ir al pueblo a vender la cosecha volvió a casa temprano, descubriendo a su esposa y el patrón, lleno de ira tomo un machete asesinado de un corte al patrón, y su esposa en un fallido intento de huida, fue víctima del corte de una pierna, muriendo desangrada por la herida. Algunos campesinos la describen como una hermosa mujer, que paraliza a los hombres con su bello y delicado rostro, pero estos al acercarse, ella rápidamente se transforma en un espanto con fuego en su mirada y grandes dientes con los cuales los devora, otros afirman que va con su cabello revuelto sobre el rostro, que se mueve con extraños movimientos antinaturales, y una extrema rapidez saltando sobre una sola pierna, mientras la otra carece de carne o simplemente no tiene, cuentan que le teme a las hachas y al fuego, pues con un hacha perdió su pierna y con el fuego quemaron las

brujas. Como si recordara su traición, ella en un intento por enmendar su error del pasado, ataca a hombres infieles que buscan un cariño fuera del hogar.

El Mohán, cuenta la leyenda que se trata de un hombre con cabello bastante largo y de rostro tosco, algunos de sus dientes son de oro, cuerpo robusto y de gruesa voz, habita en cuevas o en ríos, algunos dicen que este puede durar mucho tiempo bajo el agua donde también podría tener su morada, sus carcajadas y gritos asustan a quienes trabajan cerca de partes fluviales, sea en ríos, lagunas o pantanos. Asusta a pescadores, lavanderas o habitantes, perseguidor de mujeres a quienes rapta, en cambio a los pescadores les suele hacer jugarretas, ocultado su pesca o simplemente impidiéndoles pescar. Los que no quieren ser víctimas del Mohán deben rendir tributo de una manera extraña, pues para apaciguar la ira del Mohán suelen dejar tabaco y sal, así evitan ser atacado por él, o en algunas ocasiones que sean beneficiados por una pesca exitosa.

La Mula de tres patas, como su nombre indica solo tiene 3 patas, cuentan que una mula perdió una de sus patas en la huida de lo que fue su amo, él un ladrón del pueblo fue perseguido después de un gran robo y en el escape en algún lugar la mula perdió una pata y el ladrón su vida. La mula salida del mismo infierno como dicen los lugareños, está en busca de venganza, hacia la gente perversa y que cometen fechorías, robos o malos actos a sus vecinos, así las ataca no antes advirtiéndolo y

causando terror con el sonido de los 3 cascos sobre la tierra, resonando en un extraño cabalgar para llevárselas o dejarlas muertas en el acto.

La Muelona o Colmillona, podría ser que sus orígenes se remonten a la Colonia, pues en el temor de la gente y su temor a lo desconocido, tomaran desprecio a algunas personas, siendo en su mayoría a mujeres, que decían leer el futuro o usar magia para beneficio o hacer daño a otras personas, pues esta leyenda trata de una mujer con esas características y que se dice fue una gran Maga, que dedicaba su tiempo a acumular ganancias con sus negocios de adivinación, dejó mucho hogares en la ruina, pues invertían fortunas en ella para que le adivinasen el futuro, dañaba reputaciones, y fue odiada por muchas mujeres pues ella era hermosa, y conocía los grandes secretos para seducir a quien se cruzaba en su camino, cuenta la leyenda que ella al morir, su lugar de vivienda tomó un olor nauseabundo, y nadie volvió a ir cerca de ese lugar. En su forma de espanto se caracteriza por sus grandes dientes, que parecen más de un animal muy grande que de un humano promedio, sus dientes los usa para atacar a hombres infieles, ludópatas y alcohólicos, pero mantiene una regla de no atacar hombres con hijos recién nacidos o con una esposa en estado de embarazo.

Una leyenda que se cuenta poco pero aún persiste es *la Niña de la carta*, se dice en varias versiones que trata de una niña quien fue víctima de violación o maltrato mientras sus padres celebraban su primera comunión, ella suele aparecer vestida de blanco con una carta en mano, quienes se acercan por curiosidad o ignorancia para

ayudarla a llevar la carta, caen desmayados al verla desaparecer, el misterio de la carta prevalece, algunas personas al contar la leyenda agregan que podría ser una carta de suicidio después de haber sido agredida en su día de la primera comunión.

Un extraño personaje que suele contarse entre los Antioqueños es *el Patón o el Patas* sin llegarlo a confundir con el diablo, es extraña esta leyenda puesto que se habla del Patas es la síntesis de muchas ideas, es decir los habitantes pueden decir esta persona es tan inteligente cómo el Patas o tan ignorante como el Patas, este personaje es bello y feo al tiempo, inteligente o bruto, así mismo lleno de virtudes o defectos, claro que se cuenta que el Patón (Patas) es un hombre quien no sé ha visto pero se asegura que es de pies bastantes grandes, al pasar por campos de siembra o zonas con plantas de frutos, él las pisa y hace estragos por donde hace su recorrido, los campesinos ruegan a que este no pase por sus cosechas para no generarles perdidas .

Las leyendas que se conforman en el Eje Cafetero como en la gran mayoría de partes de Colombia y sur América, tiene una connotación de valores, saberes, y vivencias o diferentes maneras de ver y entender el mundo, a medida que pasa el tiempo muchas de estas se adaptan o surgen nuevas, acoplándose a ciudades con tecnología y diferentes medios de difusión enriqueciendo el legado cultural.

6.2.3. La región suroccidental y sus leyendas.

La región suroccidental de la Región Andina comprende los departamentos:

Cauca, Huila, Nariño, Tolima, y Valle del Cauca.

Leyendas populares como las anteriores mencionadas también recorren estas departamentos, pero en Tolima es bien conocida una leyenda popular a la que nombran como *la Candileja*, cuentan que para lección de las abuelas y nietos, existió alguna vez una abuela muy alcahueta o condescendiente con sus nietos, los cuales les permitía, que hicieran y pidieran lo que ellos querían en cualquier momento, cuando ya muy anciana ella murió, se dice que al rendir cuentas San Pedro la castigó por no saber criar a sus nietos, siendo ella condenada a andar con sus nietos, los tres en forma de bolas de fuego para vagar por la región. Suele castigar a quienes se gastan el dinero de la comida en licor y fiesta, a mentirosos y a irresponsables, la Candileja su leyenda también está en Huila, pero tiene una adaptación un poco diferente, pues se dice que en la época de la conquista una indígena, después de haber sido quemada viva junto a su familia, regresó como una bola de llamas, que en las noches donde quiera que pasa espanta animales y llenando de miedo a los campesinos, se dice que vive en los montes, a orillas de ríos o en zonas donde hubo incendios o han sido abandonadas.

En los pueblos y fincas es muy divulgada la leyenda del *Silbón*, esta leyenda es compartida en varias zonas de Colombia como los llanos orientales y en otros países como Venezuela, también ha llegado a la voz popular del sur occidente de la Región Andina, pues departamentos como Huila y Tolima limitan con el Meta donde llegó esta

historia, El Silbón nació a mediados del siglo XIX en las llanuras de Guanarito, un municipio del estado La Portuguesa, dentro de Venezuela. Después la leyenda fue recorriendo un largo camino, primero a los llanos orientales de Colombia, y tiempo después ejerciendo influencia en zonas limítrofes, el Silbón tiene muchas variantes en su historia, desde un borracho que murió solitario, un hombre que pronostica la muerte de algún integrante de la familia quien lo escucha silbar, un mujeriego que acosa a mujeres embarazas, hasta de un joven que asesinó a su propio padre, la distancia y el tiempo desde el origen de esta leyenda forma cambios en su contenido, enriqueciendo culturalmente las zonas a donde llega esta historia.

La religión ha ejercido una gran influencia en los orígenes de muchas leyendas y cuentos que surgen en el sur occidente de la Región Andina, *Las Brujas*, se cuenta que son mujeres de bastante edad quienes tiene un pacto con el diablo, solo salen de noche en formas que no son solo humanas, pues cuentan que pueden optar formas de chulo o murciélagos, asustan a campesinos con sus carcajadas, se les asocia con personas que practican hechicería, magia o brujería, a los niños se les suele contar sobre la existencia de ella, para que no salgan solos en la noche, por zonas oscuras o parajes extraños, pues podrían ser raptados por las brujas. Los campesinos tienen bastantes agujeros y entre ellos es dejar sal en la puerta para que las brujas no puedan ingresar a las casas, pues se dice que esto les impide la entrada ya que se quedarían contado gramo a gramo la sal que se encuentren en la entrada del hogar, un dicho muy popular no solo en el sur occidente andino, sino en la gran mayoría de población rural y

que describe la tendencia a mantener vivas estas historias es : “Que las hay, las hay; pero no hay que creer en ellas”.

6.3. El uso de la animación 2D como herramienta para la difusión de las leyendas populares de la región andina colombiana

Aunque ya han pasado muchos años desde que la primera animación se creó, su uso como medio para la educación y para el fomento de la cultura se ha visto fomentado en las últimas décadas, todo esto debido a su nueva apreciación como herramienta didáctica, para que no sea vista ya solo como una forma de entretenimiento sin un fin, sino también para su uso como medio de difusión cultural y para la recuperación de las tradiciones orales¹⁷ de una comunidad.

Esta , aunque no nueva pero si reciente forma de ver la animación, ha hecho que en Latinoamérica, sea cada vez más recurrente el uso producciones animadas, en las que el tema principal sean momentos históricos de los distintos países, lo cual acerca a los jóvenes de las diferentes naciones, a la apropiación de su cultura además de inculcarles valores que en sus tradiciones orales siempre estuvieron, pero nunca fueron abordadas de una forma en la que los jóvenes se sientan atraídos a conocerlas.

¹⁷ Forma de transmitir desde tiempos anteriores a la escritura, la cultura, la experiencia y las tradiciones de una sociedad a través de relatos, cantos, oraciones, leyendas, fábulas, conjuros, mitos, cuentos, etc.

En los primeros años de vida de toda persona los infantes son atraídos por el sonido de las palabras, esto va cambiando, según van pasando los años, haciendo que su interés se pase ya no solo a lo que escucha, sino también a lo que puede ver.(La Aventura de Oír.Ana Pelegrin)

Es aquí, donde entra la animación como una nueva forma de aprendizaje, ya que los jóvenes ya no solo se limitan a escuchar una historia o a leerla, sino también a ver las imágenes que sus cabezas creaban mientras imaginaban esas historias.

¿Pero no sería bueno que los jóvenes sigan leyendo las historias y que se sigan transmitiendo las tradiciones orales por medio de los relatos?

Esto claramente sería lo ideal, ya que la animación pasaría a ser una herramienta para soportar las distintas formas de tradiciones culturales¹⁸, tanto escritas como contadas y así poder sacarle el máximo partido a esta tecnología.

Pero lastimosamente en la actualidad cada vez es más común escuchar a los jóvenes decir “no me gusta leer” o palabras similares; Debido a esta forma de pensar de los jóvenes, las tradiciones culturales han perdido poco a poco su influencia en los

¹⁸ Es cada uno de aquellos acuerdos que una comunidad considera dignos de constituirse como una parte integral de sus usos y costumbres.

jóvenes como medio de enseñanza y de difusión. Y a que cada vez más jóvenes desconozcan sus propias tradiciones orales e incluso, se sienten más identificados con culturas foráneas, las cuales van creando una penetración cultural en los jóvenes. (Cada cual atienda su juego. Ana Pelegrín)

Es aquí cuando la animación puede hacer que las tradiciones orales renazcan y vuelvan del olvido al que poco a poco el desinterés de los jóvenes las ha visto relegadas.

Creando que historias como la Llorona¹⁹ en Méjico, la Patasola²⁰ en Colombia y muchos otros, regresen con un aire nuevo a enseñar a los jóvenes los valores y las enseñanzas por las cuales fueron creadas.

Esto claro es importante, ya que no solo basta con crear una animación para ver a estos personajes de leyenda cobrar vida, si no también que la representación de los valores y de las enseñanzas que representan y que por generaciones transmitieron, no se vean afectadas, pero que se puedan entender en los tiempos que se sitúen.

Así pues la animación como medio difusor cultural a abierto nuevos horizontes en Latinoamérica ya que no solo sirve ahora para rescatar historias que quedarían en el olvido, si no a su expansión y a su distribución a distintos lugares del mundo.

¹⁹ Espectro del folclore hispanoamericano que, según la tradición oral, se presenta como el alma en pena de una mujer que asesinó o perdió a sus hijos, busca a estos en vano y asusta con su sobrecogedor llanto a quienes la ven u oyen.

²⁰ Es uno de muchos mitos del folclor de Sudamérica relacionado con mujeres monstruos. Su aspecto es aterrador: cabellera enmarañada, grandes ojos de tigresa, boca grande, colmillos enormes.

7. DISEÑO METODOLÓGICO

7.1. Enfoque de la investigación

La investigación es principalmente descriptiva, documental y aplicada. En primera instancia es descriptiva ya que realiza una descripción de los métodos de animación y de las leyendas más populares de la región andina colombiana, detallando sobre sus orígenes y sobre que trata cada historia, haciendo una exposición de cada una en su entorno cultural. Además al necesitar información de diferentes fuentes como libros, periódicos, relatos, cuentos y las historias, se hace documental. Para concluir es aplicada, ya que el conocimiento adquirido sobre las tradiciones orales y sobre la realización de productos audiovisuales generará el producto animado en 2D.

7.2. Instrumentos de recolección de datos

Se usó la entrevista como método de recolección de información, para poder tener de una forma directa las opiniones del público objetivo escogido.

Se consultó internet y libros de mitos y leyendas con base en la información se creó la serie animada.

8. OBSERVACIÓN

8.1. La patasola

Se va a desarrollar una observación de ocho historias sobre la leyenda de la Patasola desde las siguientes categorías: zona geográfica, centralización de la historia y descripción del personaje. Vamos a recolectar esta información en el formato que anexamos a continuación

Nombre de la historia				
Autor de la historia				
Zona geográfica de la historia				
Centralización de la historia				
Descripción del personaje				

Tabla 1. Formato análisis leyenda

8.1.1. Resultado de la observación

Las historias seleccionadas cuentan con la característica del porque la Patasola solo tiene una pierna, pues narran la historia en la que ella fue víctima de un ataque de celos y dolor por parte de su esposo que al verla con su amante en su propio hogar, decide cortarle la pierna. Después como si de una condena o castigo se tratará, la Patasola vaga por las tierras colombianas cobrando víctimas, en su predilección hombres infieles, bebedores o apostadores.

Se decide tomar parte de cada versión y adaptarla a un ambiente más actual, partiendo de que se trata de una mujer que como espanto tiene solo una pierna y con un aspecto físico desagradable. Su rostro lleno de ira, sus dientes en forma de colmillos que enseña a sus víctimas, de vestidos roídos por el tiempo, de cabello bastante desarreglado y sucio. Que cuando se convierte en una bella mujer, tiene ropa actual y de una gran hermosura, atrayendo hacia ella a los hombres infieles y borrachos que se dedican a beber hasta altas horas de la noche o son apostadores empedernidos. El capítulo piloto se centrará sobre un hombre borracho y descuidado que recibirá un castigo por parte de la Patasola.

Si se desea ver la aplicación del instrumento ver anexo 1.

8.2. ESTUDIO DE CASOS

Se seleccionaron tres casos desde diferentes perspectivas, como lo son la animación japonesa en 2D, la animación latinoamericana en 2D y la animación en 3D. Fueron escogidos ya que cada uno tiene un estilo diferente de animación, además de que tratan sobre temas culturales, específicamente las leyendas populares de sus regiones.

Con estos casos realizamos un análisis desde las siguientes categorías: Técnica de animación, estilo visual, manejo de la historia y sonorización. Vamos a recolectar esta información en el formato que anexamos a continuación:

Categorías	Audiovisual
Serie	
Autor	
País	
Año	
Técnica de animación	
Estilo Visual	
Manejo de la historia	
Sonorización	

Tabla 2. Formato análisis de casos

8.2.1. Caso No. 1 *SERIE YAMI SHIBAI*



Imagen 12. Yami Shibai

Yami Shibai se presenta como una serie que aborda una gran cantidad de leyendas urbanas japonesas en un formato que apenas llega a los 5 minutos contando su introducción y su cierre. A diferencia de otros animes, su manejo de animación y la duración de esta, nos ofrece una estética llamada Kamishibai lo que al español se traduciría a drama de papel, un nombre realmente apropiado para lo que nos muestra en su corto tiempo de duración durante todos los episodios, ya que los personajes involucrados no son más que figuras recortadas de papel que rara vez cambian sobre fondos estáticos. Esto aunque podría ya de por sí alejar a la audiencia es en sí el punto fuerte de sus aspectos que ayudan a las historias de terror que se relatan. Los episodios tienen como única parte en común la introducción, desde un principio se deja claro la premisa: Un personaje llega todas las tardes con su teatro ambulante, invitando a los niños a acercarse para presenciar alguna historia terrorífica que será

representada con títeres de papel. Desde este punto en adelante cada historia nos mostrará a personajes siendo atormentados por seres de ultratumba que han regresado a nuestra dimensión para castigar a las personas que de una forma han hecho que estas se enojen.

Yami Shibai nos muestra familias enteras que sufren una maldición, niños atormentados por espectros o personas sumergidas en situaciones tremendamente terroríficas, todas con un final, que se sobreentiende, muy trágico. Ignorando por completo si se basan en historias y leyendas ya antiguas pero que son adaptadas a un tiempo actual, esto a mi parecer ayuda mucho a que la historia pueda ser entendida rápidamente por los jóvenes ya que logra hacer que se conecten con la historia y dejen de verla como algo que cuentan las personas en los pueblos, a algo que podría pasarles en sus propias casas.

Si se desea ver la aplicación del instrumento ver anexo 2.

8.2.2. Caso No 2 La leyenda de la Nahuala



Imagen 13 La leyenda de la Nahuala

La leyenda de la Nahuala es un largometraje animado producido en México en el año 2007 por el estudio de animación Animex Estudios y dirigida por Ricardo Arnaiz. Esta historia tiene una premisa sencilla y aunque esto no es un pecado, la historia tiene bastantes vacíos y no es fluida, tal vez faltó más trabajo en el guion y una buena edición. En cuanto a la animación, había momentos en que no se veía fluida, la utilización de la técnica 2D para los personajes con la técnica 3D para los escenarios y algunos efectos no lograba compenetrarse totalmente. Su punto fuerte es el enfoque cultural que se le da al largometraje, rico en costumbres e iconos de su cultura, evidenciando así el deseo de mostrar este tipo de historias y el interés del público por verlas. Si se desea ver la aplicación del instrumento ver anexo 3.

8.2.3. Caso No 3 Mitos y leyendas de Colombia- La Patasola



Imagen 14. La Patasola

El señor Hugo León Ortiz, desde su jubilación ha comenzado a dedicarse a la animación en 3D, recreando mitos y leyendas de Latinoamérica. Su técnica en las

animaciones es el 3d y en su canal de Youtube se ve un claro éxito e interés por la población, pues muchos ven un gran aporte e innovación en ver productos audiovisuales animados, de esta temática.

Los capítulos se centran en como un personaje es víctima o al menos se cruza en su camino el espanto, monstruo o espectro protagonista de la leyenda popular. Mientras va sucediendo la historia, el narrador cuenta cómo surgió desde un principio aquel ser fantástico, o al menos da una relación del porque actúa y ataca a sus víctimas, pues como el autor indica, pretende a través de las leyendas animadas en 3D dejar un mensaje claro de moralejas y valores que podrían optar los niños y porque no los jóvenes y adultos. Si se desea ver la aplicación del instrumento ver anexo 4.

8.3. ENTREVISTA

- **Perfil informante:** Se entrevistaron estudiantes de básica secundaria y educación media entre los 14 y 18 años de edad de la ciudad de Bogotá
- **Escenario:** La entrevista se realizó en una casa de familia donde se reunieron los estudiantes.
- **Tipo de entrevista:** Es mixta o semi-estructurada ya que se basó en una guía de preguntas y que el entrevistador tuvo la libertad de modificarlas y de introducir preguntas adicionales para obtener mayor información sobre los gustos de los jóvenes.

- **Objetivos de la entrevista:** El objetivo de la entrevista fue conocer si han visto animaciones relacionadas con las leyendas colombianas y con el género de terror, además de que factores les llama la atención a la hora de ver una animación.
- **Cuestionario base**
- ¿Conoces sobre las leyendas colombianas? ¿Te han hablado de ellas en el colegio?
- Si es así ¿cuál te llama la atención? ¿Porque?
- ¿Has visto animaciones sobre la patasola o alguna leyenda colombiana?
- ¿Cuando ves animaciones de terror que factores hacen que sigas viéndola y porque?
- ¿Te llamaría la atención ver alguna animación relacionada con este tema?
¿Qué te gustaría ver en ella?
- ¿Han visto animaciones hechas en Colombia? ¿Qué opinas de ellas?

- **Análisis**

Para el diseño de la entrevista se crearon siete preguntas base, en el transcurso de la entrevista se añadieron y modificaron algunas preguntas para profundizar más en el tema. Para las dos primeras preguntas se pudo observar que la mayoría de jóvenes conocen el tema y lo han hablado tanto en el colegio como con sus amigos. Para las siguientes preguntas relacionadas ya con la animación en Colombia y la animación enfocada al género de terror y a las leyendas se pudo observar que los jóvenes tienen muy poco conocimiento acerca de las animaciones realizadas en Colombia, la única que destaca es el “profesor súper O”²¹, pero que sin lugar a duda les llamaría la atención una animación enfocada a las leyendas colombianas, ya que la gran mayoría de los entrevistados no ha visto una animación enfocada a ese tema. Los factores que los jóvenes toman en cuenta para seguir viendo una animación es principalmente su historia, luego está la parte de sonido y efectos visuales. Si se quiere saber con profundidad que se dijo en la entrevista remitirse al anexo 5.

²¹ Profesor súper O es una serie de televisión animada colombiana que se transmite desde el año 2006

9. DESCRIPCIÓN DE LA SERIE ANIMADA

Qué es, en qué consiste, cada cuanto se transmitirá, bajo qué características.

9.1. CAPÍTULO PILOTO “FLASH BACK”

El proceso de desarrollo del capítulo se organizó en tres etapas; preproducción, producción, posproducción. En cada una de estas etapas se describirá la realización del proyecto. A continuación se muestra la estructura en un esquema donde se muestra las fases del desarrollo y sus respectivos procesos como lo vemos en el siguiente esquema.

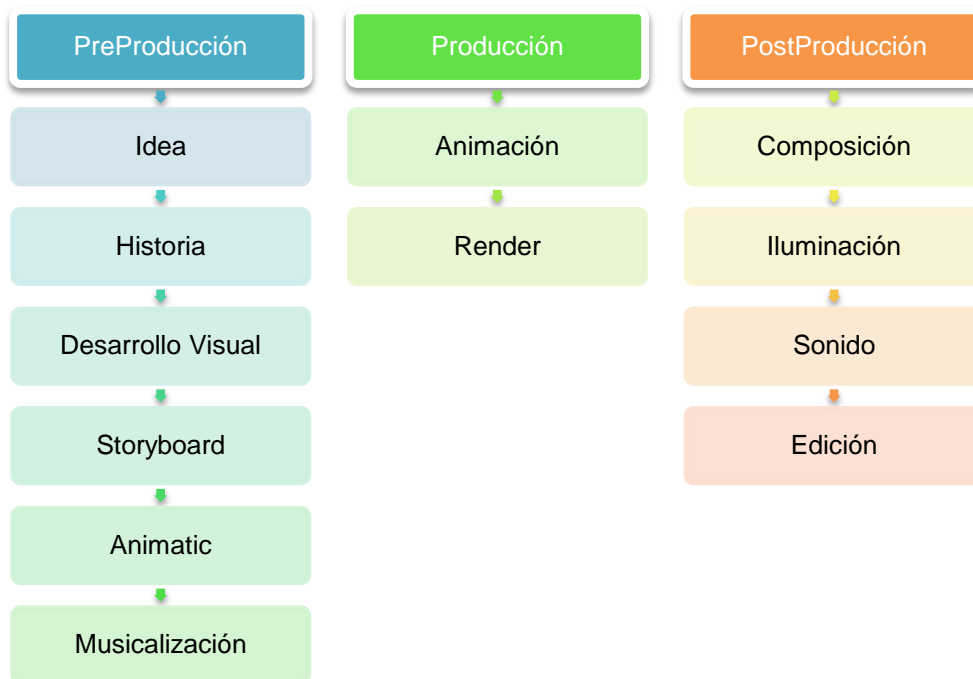


Tabla 3. Esquema de proceso de desarrollo del capítulo El anillo

9.2. PREPRODUCCIÓN

9.2.1. Idea

En esta primera fase de la preproducción se identificó el problema que queríamos resolver que es ¿Cómo desarrollar un seriado animado en 2D, basado en 6 leyendas populares colombianas, como elemento de socialización y alternativa de las tradiciones orales colombianas a estudiantes de básica secundaria y educación media de Colombia? . Se seleccionaron 6 leyendas populares de la región Andina colombiana y se escogió la leyenda de la patasola como una de esas doce leyendas para adaptarla y desarrollar el capítulo piloto “El anillo”. A continuación un pequeño fragmento de la historia:

“Una mujer fue infiel a su marido con el jefe de él, ella víctima de un corte en su pierna por su esposo, está destinada a vagar por las tierras colombianas en una sola pata, mientras de la otra chorrea sangre y sufre de dolor, ella camina dando quejidos lastimeros por donde va.”(Vallejo, 2008)

9.2.2. Historia

En la segunda fase se desarrolló el proceso de adaptación de la leyenda de la Patasola a una historia creada para el capítulo piloto como lo podemos evidenciar en la imagen 15.

Flash Back

Han pasado varias minutos desde que el accidente ocurrió y de entre los escombros un hombre sale tambaleándose, su nombre es Esteban y a pesar de los golpes y las heridas, logra ponerse en pie y caminar para pedir ayuda. Aunque adolorido, Esteban no se encuentra tan lastimado como podría pensarse y en su mente da gracias a Dios por haber salido ileso de tan terrible accidente, aunque intenta recordar lo ocurrido, a su mente solo llegan recuerdos de momentos más alegres para él.

Después de caminar unos minutos, por las solitarias calles del pueblo, Esteban quien aún se encontraba aturdido por el accidente, nota que las calles del poblado se encontraban solas y rodeadas de un silencio extraño e incómodo. Mientras se encontraba pensativo por lo que acababa de notar, nuevos recuerdos llegaron a su mente como agujas en la cabeza, escenas en las que compartía con una bella mujer, con cada nueva punzada que llegaba a su mente Esteban la comenzaba a recordarla.

Imagen 15. Fragmento de la historia "Flash Back"

Con esto se obtuvo una historia narrativa llamada "Flash Back" de tres páginas, ver anexo 6. Después se continuó con la realización del guion técnico con un desglose de planos, movimientos de cámara, diálogos de los personajes, sonidos y además la duración aproximada del capítulo. Igualmente se hizo la descripción de los personajes.

9.2.3. Desarrollo Visual

En la fase de desarrollo visual se inició con el diseño de personajes. En este proceso se buscó un estilo propio así que se realizaron los primeros bocetos para los personajes principales de la historia como se puede ver en las imágenes 16, 17 y 18.



Imagen 16. Boceto personaje La Patasola

Creado por Bryan Nuncira

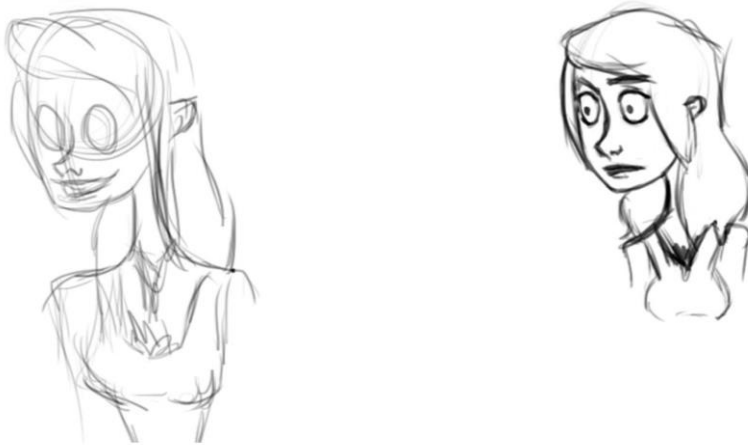


Imagen 17. Boceto personaje Camila

Creado por Bryan Nuncira



Imagen 18. Boceto personaje Esteban

Creado por Josue Yurivilca

Luego se escogieron los diseños finales que se usarían el capítulo piloto. Se realizaron estudios de poses y rostros para los personajes de la Patasola, Esteban y Camila, realizados en Photoshop y en sketchbook como lo podemos ver en las imágenes 19, 20 y 21. Igualmente para finalizar la parte del diseño de personajes se crearon propuestas de color para los personajes de la Patasola, Camila y Esteban, realizados en Photoshop como podemos ver en las imágenes 22, 23 y 24.



Imagen 19. Estudio de poses del personaje Esteban

Creado por Josue Yurivilca



Imagen 20. Estudio de poses del personaje La Patasola

Creado por Bryan Nuncira

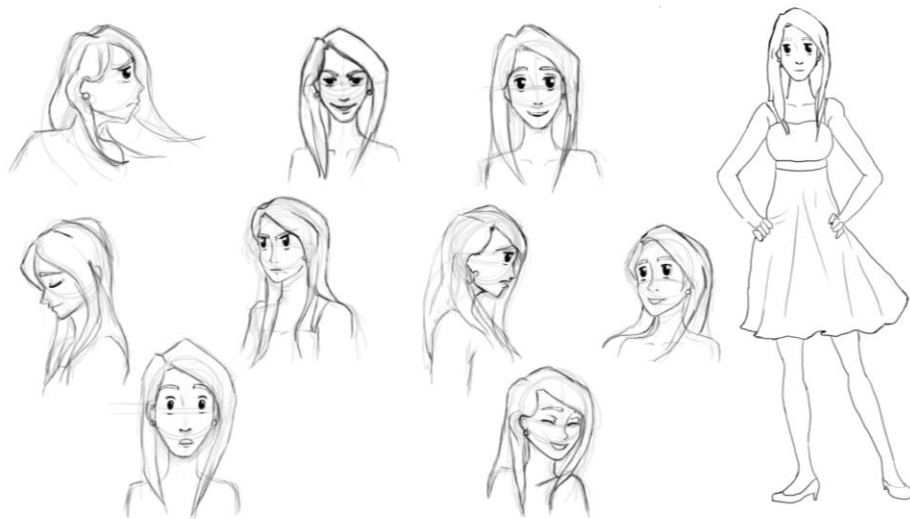


Imagen 21. Estudio de rostro del personaje Camila

Creado por Paola Rodríguez

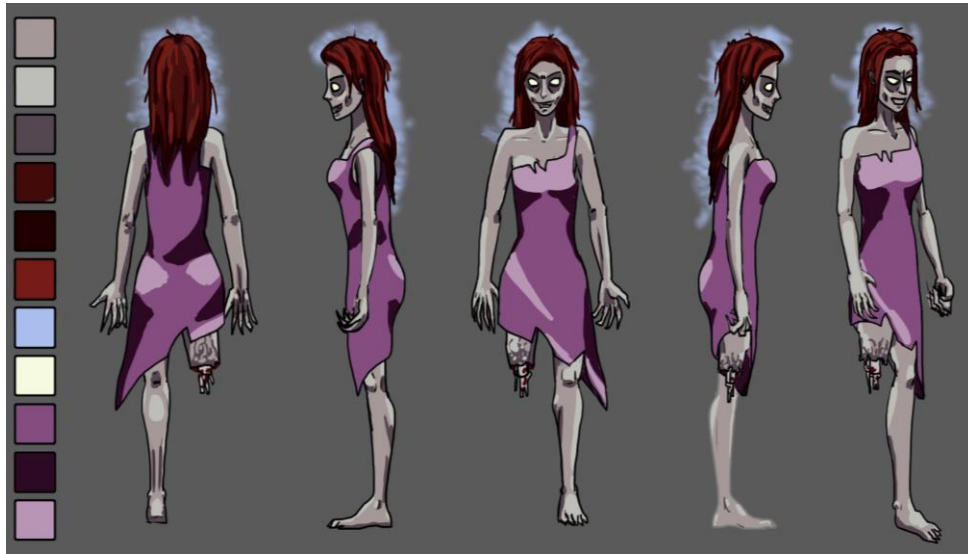


Imagen 22. Propuesta Color La Patasola

Creado por Iván Cortes



Imagen 23. Propuesta Color Camila

Creado por Paola Rodríguez



Imagen 24. Propuesta Color Esteban

Creado por Josue Yurivilca

Para el diseño de escenarios se realizaron las primeras pruebas con estilos y técnicas diferentes, realizados en photoshop e illustrator como se puede observar en las imágenes 25 y 26, optando por la técnica paint over que consiste en realizar una pintura digital sobre un modelo en 3D. Se han realizado los modelados del escenario en 3D como podemos observar en la imagen 27. Y la finalización de estos con la aplicación tanto de la técnica paint over como de la ilustración en la imágenes 28 y 29.



Imagen 25. Boceto escenario

Realizado por Iván Cortes



Imagen 26. Boceto escenario

Realizado por Paola Rodríguez

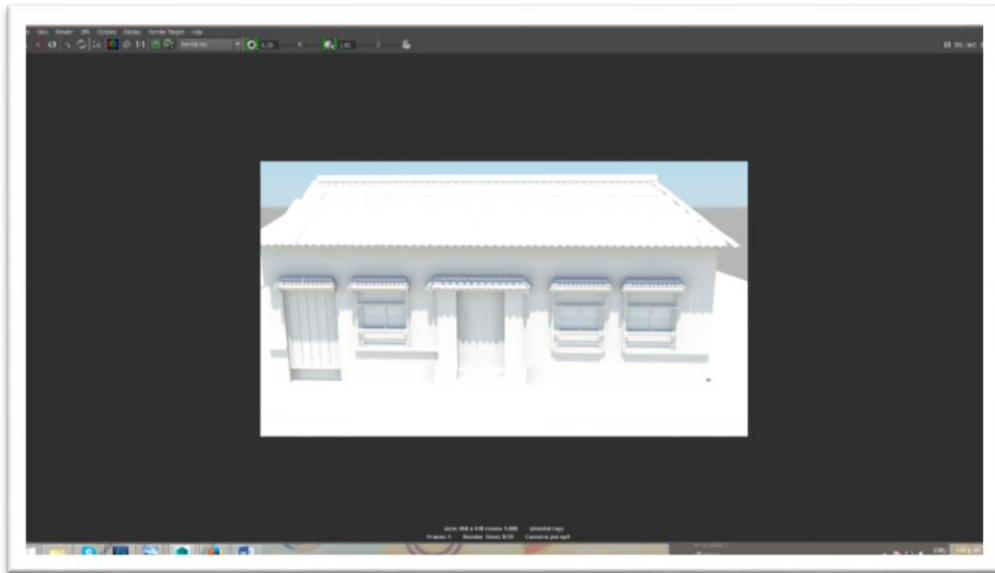


Imagen 27. Modelado Casa tradicional colombiana
Realizado en maya por Paola Rodríguez



Imagen 28. Escenario realizado con técnica paint over
Realizado en maya por Paola Rodríguez

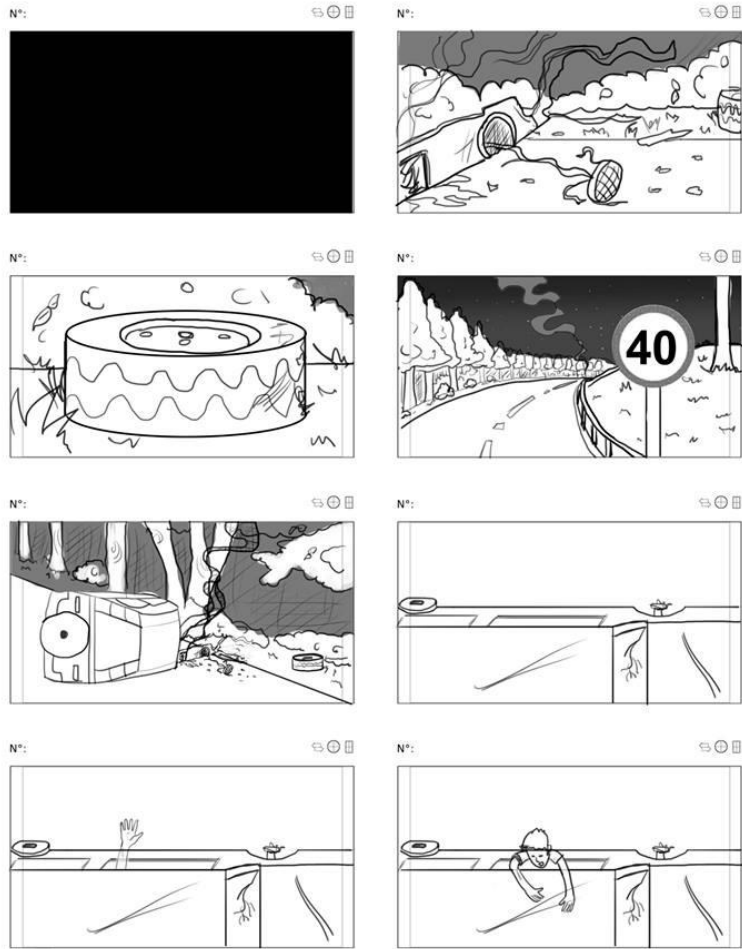


Imagen 29. Escenario
Realizado por Iván Cortes

Todo el proceso de creación de escenarios ver el anexo 7.

9.2.4. Storyboard

Para esta fase se realizó el Storyboard, Este se dibujó en photoshop, mostrando una idea más clara de los planos del guion técnico, como podemos evidenciar en la imagen 30. Todo el storyboard ver el anexo 8.



BELOFILMS.com

Imagen 30. Storyboard Flash Back

9.3. PRODUCCIÓN

9.3.1. Animación

El capítulo piloto tiene tres personajes: una pareja y un ser sobrenatural. Para la pareja se quiso obtener una animación fluida y para la patasola se quiso obtener una animación errática, aleatoria y aunque a este personaje le falta una pierna, esta se mantiene erguida por una energía fantasmal.

La animación se realizó en el software Toonboom Animate Pro como podemos evidenciar en las imágenes 31 y 32

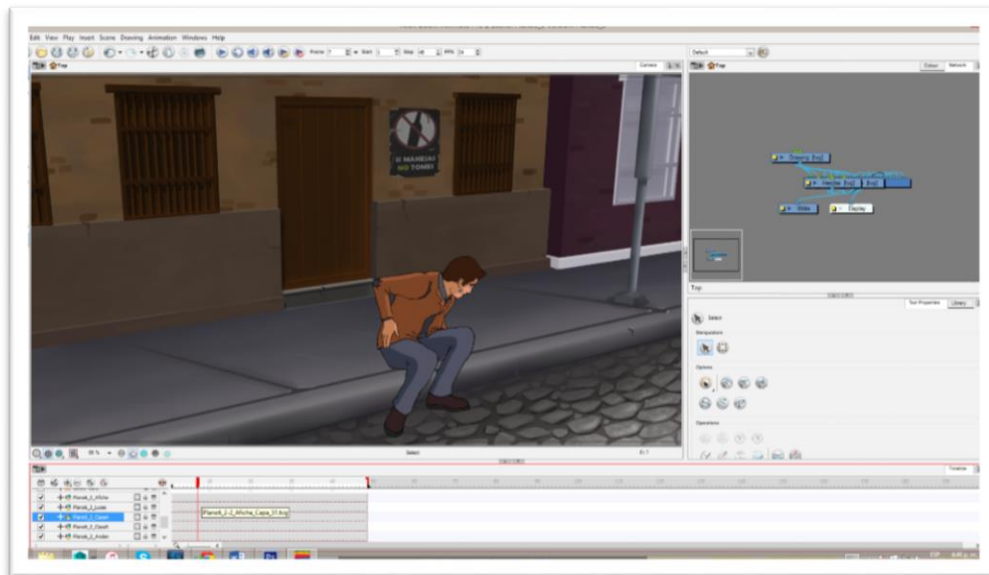


Imagen 31. Animación de Esteban

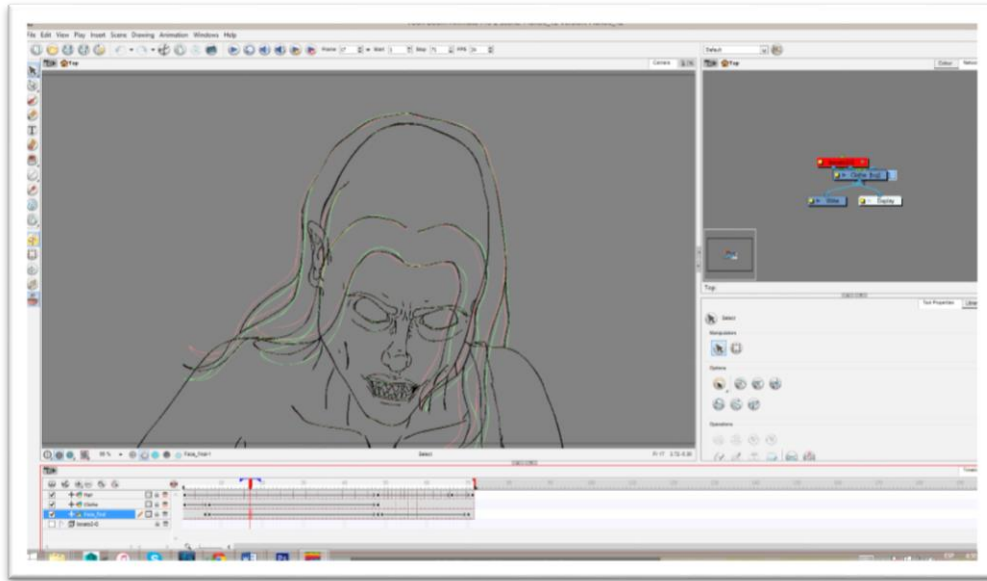


Imagen 32. Animación de la Patasola

9.3.2. *Render*

Ya terminado el proceso de animación se procede a la fase de render²². Se decide exportar las animaciones como video .mov²³ y renderizando los personajes en una o más capas para mayor control de la imagen en el proceso de composición.

²² Render: Término usado en para referirse al proceso de generar una imagen digital desde un modelo o escenario.

²³ MOV: formato de video y audio, desarrollado por la compañía Apple

9.4. POSTPRODUCCIÓN

9.4.1. Composición

Ya terminado el proceso de render de los planos animados se procede a trabajar en la colorización de estos, para crear el entorno en el que se desarrolla la historia. En este proceso se trabajó con el software After Effects y Nuke.

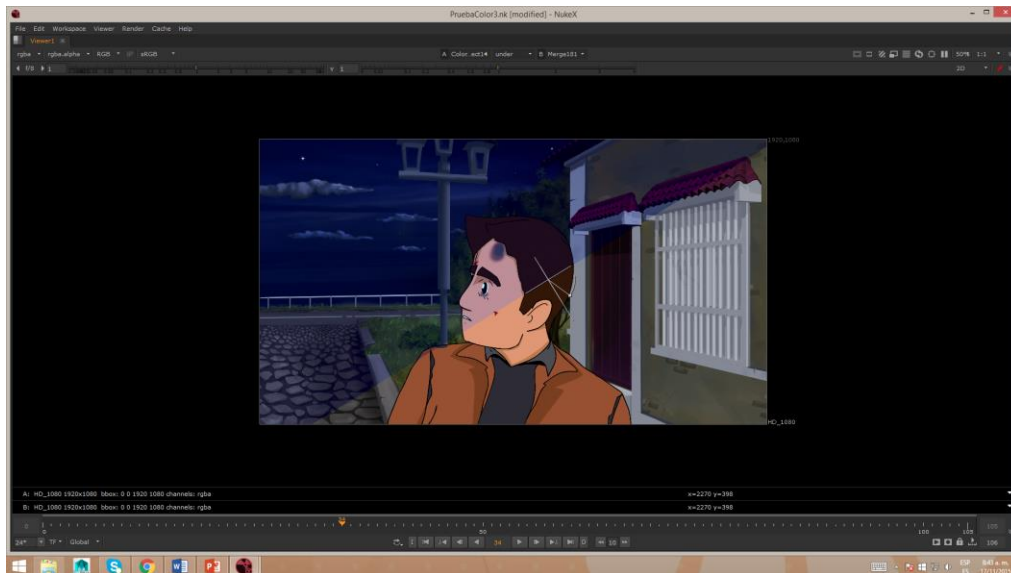


Imagen 33 Colorización

9.4.2. Iluminación

La historia transcurre en la noche, así que se quería crear un entorno tenebroso, e inquietante al mostrar la soledad de las calles. La parte de iluminación se centró en la luz de la luna y las lámparas del pueblo que juegan un papel importante para la creación del ambiente del capítulo.

9.4.3. Edición

En este proceso se unen los archivos de video para crear la pieza audiovisual. Se procedió a recortar y ordenar estos archivos, añadiendo transiciones y textos al capítulo piloto. Para la edición se utilizó el software Premiere.

9.4.4. Sonido

Las voces de los personajes pertenecen a quienes presentan el presente documento, el sonido específico se descargó de freesound.org²⁴, sitio web que inició en 2005 por el grupo musical de la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona, España.

9.4.5. Prototipo

Anexo en CD.

²⁴ <https://www.freesound.org/>

10. CONCLUSIONES

Aunque la animación en Colombia va por buen momento, aun se siente las limitantes para el desarrollo de estos productos audiovisuales, sobre todo si hablamos de grupos estudiantiles o independientes.

Esto debido a los costos tanto de herramientas, como de software especializado en animación haciendo que estos grupos se vean empujados a recurrir a software ilegal. Igualmente se debe a los complicados procedimientos y elevados precios que crean los distribuidores oficiales de este tipo de software en Colombia.

Sin embargo esto ha hecho que los pocos grupos audiovisuales tanto de la animación 2D como la 3D, sean personas recursivas y por esa misma dificultad se han convertido en maestros autodidactas en diferentes software ya que de no ser así, su desarrollo profesional en este campo sería más complicado de lo que es en la actualidad.

Durante el transcurso de este proyecto estudiantil, nos dimos cuenta que la gran mayoría de recursos tanto de software como de herramientas, se ha comenzado a dirigir con mucha mayor fuerza al sector del 3D, tanto así que es más fácil lograr conseguir software legal para la animación 3d que para la 2D.

Esto predispone a que los nuevos grupos que quieran incursionar en la animación 2D vean cada vez más sencilla la opción de desarrollar una animación en 3D debido a la facilidad de la adquisición de herramientas para el desarrollo de estas.

Aunque el proceso de la animación 2D es tan complicado como la animación 3D, la animación tradicional tiene un perfil un poco diferente a la hora de buscar a sus distintos integrantes con una tendencia más hacia las artes visuales que a la programación, como es el de ilustradores, coloristas, animadores, etc.

Sin embargo tanto la animación 2D como la 3D tienen una característica que es casi obligatoriamente necesaria para el desarrollo de una animación, y es la integración, comunicación y entrega del grupo en su totalidad, ya que si eso no ocurre las diferentes partes del proceso corren el riesgo de no terminarse o demorarse en sus tiempos de entrega y es aquí cuando la animación tanto 2D como 3D imponen su mayor exigencia.

Pero este último requerimiento es algo difícil de lograr si el tiempo que se le da a la totalidad del proyecto es limitado, esto puede crear desconcierto en los integrantes en el desarrollo del producto.

Esto es algo común en las instituciones de Colombia en las que se dictan este tipo de cátedras, dando un tiempo muy limitado o llevando un proceso de enseñanza torpe y deficiente.

Lo que conlleva a la necesidad de que tanto la animación 2D y sus requerimientos esenciales como dibujo, color y diseño de personajes, sean vistas por separado y no mezcladas con distintas cátedras que si bien aportan al desarrollo de una animación, lo que hacen es crear profesionales con mucha información en la cabeza pero que no permiten el desarrollo de una habilidad en especial.

11. REFERENCIAS

11.1. WEBGRAFÍA

- ¿Cómo se hizo Disney? (2014.octubre.3). Documental sobre el estilo de Disney. Tomado el 23 de julio de 2015. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=E1D-m6PjiaA>
- Manizales Vive Digital (2014) Guía de Buenas Prácticas de Calidad Internacional para la Industria de Animación Digital, Identificadas y Documentadas como Referente para la Empresa colombiana. Tomado el 9 de octubre de 2014. Recuperado de <http://www.manizalesvivedigital.com/#!/investigacion/c14v5>
- Gallardo, M. (2011). Efectos visuales y animación. *Madrid: E-Archivos Universidad Carlos III de Madrid*. Tomado el 10 de agosto de 2015. Recuperado de http://e-archivo.uc3m.es/bitstream/10016/12928/1/efectos_armenteros_2011_pp.pdf
- Mitos y Leyendas Populares de Colombia – Editorial Distribuidora ESCAR E.U. ISBN: 958-8251-57-8. Tomado el 20 de septiembre de 2015. Recuperado de <http://www.colegioeuropeo.edu.co/Mitos-y-Leyendas/la-patasola.html>

11.2. BIBLIOGRAFÍA

- Cocimano, G., Tradición, L. a, Latinoamericana, O., Voces, L. a S., & Del, A. (2006).
- Friedemann, N. S. De. (1998). De la tradición oral a la etnoliteratura *, 19–27.
- Friedman, N. (1999). De la tradición oral, 19–27.

- Montoya, V. (n.d.). La tradición oral Latinoamericana.
- López, J. O. (1996). *Leyendas populares colombianas* (p. 391).
- Colombres, A. (n.d.). Oralidad y literatura oral, 15–21.
- Mitos y Leyendas Populares de Colombia – Editorial Distribuidora ESCAR E.U.
ISBN: 958-8251-57-8
- Leyendas y mitos Colombianos. Edilux Ediciones 1991. Colombia. Por Hernando García Mejía. José Martínez Sánchez. Colección Juveniles
- Pelegr, A., & Ram, J. (n.d.). Cada cual atiende su juego de tradición oral y literatura.
- The_Illusion_Of_Life_DisneyAnimation.pdf. (n.d.).
- Ancha, P., Echeto, S., Culturales, E., Social, C., & Poscoloniales, E. (2014).
Lecciones del portal, 20–21.
- Duff, M. (2007). Fundamentos de la, 1–20.
- Pelegr, A. (n.d.). Tradición Oral.
- Espectadores cine colombiano. (n.d.).
- Víctor, M. (n.d.). La tradición oral latinoamericana, 33176(786).
- Vallejo, J. O. (2008). *Recopilación de Mitos y Leyendas de Pereira*.

ANEXOS

ANEXO 1: ANÁLISIS LEYENDAS PATASOLA

	Historia-Autor	Historia-Autor	Historia-Autor	Historia-Autor
Zona geográfica	Pereira	Huila	Tolima	Eje cafetero
Centralización de la historia	Personaje sus acciones	Personaje su historia o pasado	Personaje su historia o pasado	Personaje su historia o pasado y sus acciones
Descripción del personaje	Mujer vestida de verde, sombrero de paja, una sola pierna, bella pero con grandes colmillos	Horrible mujer, sin genitales, una sola pierna cuya forma en la parte inferior es de una garra de oso.	Una mujer la más hermosa del pueblo, víctima de un corte ahora con solo una pierna	Cabello cubriendo el rostro, de una sola pierna, y la otra bastante desagradable, grandes dientes.

Tabla 4. Formato análisis leyenda la Patasola

ANEXO 2: ANÁLISIS YAMI SHIBAI

Categorías	Audiovisual
Título	Yami Shibai
Autor	Tomoya Takashima
País	Japón
Año	2013
Técnica de animación	Animación por recorte
Estilo Visual	Kamishibai (Drama de Papel)
Manejo de la historia	Historias con una duración máxima de 4 a 5 minutos. Cada historia es auto conclusivo, en la que se muestra no el origen de estas leyendas urbanas japonesas, si no el encuentro entre los seres humanos y estos seres en un ambiente actual.
Sonorización	El sonido es fundamental en esta serie de anime, ya que ayuda a la serie animada a lograr una ambientación de terror en el tiempo tan corto del que cuenta.

Tabla 5. Formato análisis Yami Shibai

ANEXO 3: ANÁLISIS LA LEYENDA DE LA NAHUALA

Categorías	Audiovisual
Título	La leyenda de la Nahuala
Autor	Animex Estudios
País	México
Año	2007
Técnica de animación	Animación 2D y 3D
Estilo Visual	La combinación de escenarios y efectos 3D con la animación de personajes en 2D no logra verse bien en este largometraje, exceptuando algunos escenarios que están bien logrados.
Manejo de la historia	Historia con una duración de una hora y media. Esta tiene vacíos y no tiene un guion fluido. Se destaca los elementos tradicionales del país.
Sonorización	El sonido no logra un punto tensionante en la historia, va dirigido a un público infantil, así que pasa del terror a lo cómico.

Tabla 6. Formato análisis Leyenda la Nahuala

ANEXO 4 : ANÁLISIS MITOS Y LEYENDAS COLOMBIANAS

Categorías	Audiovisual
Título	Mitos y Leyendas colombianas - Patasola
Autor	Hugo León Ortiz Castellanos
País	Colombia
Año	2011
Técnica de animación	Animación 3D.
Estilo Visual	Modelos 3D para los personajes, uso de fotografía para algunos escenarios y modelos de entorno en 3D. De 2 a 7 minutos.
Manejo de la historia	La leyenda el autor evita contarla al estilo tipo informativo o documental, pues la leyenda la maneja contando como un personaje se encuentra en su camino al espectro o monstruo de la leyenda. Haciendo más interesante el producto audiovisual.
Sonorización	Sonido ambiente, canciones populares colombianas, narración por el mismo autor del cortometraje, voces para los personajes de la historia.

Tabla 7. Formato análisis Mitos y leyendas colombianas - La Patasola

ANEXO 5: ENTREVISTAS

Primera entrevista

Entrevistador: Esta es una entrevista que se va a desarrollar para el trabajo de grado Acechadores Nocturnos para la Fundación universitaria del Área Andina, esta información será utilizada para tal fin, están de acuerdo ustedes

Entrevistados: Si

Entrevistador: Listo, antes que nada me gustaría que se presentaran. ¿Cuál es tu nombre?

Me llamo Andrés Felipe Rojas y tengo 18 años

Mi nombre es Jhon Alexander Rodríguez Ocampo y tengo 18 años

Entrevistador: Bueno como sabrán y como les he comentado con anterioridad esta entrevista se va a usar de modo informativo y para un análisis para un proyecto que se está desarrollando. A continuación les voy a hacer una serie de preguntas, me gustaría que me contestaran de acuerdo a sus conocimientos, traten de ser lo más claros en lo que van a decir o por lo menos lo que ustedes sepan, no se inventen nada, solo que ustedes realmente conozcan

Ustedes han escuchado sobre las leyendas colombianas? ¿Han hablado de ellas en su colegio?, a alguno de ustedes les hicieron énfasis en ciertas historias de este tipo?

Felipe: Pues como tal en las materias no, pero siempre se llevó con mis amigos esa temática de hablar de eso, estoy medio familiarizado con algunas de ellas

Jhon: Si, igual pues en ciertas materias nos explicaban sobre algunas leyendas urbanas que habían en Colombia y pues es lo que uno sabe, lo que le enseñan en el colegio y lo que aprendes con los amigos

Entrevistador: En general, me dirían que en cierta forma fue conocimiento más casual que haya sido como que algo que el colegio les haya dado como una materia

Jhon: Si, muy por encima

Felipe: Si, la verdad nos guiábamos más que todo por un libro, hay aprendí muchas de las leyendas y de los mitos que hay en Colombia, pero hasta ahí

Entrevistador: Bueno ya sabiendo que han escuchado este tipo de temas, conocen sobre las leyendas. ¿Cuáles de las historias es la que más han escuchado y cual es tema que más de este tipo de historias les ha llamado la atención y porque?

Felipe: La leyenda que más he escuchado y de la que más me han hablado es de la Patasola. Me gusta también María la larga, es una leyenda muy casual pero es interesante para mí

Jhon: Yo he escuchado de la Llorona y también de la Patasola. Y pues no sé, lo que me gusta es algo que quede con intriga que uno se vaya entrelazando con esa historia, como que no quede en el vacío sino que se vaya resolviendo a medida de que va transcurriendo las cosas

Entrevistador: Según lo que les entiendo lo que les gusta es la temática en la que se toma el lugar esas historias que ustedes me comentan como Maria la larga, la Patasola, la llorona. ¿Entonces más que todo sus historias las que les llaman la atención o en si el personaje como tal?

Felipe: Me llama la atención el personaje y tal vez a veces bajo qué circunstancias se forman, porque muchos de ellos la verdad pues tienen como un aire maligno por decirlo así y eso es interesante para mi

Jhon: Y pues a mí me gusta es como el transcurso de la historia del personaje se va relacionando con ella, ósea porque fue así o porque no va a ser así

Entrevistador: Por qué pasaron las historias

Jhon: Si, o lo que hizo volverse así

Entrevistador: Ok, muchas gracias. Hablando sobre el proyecto que tenemos, que es desarrollar una animación. ¿Ustedes han visto animaciones que tengan que ver sobre la patasola o sobre la llorona en sí o de alguna otra leyenda colombiana que hayan visto?

Felipe: La verdad no he visto animaciones sobre eso

Jhon: Animaciones no, pero mini capitulitos sí. Pero así animaciones como tal no

Entrevistador: Y recuerdas donde lo viste, como se llaman esa series que viste?

Jhon: Pues salía con el nombre de la patasola y daban como una explicación de si historia

Entrevistador: ¿En qué medio lo viste?

Jhon: Por youtube

Entrevistador: Pero digamos has visto, no necesariamente la patasola otras animaciones que tengan que ver con esa temática no solamente de aquí en Colombia sino de otros lados

Felipe: No la verdad no. Estoy familiarizado con verlas en libros y en páginas más que todo

Jhon: Pero en cuanto a las leyendas colombianas o ya...

Entrevistador: Digamos en general

Jhon: Leyendas

Entrevistador: Si

Jhon: Pues animaciones como digamos Death note, que hablan sobre los shinigamis y todo eso pero pues como tal a parte de esas, no

Entrevistador: A parte del anime que tenga que ver con esa temática, ¿no?

Jhon: No

Entrevistador: Digamos que se desarrolla una animación de este tipo aquí en Colombia, ¿Para ti cuales serían los factores de estas animaciones en la parte de terror o en la parte grafica que te llamaría a ti más la atención, que te gustaría ver en caso de que se desarrollaran?

Felipe: En cuanto a la parte de terror me gustaría que fueran centradas en el momento, me refiero al medio ambiente en que se desarrolla la historia porque pues esa es la gracia y ese es como el lugar del personaje, infundirle una especie de miedo al que lo está escuchando y al que lo está viendo.

Jhon: Yo creo que es más que todo propiciar que a la gente le enganche la historia como pues a nosotros nos enganchó. Gente que no conoce sobre nuestras leyendas se enganchen de ellas y que vean que en realidad es chévere tener conciencia o saber algo sobre nuestras leyendas. Ósea porque son buenas

Entrevistador: Esto es una pregunta aparte de las leyendas, ¿ustedes que necesitan ver en la animación para que los enganche a ustedes?, por decir esto va por buen lugar esto me gusta

Jhon: Pues yo digo que más que todo lo que engancha a uno es la trama, no. Ósea que desde el comienzo le empiece a interesar y si, que uno diga quiero seguir viendo esta serie y uno siga derecho, Para mí es la trama lo que lo engancha, la historia

Entrevistador: Más que la parte gráfica, más que la parte visual de la animación, es que tenga un buen guion?

Jhon: Si

Entrevistador: Ok. Aparte de esto, que no tenga nada que ver con terror ¿han visto animaciones hechas aquí en Colombia que no tenga nada que ver con leyendas y cuáles? Las que recuerden

Felipe: Más que todo han sido presentaciones de proyectos en cuanto a empresas nuevas y como proyectos de construcción no, que meten animaciones de personas. Y programas educativos que dan en canales institucionales

Jhon: El profesor super O

Entrevistador: Ósea es más que todo estilo animación usada en la publicidad, no tanto en una narración, que cuente una historia....

Felipe: exacto

Entrevistador: Listo ¿Para ustedes que es una leyenda?

Jhon: Es una historia que a lo largo del tiempo va a pasar de generación en generación, sino que con alguno que otro cambio. Pero pues son como historias que la gente contaba y como pasaban a muchos pueblo pues la demás personas entendieron eso.

Entrevistador: En caso de que la leyenda patasola la hicieran. ¿Les llamaría la atención enfocada a esta actualidad o como se contaba originalmente?

Felipe: Yo creería que mejor originalmente porque pues a pesar de que haya cambiado mucho la leyenda siempre guarda muchos cosas originales. Me quedo con la original ya que siempre tiene su lado más oscuro por decirlo así y mas interesante

Jhon: Pues igual como tal a la gente le gusta cómo fue originalmente y pues como han cambiado, si sacan una serie contando lo verdadera historia a mucha gente le va a gustar porque van a saber cómo en verdad es la historia

Segunda entrevista

Entrevistador: Esta es una entrevista que se va a desarrollar para el trabajo de grado Acechadores Nocturnos para la Fundación universitaria del Área Andina, esta información será utilizada para tal fin, están de acuerdo

Si señor

Entrevistador: Antes que nada para empezar con las preguntas me gustaría saber su nombre y edad

Mi nombre es Nicolás Ceballos y tengo 17 años

Mi nombre es Cristian Rosario y también tengo 17 años

Entrevistador: Como les comentaba antes de la entrevista todo lo que vamos a hablar aquí va a ser sobre las leyendas colombianas y su conocimiento sobre esto. Ya sabiendo esto, ¿ustedes conocen alguna leyenda Colombiana o les han hablado algo de eso en el colegio, han tenido un acercamiento a este tipo de historias de alguna forma?

Nicolás: Si señor, en el colegio me brindaron la información

Cristian: No, nunca he tenido conocimiento de alguna leyenda colombiana

Entrevistador: No conoces absolutamente alguna leyenda colombiana,

Cristian: No, ninguna

Entrevistador: Sabiendo que existe leyendas, ¿qué temática de esas leyendas te ha llamado la atención?

Nicolas: La temática que más me llama la atención es primero que todo como la fantasía que le dan a la historia, con un comienzo tomando como una anécdota y la historia encamina como la fantasía a un final incierto y que pues se busca lograr como una especie de trama al receptor de la leyenda

Entrevistador: Tú como me dices que no has escuchado nunca una leyenda, ¿sabes que es una leyenda?

Cristian: No, la verdad no

Entrevistador: Listo. Ustedes han visto alguna vez una animación o pues un producto de animación que hable sobre la patasola o sobre alguna leyenda diferente?

Nicolás: No, no he tenido ninguna...

Entrevistador: ¿Por ningún medio?, ¿ni por televisión ni por internet?

Nicolás: No señor

Cristian: No, tampoco

Entrevistador: ¿Pero ustedes han visto animaciones de terror?

Nicolás, Cristian: Si

Entrevistador: Cuándo ven este tipo de animaciones de terror, ¿ que factores hacen que sigan viéndolas, qué es lo que les llama la atención para que los enganche a este tipo de historias?. ¿Los personajes?, ¿la historia?

Nicolás: Factores importantes a la hora de ver animaciones de terror. Es muy importante la música, los efectos que se le meten a las animaciones, que se vean creíbles, que convengan, además del inicio, el nudo y desenlace que se le da a la animación

Cristian: Como la historia, ósea que empiece bien la historia, que no sea como tan aburrida al principio

Entrevistador: Que no sea muy lenta cuando empiece

Cristian: Eso que no sea lenta

Entrevistador: Ok. Ya conociendo que han visto y conocen leyendas e historias de terror Les llamaría la atención ver alguna animación relacionada con este tema y que te gustaría ver en ella tanto en personajes, como en la historia

Nicolás: Si me parecería bastante interesante ya que cuando tuve la oportunidad de conocer las leyendas, principalmente fueron en texto, entonces pues la impresión que da al leer no es la misma que al ver, al escuchar, entonces me parece muy interesante que esto se hiciera visible, que se viera la semiótica de la imagen representada en la animación

Cristian: Me gustaría ver ese tipo de animaciones, porque pues el tipo de películas que más nos traen son las gringas, entonces me gustaría saber cómo más lo colombiano

Entrevistador: Te gustaría ver ese que se haga ese tipo de productos con lo autóctono del país, Y bueno saliendo del tema del terror ¿ustedes han visto animaciones hechas en Colombia? ¿Qué opinas de estas? ¿Producciones colombianas que quieras mencionar?

Nicolás: Solo una que creo que es la del profesor Súper O y del resto no tengo conocimiento de otra animación conocida

Entrevistador: Y qué opinas del profesor súper O

Nicolás: Pues no sé, me parece que es un poco vieja, ya no se acomoda a los estándares que tiene las animaciones a hoy en día, entonces me parece que debería ser renovada que tuviera más calidad

Entrevistador: ¿En la parte gráfica tú exigirías un poco más?

Nicolás: Exacto!

Cristian: También la única que conozco es la del profesor super O. Y no se es que los personajes que nos montan aquí en Colombia lo cogemos como en burla porque pues precisamente vienen de otros países acá siempre son como los afro descendientes, como los negritos, entonces los acentos y todo eso lo cogemos siempre de burla

Entrevistador: Se remarcan mucho los estereotipos en este tipo de animaciones?

Cristian: Si, exacto

Entrevistador: Ok. Su opinión sobre un producto de estos que vaya a salir en Colombia. ¿Qué les parecería a ustedes? ¿Si le llamaría la atención verla o la vería si tuviera ciertos tipos de calidad? ¿Y en ese tipo de calidad que le exigiría a ese tipo producto?

Nicolás: Si obvio, pues yo le daría la oportunidad al producto que se me está vendiendo. Es obvio que si es un producto colombiano pues con mucho más entusiasmo lo vería. De pronto vería fortalezas que tiene, falencias además de eso me gusta la idea que estemos tomando ideologías colombianas, como anécdotas que son traídas de Santander, Boyacá, de campesinos muy básicos a ya metrópolis que lo podemos ver y aprender de ellas

Cristian: Si también me gustaría experimentar lo colombiano en animaciones y todo eso

Entrevistador: Muchas gracias

ANEXO 6: CAPÍTULO “FLASH BACK”

Han pasado varios minutos desde que el accidente ocurrió y de entre los escombros un hombre sale tambaleándose, su nombre es esteban y a pesar de los golpes y las heridas, logra ponerse en pie y caminar para pedir ayuda. Aunque adolorido, esteban no se encuentra tan lastimado como podría pensarse y en su mente da gracias a dios por haber salido ileso de tan terrible accidente, aunque intenta recordar lo ocurrido, a su mente solo llegan recuerdos de momentos más alegres para él.

Después de caminar unos minutos, por las solitarias calles del pueblo, esteban quien aún se encontraba aturdido por el accidente, nota que las calles del poblado se encontraban solas y rodeadas de un silencio extraño e incómodo. Mientras se encontraba pensativo por lo que acababa de notar, nuevos recuerdos llegaron a su mente como agujas en la cabeza, escenas en las que compartía con una bella mujer, con cada nueva punzada que llegaba a su mente esteban la comenzaba a recordarla.

Abrumado por estos pensamientos, esteban se sentó sobre el andén para aclarar su mente, fue en ese momento cuando esteban absorto por sus recuerdos, escucho un sonido que llamo su atención, miro a su alrededor y vio que al otro extremo de la calle en la que se encontraba, se veía una silueta la cual se acercaba poco a poco, esteban se puso de pie y grito ¡auxilio! Movi6 los brazos para que la figura notara su presencia, pero esta parecía ignorarlo y aunque la figura se dirigía hacia esteban, este volvió a gritar pidiéndole ayuda.

Mientras la silueta se acercaba más y más, Esteban noto que la persona que se dirigía hacia él tenía un andar extraño, ya que aprecia que caminaba con dificultad apoyándose junto a la pared con cada paso, Esteban intento acercarse pero fue en ese momento cuando algo que había pasado desapercibido para él le llamo la atención, las luces de los faroles se iban apagando poco apoco cuando la figura de esa persona se acercaba a él.

Esteban un poco sorprendido retrocedió y fue en ese momento cuando noto, que la silueta que se acercaba era el de una mujer, quien al parecer también había tenido un accidente ya que a pesar de la penumbra que la cubría podía ver su ropa desgarrada, Esteban quien se recuperó de la sorpresa inicial, intento acercarse a la mujer, pero solo dio un paso cuando su cuerpo se paralizó al notar que a la mujer le hacía falta una pierna, la cual parecía había sido arrancada, su cuerpo se encontraba lleno de heridas, sus manos eran delgadas con largos y afilados dedos y en uno de ellos llevaba un anillo, el cual extrañamente le pareció familiar a Esteban.

Esteban comenzó a retroceder poco a poco tratando de que ese ser no notara su presencia, pero en ese momento la criatura levanto su cabeza y miro fijamente a Esteban, sus ojos eran cuencas negras, sus labios desgarrados por los cuales se veían partes del cráneo, al ver esto Esteban no se quedó a mirar más ya que eso fue suficiente para que diera media vuelta y corriera en dirección contraria, la criatura al ver esto soltó un grito desgarrador y corrió detrás de él.

Esteban aunque mal herido por el accidente, no giro para ver a la criatura, ya que los gritos que daba eran prueba suficiente para saber que esta seguía detrás de él,

pasaron unos minutos y esteban llego al lugar del accidente, corrió en dirección de su auto y cuando intento entrar para refugiarse de la criatura, sus recuerdo volvieron al ver el mismo anillo que tenía la criatura... era el anillo de su esposa quien se encontraba dentro del carro muerta por el accidente, miro alrededor y vio varias botellas de licor y recordó que horas antes del accidente él se encontraba bebiendo con sus amigos y por irresponsabilidad decidió manejar en ese estado con su esposa.

El accidente había sido culpa suya y su esposa la mujer que decía amar había pagado por su error, esteban se sentó en la carretera al lado del auto impactado, cuando vio como lentamente una sombra se acercaba a él, levanto la cabeza y miro a su esposa, como la había visto horas antes, hermosa y radiante, esteban se abalanzo a ella y pidiéndole perdón y la abrazo.

Pasaron unos momentos y cuando esteban puso su mirada al de su esposa, esta lo miro con una mirada triste y dijo “es muy tarde, para lamentarse” en ese momento sus ojos se convirtieron en cuencas oscuras, agarro a esteban y lo beso con sus labios desgarrados.

ANEXO 7: DISEÑO DE ESCENARIOS



Imagen 34. Modelado escenario
Realizado en maya por Paola Rodríguez



Imagen 35. Modelado escenario
Realizado en maya por Paola Rodríguez

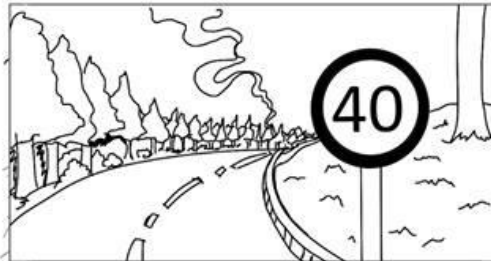
ANEXO 8: STORYBOARD

" _____ " ~ Escena ___ ~ Página ___ de ___ ~ ___ / ___ / 20 ~ ___

Nº: [icon] [icon] [icon]



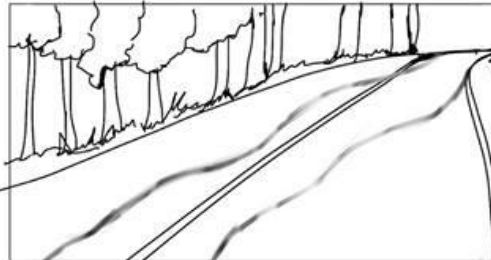
Nº: [icon] [icon] [icon]



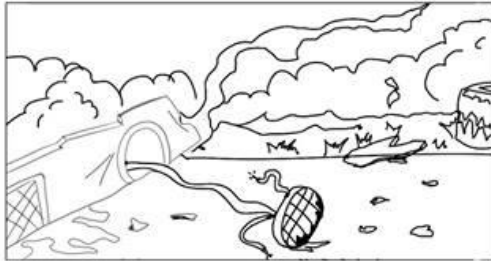
Nº: [icon] [icon] [icon]



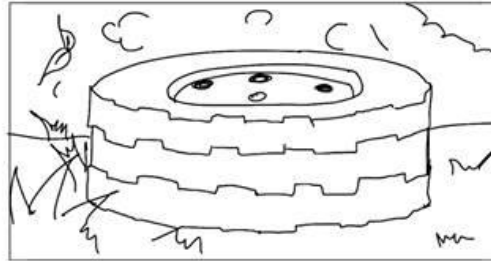
Nº: [icon] [icon] [icon]



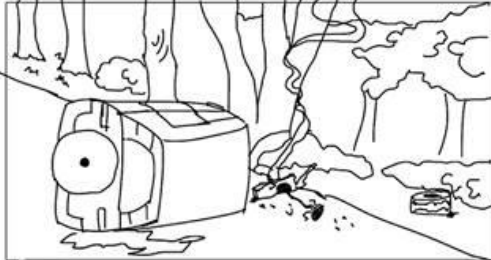
Nº: [icon] [icon] [icon]



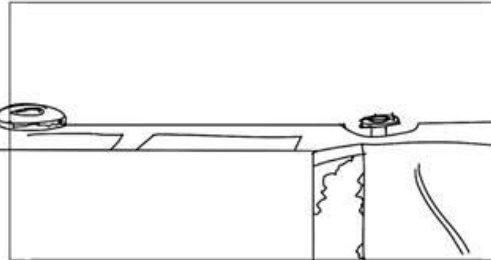
Nº: [icon] [icon] [icon]



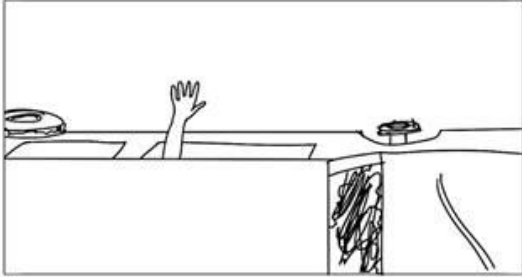
Nº: [icon] [icon] [icon]



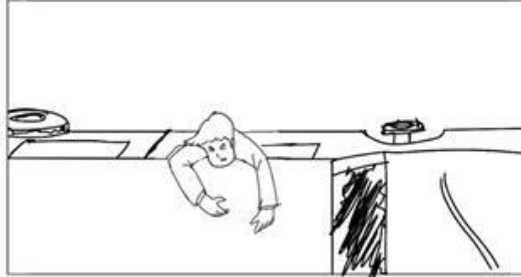
Nº: [icon] [icon] [icon]



Nº:



Nº:



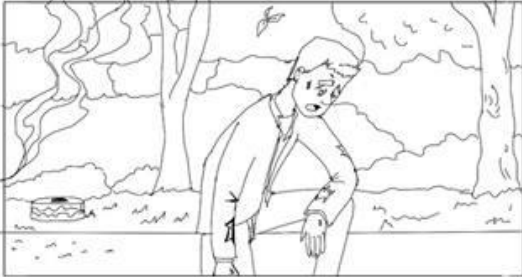
Nº:



Nº:



Nº:



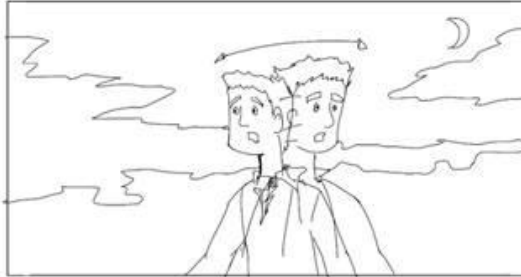
Nº:



Nº:



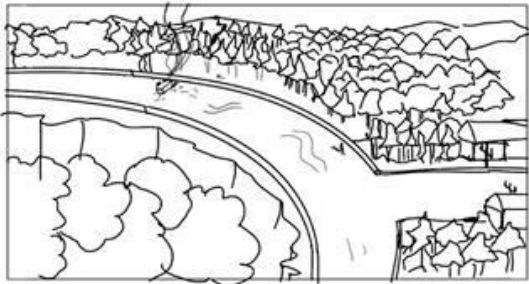
Nº:



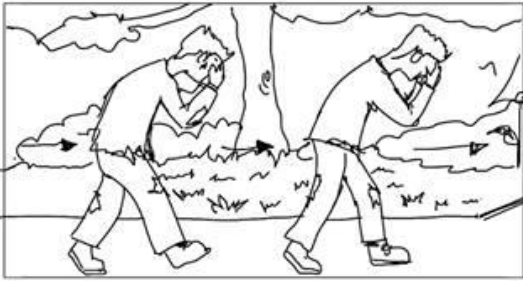
Nº:



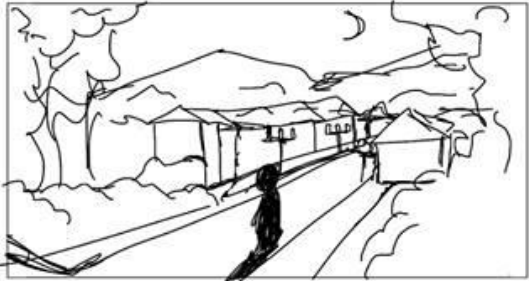
Nº:



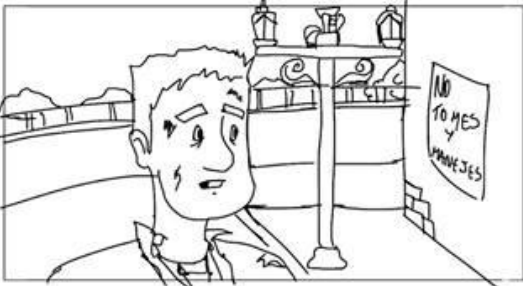
Nº:



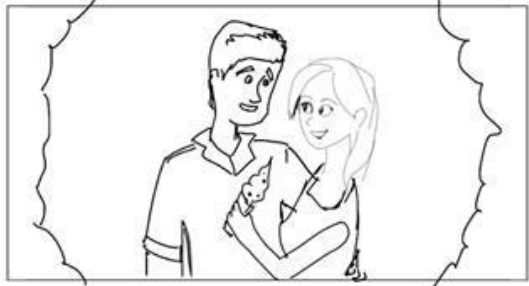
Nº:



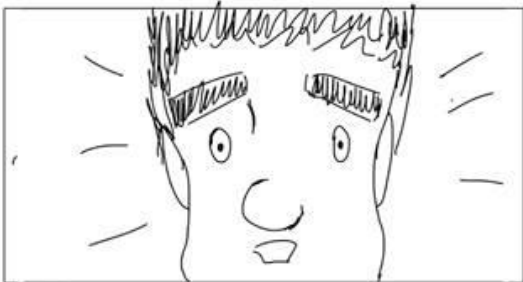
Nº:



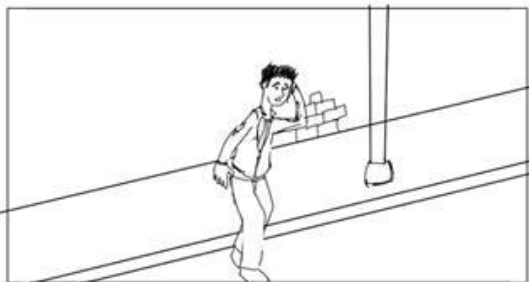
Nº:



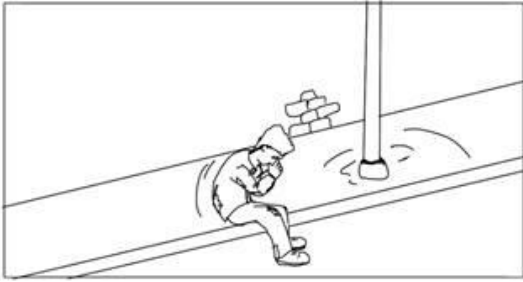
Nº:



Nº:



Nº:



Nº:



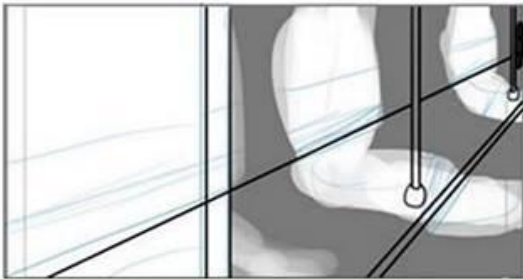
Nº:



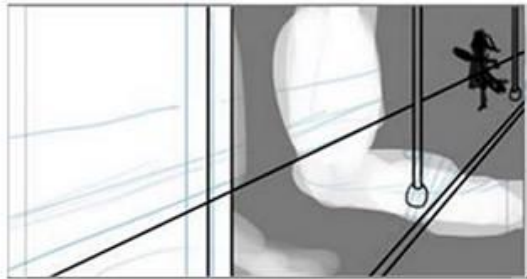
Nº:



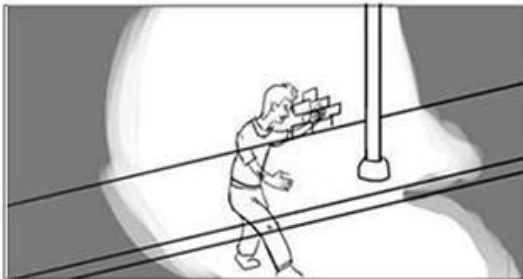
Nº:



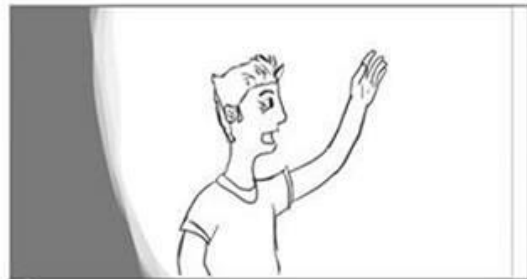
Nº:

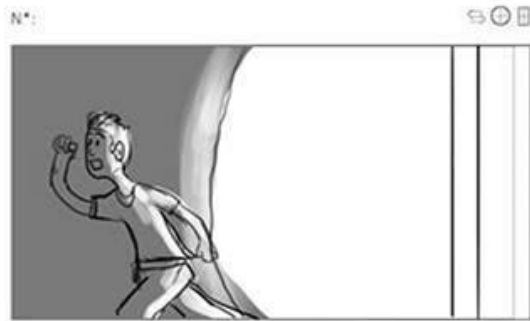
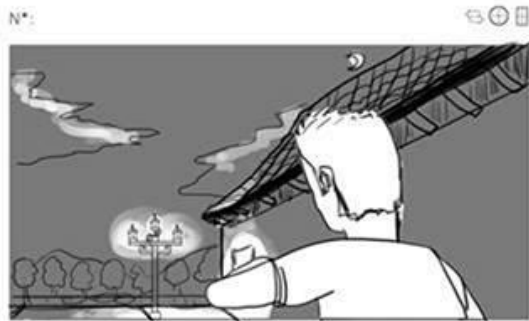
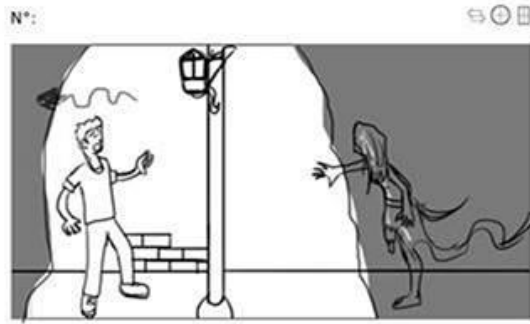
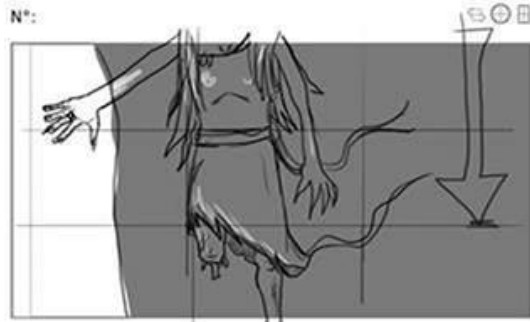


Nº:



Nº:





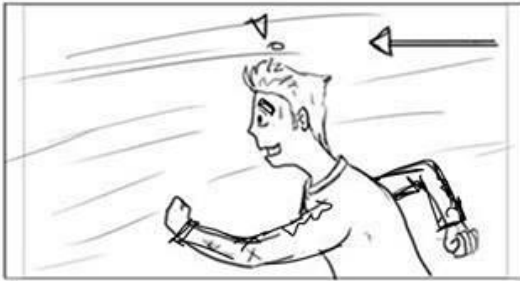
Nº:



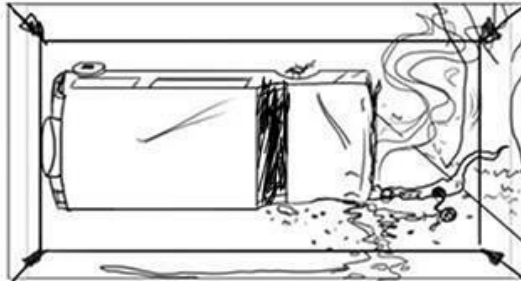
Nº:



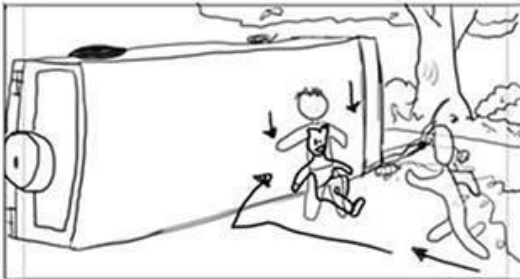
Nº:



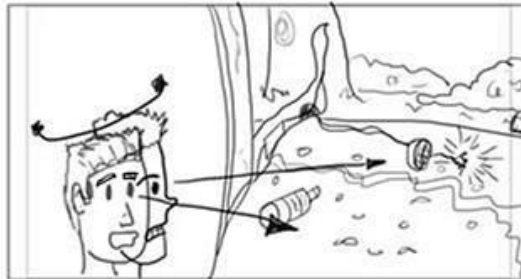
Nº:



Nº:



Nº:



Nº:



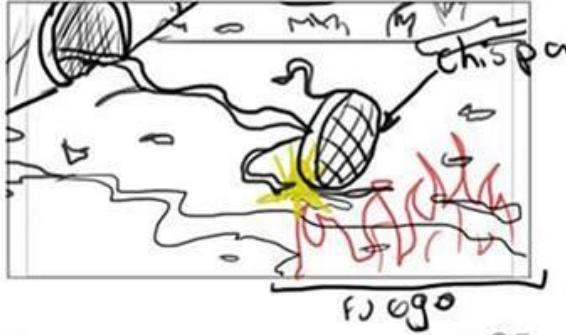
Nº:



Nº:



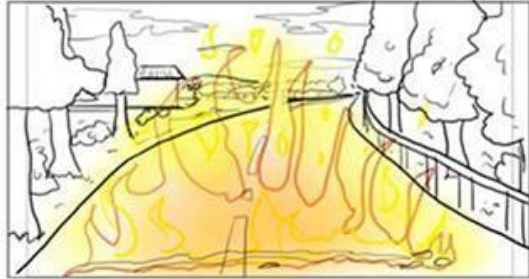
Nº:



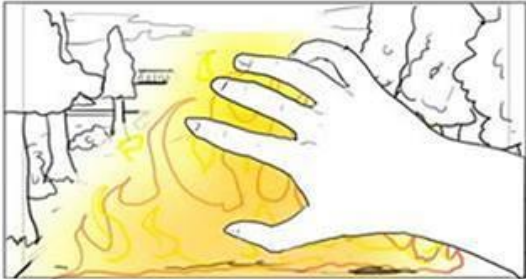
Nº:



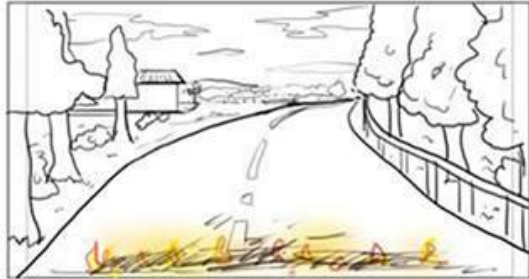
Nº:



Nº:



Nº:



Nº:



Nº:



Nº:



Nº:



Nº:



Nº:



Nº:



Nº:



Nº:



Nº:



Nº:



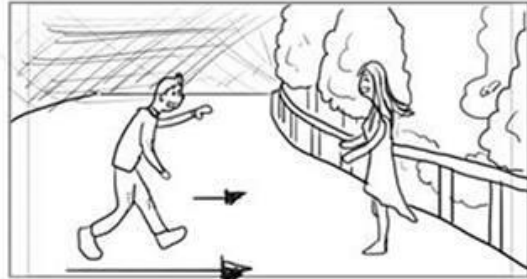
Nº:



INº:



Nº:



INº:



Nº:



INº:



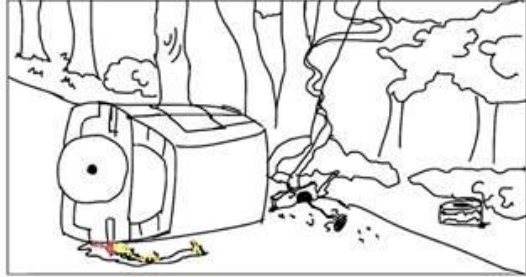
Nº:



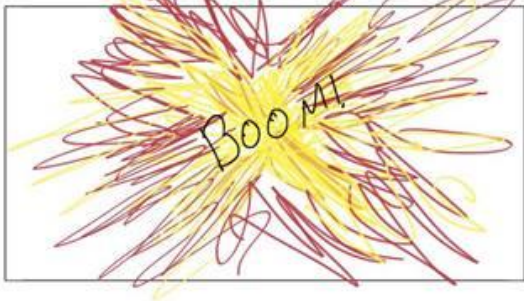
Nº:



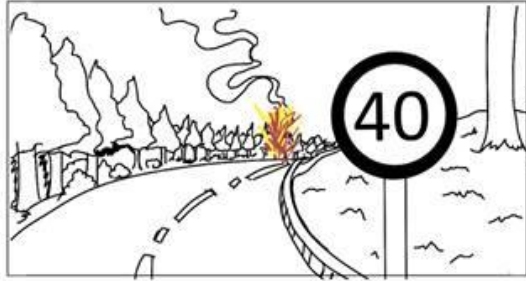
Nº:



Nº:



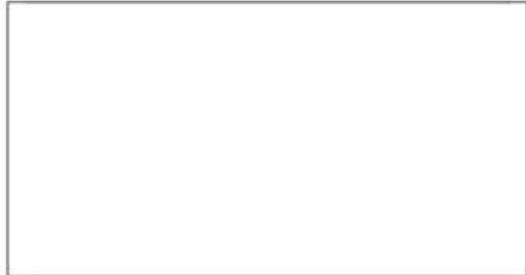
Nº:



Nº:



Nº:



Nº:



Nº:

