

UNIVERSIDAD DE CHILE  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO  
DEPARTAMENTO DE DISEÑO



# CAMPOSANTO

DISEÑO EXPERIMENTAL DE AUDIOVISUALES ANIMADOS EN STOP MOTION.  
Nuevos lenguajes de creación visual para la transferencia y preservación  
del patrimonio cultural inmaterial de las leyendas urbanas del  
Cementerio General de Santiago.

PROYECTO PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO  
Autor: Camila Donoso Astudillo  
Profesor Guía: Cristián Gómez Moya

SANTIAGO, CHILE  
DICIEMBRE, 2013



UNIVERSIDAD DE CHILE  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO  
DEPARTAMENTO DE DISEÑO



# CAMPOSANTO

DISEÑO EXPERIMENTAL DE AUDIOVISUALES ANIMADOS EN STOP MOTION.

Nuevos lenguajes de creación visual para la transferencia y preservación  
del patrimonio cultural inmaterial de las leyendas urbanas del  
Cementerio General de Santiago.

PROYECTO PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO

Autor: Camila Donoso Astudillo

Profesor Guía: Cristián Gómez Moya

SANTIAGO, CHILE

DICIEMBRE, 2013



## AGRADECIMIENTOS

*A mi familia,*

*A mi tata,*

*A mi profesor guía,*

*A mis amigos,*

*Al Gato por facilitarme su bodega en la facultad para la realización  
de este proyecto,*

*A los grandes animadores y creadores de la magia del audiovisual.*

# ÍNDICE

---

## 7 ANTECEDENTES

---

### 9 INTRODUCCIÓN

#### 11 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

13 Planteamiento del problema

16 Objetivo General

16 Objetivos Específicos

16 Preguntas de Investigación

17 Justificación de la investigación

### 21 MARCO TEÓRICO

#### 23 1- Leyendas urbanas y su transferencia al medio audiovisual animado

23 ¿Qué son las Leyendas Urbanas?

26 Imaginarios urbanos

27 Concepción de la leyenda urbana actual

27 Nuevos modos de leer / Nuevos medios

28 Discursos narrativos: Oral/ Audiovisual

32 Transferencia: Del relato oral al relato audiovisual

#### 37 2.- Escritura audiovisual: Animación Stop Motion

37 Antecedentes

38 El desarrollo de la animación y el nacimiento del cine

40 Técnicas de la animación

40 Tipos de animación Stop Motion

41 Concepto de Morphing

#### 45 3.- Estado del arte: Industria creativa y la animación stop motion

45 Chile y la industria audiovisual animada

49 La Industria Creativa Audiovisual y el PCI

50 Residencias Artísticas

#### 53 4- El Cementerio General de Santiago como lugar proyectual

53 Breve Historia

54 El incendio de la Iglesia de la Compañía 1886

55 Tradición oral y su registro en la Literatura

56 Estilos estéticos y arquitectónicos

### 63 METODOLOGÍAS

#### 66 Estudio de sujetos

70 Mapa de ciudadanías

72 Estudio de tipologías

94 Conclusiones preliminares

---

## 97 **PROYECTACIÓN**

---

- 99 PROBLEMÁTICA**
- 100 Problema de diseño**
- 102 Investigación de campo**
- 102 Observaciones de campo
- 108 Recopilación Leyendas Urbanas
- 109 Selección leyendas a representar
  
- 119 DECISIONES DE DISEÑO**
- 123 Mapa conceptual
- 124 Códigos visuales
  
- 141 PARTES DEL PROYECTO AUDIOVISUAL**
- 143 Formato
- 143 Plataformas
  
- 145 PROCESO CREATIVO**
  
- 146 1.- Conceptualización**
- 147 Bocetaje de códigos gráficos
- 192 Definición de escenarios
  
- 196 2.- Preproducción**
- 196 Lugar de trabajo
- 203 Guión Literario
- 204 Storyboards
- 218 Producción material de personajes y escenarios
- 224 Experimentos visuales

- 226 3.- Producción**
- 226 Software
- 227 Rodaje
  
- 229 4.- Postproducción**
- 229 Software montaje/ edición
- 229 Software montaje sonoro
- 231 Contenedor/ Carátula
  
- 233 Postulación a Residencias Artísticas
- 241 Página web

---

## 243 **REALIZACIÓN**

---

- 245 RESULTADOS**
  
- 246 Visualidad Final
- 280 Fichas técnicas
- 282 Licencias Legales
- 284 Entrevistas
- 308 Conclusiones
- 310 Bibliografía
  
- 315 ANEXOS**





1

# ANTECEDENTES



# INTRODUCCIÓN

El patrimonio cultural de un país es lo que nos permite conservar una memoria, ya sea material o inmaterial, de nuestros orígenes. Cada ciudad, pueblo o localidad tiene su propia historia y tradición, y cada tradición tiene su propia expresión. El cómo entendemos este patrimonio y sus expresiones en el día de hoy y cómo nos hacemos cargo de ellas como diseñadores, ha sido el impulso principal para la experimentación y creación de este proyecto.

*Camposanto* nace principalmente como una oportunidad para experimentar y proponer una obra audiovisual utilizando la animación Stop Motion como soporte, buscando ser una alternativa comunicacional para abordar temáticas culturales con el fin de transferir y preservar el patrimonio cultural inmaterial de las leyendas urbanas del Cementerio General de Santiago.

Considerado como un sector altamente histórico y con una gran cantidad de relatos orales que son parte de la memoria local y del imaginario social/urbano de la zona, el proyecto propone la creación de una trilogía de cortometrajes en Stop Motion que reúne tres leyendas urbanas locales a modo de antología.

Este informe presenta la base referencial, proyectual y de realización de *Camposanto*, como desarrollo de proyecto de título de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Chile. El enfoque que tendrá será de carácter experimental-autoral, que comprende la creación de obra.



PROBLEMA DE  
INVESTIGACIÓN



# PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El nacimiento y consolidación de los medios de comunicación, el surgimiento de la ciudad moderna, los cambios tecnológicos, el sistema neoliberal preponderante, entre muchos otros factores, vienen a determinar nuevos estilos de vida, donde existe una evolución y transformación de los patrimonios y su entendimiento. La UNESCO y el *Consejo Nacional de la Cultura y las Artes* (CNCA) a través de las nuevas políticas culturales, han instalado dentro de éstas, nuevos objetivos que integran el Patrimonio Cultural Inmaterial como elemento fundamental para la preservación de las culturas. El concepto del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) se entiende como “los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas [...] que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural.”<sup>1</sup>

Las leyendas urbanas son un tipo de expresión oral y folclórica urbana, a pesar de que hoy en día se difundan de manera escrita (digital), debido a los cambios y evoluciones tecnológicas. En ellas podemos ver reflejadas distintas creencias e imaginarios sociales en las localidades a las que pertenecen. Consisten básicamente en historias reales o ficticias que las personas hacen circular y consideran ciertas, logrando su deformación y exageración hasta alcanzar en varios casos una adaptación hacia la localidad en donde se narra. Sucesos paranormales, historias de asesinatos y personajes de crímenes horrendos, han pasado a ser parte de la crónica periodística del país que contribuyen a que los hechos se vayan transformando en leyendas urbanas como respuesta del miedo individual y colectivo. Vemos a la ciudad contemporánea como generadora de leyendas urbanas que forman parte de un imaginario colectivo.

---

1 Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, UNESCO, 2003

Existe una necesidad tanto a nivel mundial como nacional para preservar el Patrimonio Cultural Inmaterial, al igual que un incipiente interés por potenciar las Industrias Creativas. A través de ellas es como también se llama a fortalecer la creación artístico-cultural que aborden y preserven temáticas de patrimonio mediante los campos en que la industria se desenvuelve<sup>2</sup>. Además de los medios reconocidos por la UNESCO como parte de la Industria Cultural, es gracias a los cambios tecnológicos que ocurren día a día que una nueva categoría se reconoce dentro de ellos como los “nuevos medios” que vienen a mostrar un nuevo campo interdisciplinar que hace referencia al arte creado a partir de las nuevas tecnologías. El cine de animación, se involucra dentro de estos nuevos medios adecuándose a las nuevas tecnologías para la creación de sus obras, involucrándose de tal forma que se convierte en una importante herramienta de comunicación como elemento vehicular en la transmisión cultural.

Si bien, existen actualmente registros que han puesto en valor los relatos orales, en donde la gran mayoría de las leyendas urbanas han sido traspasadas al relato escrito/digital para su preservación, la opción de llevar este lenguaje oral de las leyendas urbanas al lenguaje audiovisual animado propone una experimentación y creación de nuevas formas de transferencia y resguardo. Los medios audiovisuales, incluyendo la animación, han pasado a ser uno de los medios más masivos y persuasivos para el público, encontrándose todo tipo de temáticas, desde entretenimiento a información académica y científica, y el público del cine de animación hoy se ha expandido de tal forma que ya no es sólo cine para niños o cine de dibujos animados.

El estudio de las leyendas urbanas en Chile es reducido, y su registro se ha enfocado principalmente en el género literario y medios digitales, y en pocos casos al género cinematográfico. Existe un universo amplio de autores chilenos que a través de los años

---

2 (1) herencia cultural; (2) impresión y literatura; (3) música; (4) artes del espectáculo; (5) medios fonográficos; (6) medios audiovisuales; (7) actividades socioculturales; (8) deportes y juegos, y (9) medio ambiente y naturaleza. Extraído desde “Comprender las Industrias Creativas, UNESCO, 2009”



han escrito y dejado en registro estos relatos que forman parte del folclore nacional. Su traspaso a un relato audiovisual animado, y en específico, al Stop Motion, facilitaría el imaginario de una leyenda urbana a través de una propuesta experimental audiovisual con una temática cultural de gran relevancia.

# OBJETIVO GENERAL

Diseñar y desarrollar audiovisuales animados mediante Stop Motion, para la creación de nuevas formas y lenguajes de transferencia y resguardo del patrimonio cultural inmaterial del país, específicamente en torno a las leyendas urbanas del Cementerio General de Santiago.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Explorar imaginarios urbanos del Cementerio General de Santiago.  
Explorar campos narrativos tanto del relato oral/leyenda urbana, como del medio audiovisual animado.

Desarrollar tres leyendas urbanas de la zona para su representación y experimentación en el medio audiovisual animado.

Crear una coherencia visual y sonora en la representación de las tres leyendas escogidas y el todo que las contenga.

## PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿De que manera se transfiere la leyenda urbana actualmente?

¿Cuál es el campo narrativo de una leyenda urbana y del medio audiovisual animado? ¿Cambian los procesos narrativos al traspasar de un relato oral al audiovisual animado?

¿De qué manera se experimentará para la representación de un imaginario urbano?

¿Qué leyendas urbanas del Cementerio General identifican al medio local?

# JUSTIFICACION DE LA INVESTIGACIÓN

Este proyecto se justifica por dos ejes fundamentales:

## **La necesidad de transferir el Patrimonio Cultural Inmaterial a través de la Industria Creativa**

Chile ha ido generando, como resultado de las incidencias culturales de la globalización, políticas que resguarden y transfieran, a través de las Industrias culturales y creativas, el patrimonio inmaterial del país. Como primer antecedente, el año 2003 a través de la *Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*<sup>1</sup> liderada por la *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura* (UNESCO), se deja en manifiesto la importancia que conlleva el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), como soporte de la diversidad cultural. Considera la profunda interdependencia que existe entre el PCI y el patrimonio cultural material y natural, en donde reconoce que existe, a raíz de la globalización, graves riesgos de deterioro, desaparición y destrucción de este patrimonio. Considera también “la necesidad de suscitar un mayor nivel de conciencia, especialmente entre los jóvenes, de la importancia del patrimonio cultural inmaterial y de su salvaguardia” (p.1). Al hablar de salvaguardia, se refiere a “ las medidas encaminadas a garantizar la viabilidad del patrimonio cultural inmaterial, comprendidas la iden-

---

1 Se entiende por “patrimonio cultural inmaterial” los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas -junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes- que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Artículo 2: Definiciones. Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. UNESCO 2003

tificación, documentación, investigación, preservación, protección, promoción, valorización, transmisión -básicamente a través de la enseñanza formal y no formal- y revitalización de este patrimonio en sus distintos aspectos.”<sup>2</sup>

A raíz de esto nace en el país, desde el ámbito de la Industria Cultural y Audiovisual, un incipiente interés de parte del Estado en fortalecer la creación artístico-cultural y fomentar las industrias creativas que aborden, transfieran y preserven temáticas de patrimonio. El CNCA basa en gran parte su *Política Cultural 2011 – 2016* en términos dados por la declaración sobre Patrimonio Inmaterial realizado por la UNESCO el año 2003<sup>3</sup>, en donde declaran que las comunidades, los investigadores y las instituciones pueden utilizar la tecnología de la información para contribuir a salvaguardar las tradiciones orales en toda su variedad y riqueza, incluidas las variaciones textuales y los diferentes estilos de interpretación, donde los medios de comunicación de masas y las tecnologías de la información pueden servir para conservar, transferir e incluso fortalecer, las tradiciones y expresiones orales, “Fomentar estudios científicos, técnicos y artísticos, así como metodologías de investigación para la salvaguardia eficaz del patrimonio cultural inmaterial, y en particular del patrimonio inmaterial que se encuentre en peligro” (Artículo 13: Otras medidas de salvaguardia, Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, UNESCO, 2003)

### **El Cementerio General de Santiago como lugar histórico en la memoria del país**

El Cementerio General de Santiago tiene un alto valor histórico debido a que fue el primer cementerio creado en la ciudad de Santiago el año 1821. Tanto su patrimonio material como inmaterial debe ser preservado y resguardado bajo políticas culturales que contemplen este fin. A pesar de que hoy en día no es considerado

---

2 Artículo 2: Definiciones. Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. UNESCO 2003

3 Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, UNESCO, 2003

como patrimonio, varias organizaciones están dedicando todos los esfuerzos para esto, considerando que de igual forma se debe empezar a producir material cultural que lo preserve. Desde hace más de un siglo que el cementerio ha reunido una gran cantidad de relatos que hoy en día forman parte del imaginario urbano de la zona, siendo un elemento muy relevante para la memoria local.



MARCO TEÓRICO





# 1.-

## LEYENDAS URBANAS Y SU TRANSFERENCIA AL MEDIO AUDIOVISUAL ANIMADO

---

### ¿QUÉ SON LAS LEYENDAS URBANAS?

---

La definición de leyenda ha generado bastante controversia en los saberes folclóricos que estudian este fenómeno. Hay autores que sostienen que son narraciones tradicionales que nacen de situaciones históricas verídicas y que luego incorporan elementos ficticiales; y otros postulan que son narraciones tradicionales que nacen de situaciones históricas falsas que jamás existieron.

En esta investigación se utilizarán ambas definiciones. Linda Degh, folclorista estadounidense especialista en el campo de las leyendas, plantea que la leyenda puede nacer tanto de una historia verdadera como falsa. No es su génesis lo que caracteriza a la leyenda, sino que su contenido y

la propagación de este relato le da su razón de ser. Las leyendas no se definen por la veracidad de su historia, sino por el contenido y su nivel de propagación y transformación en el tiempo, como también por el tipo de relato que se transmite simbólicamente. Si se analiza el relato de una leyenda urbana se pueden descubrir características del grupo que las hace circular; cuáles son los valores y miedos latentes de una sociedad en un momento dado, en donde la veracidad que se transmite simbólicamente ayuda a cohesionar los grupos.

Lo más probable es que de una leyenda urbana nunca conozcamos al “autor” de dicha historia. Una leyenda urbana se define como tal al momen-

to en que ya está inserta dentro del imaginario colectivo y pasa a ser más que un simple rumor. El creador del relato pasa al anonimato gracias a la transformación del relato.

Una leyenda de nuestros tiempos se le llama “urbana” por ser específicamente un relato producido en tiempos modernos luego del desarrollo de la ciudad urbanizada. Degh (1991) critica esta calificación, al plantear:

“Términos tales como “relato de creencia urbana”, “leyenda urbana” y “leyenda moderna”, han sido todos usados como lo ha sido “leyenda contemporánea”, que parece ser satisfactorio. ¿Porqué, no obstante, este énfasis en “contemporáneo”? ¿La leyenda no es solamente significativa en su presente etnográfico? Recogemos la leyenda donde quiera que aparece y tratamos de entenderla al relacionarla con el contexto sociocultural y situacional relevante. Incluso si estamos tratando con una leyenda del pasado, tratamos de entenderla deduciendo su contexto contemporáneo. (...)¿Porqué, entonces, este interés en denominar contemporánea la leyenda de nuestro tiempo? ¿No es obvio? No existe expresión folklórica ajena al espíritu de su base social (...) La leyenda no ha cambiado sus características esenciales al adaptarse a su medio físico, experiencial, mental. Una leyenda es una leyenda si posee los atributos de una leyenda; no puede ser nada más excepto contemporánea.» (p. 32)

Andrés Duplatt, Comunicador Social de la Universidad Nacional de La Patagonia, Argentina, postula en un paper titulado “Leyendas Urbanas del periodismo patagónico” que las leyendas se refieren al control social que tienen estas historias

sobre los colectivos. Son relatos que la gente cuenta no para decir verdades, sino para realizar operaciones de control sobre la sociedad, por ejemplo: cuidado con los extraños, cuidado con los extranjeros, si no te comes la comida vendrá el viejo del saco a buscarte, no hagas dedo en la calle, etc. El que exige el control social pretende, de alguna u otra forma, educar mediante el ejemplo sucedido a otros.

Toda leyenda urbana es un símbolo social, ya sea de poder, discriminación, inocencia u otros ligados a los riesgos que trae la ciudad contemporánea. La gran mayoría de las leyendas urbanas actuales tratan temas sobre la violencia en la ciudad y los peligros de esta vida moderna.

El año 1963 en Budapest, la International Society for Folk Narrative Research, convocó a una comisión de especialistas para que propusieran una clasificación de las leyendas según su temática. Esta se dividió en 4 grupos:

- 1.- *Leyendas Etiológicas y Escatológicas*: Explican el origen de los elementos inherentes a la naturaleza, como ríos, lagos y montañas. Las escatológicas hablan acerca de las creencias y doctrinas referentes a la vida de ultratumba.
- 2.- *Leyendas históricas y Leyendas histórico culturales*
- 3.- *Leyendas míticas*
- 4.- *Leyendas religiosas*

Se deja en claro que algunas leyendas pueden ser clasificadas en más de un grupo.

Las leyendas urbanas, al ser relatos contemporáneos, podrían tener su propia clasificación de temáticas. Ante esto, no se encontraron suficientes fuentes en el contexto chileno con respecto a esta

clasificación, pero se creó una propia según los relatos encontrados.

Estas se dividieron de acuerdo a las siguientes temáticas:

- **Leyendas Urbanas Paranormales.** Se convierten en leyenda cuando ocurre un hecho paranormal, una aparición de un fantasma muerto por crimen, accidente o incendio. *La Rubia de Keneddy, La Chaqueta, La Quintrala, El ex convento de las monjas clarisas en la Biblioteca Nacional, La Torre Santa María,* etc. Son historias de almas que penan y que después de haberle ocurrido a mucha gente, quedan en el imaginario social como una leyenda urbana.

- **Leyendas Urbanas Históricas:** En estos relatos no existe un acto paranormal, sino que es la muerte macabra la que queda como leyenda urbana y como enseñanza de vida. Normalmente son relatos que nacen de un hecho periodístico o crónica roja. Historias como *El Enano Maldito* de calle Londres con París, *El Hotel Crillón, Emile Dubois, El Tucho Caldera, El monstruo de Darginac 81, El Monstruo de Carrascal,* etc. Normalmente son historias de maniáticos sociales que cometen asesinatos y provocando miedos, inseguridades y ansiedades en la sociedad moderna citadina.

- **Leyendas Urbanas Religiosas:** Se refiere a leyendas creadas y difundidas por creyentes religiosos. La creación y veneración de animas, resucitación en cementerios, historias de exorcismo, entre otros. Historias como la de Romualdito, La endemoniada de Santiago, La novia del Cementerio o La Llorona.

- **Leyendas Urbanas Cercanas:** Es un relato que advierte de ciertas actitudes individuales o colectivas. La creación de estas historias es netamen-

te para crear un control social y advertir sobre un acto social. Como la leyenda del alfiler con sida en el teléfono público o las del viejo del saco. Decirle a tu hijo «Si no te comes la comida te va a venir a buscar el viejo del saco», con el fin de provocarle miedo para que se alimente.

- **Leyendas Urbanas Célebres:** Son leyendas que interesan de manera general al mundo entero, ya que son relatos de músicos, actores o personajes mundialmente conocidos. Historias creadas por un anónimo o por los medios acerca de sus muertes, encuentros, fiestas, etc., que jamás fue comprobada la veracidad de este relato. Como la leyendas de las muertes de Marilyn Monroe, Jim Morrison, Elvis Presley y Paul McCartney. Algunas de estas historias cuentan que varios de éstos personajes aún siguen vivos. O también relatos sobre lo que realmente sucedió en el atentado del 11 de septiembre en las Torres Gemelas, sobre Osama Bin Laden, Walt Disney, entre otros.

- **Leyendas Urbanas Digitales:** Leyendas que circulan por la web como spam o mensajes de mala suerte si no se reenvían a una cantidad de personas. Relatos sobre el colapso de hotmail o virus que dan muerte a tu computador, entre otros.

Todas en si tratan temas sociales, pero de distinta manera. Reflejan ansiedad, miedo, desconfianza o inseguridad en un colectivo.

## IMAGINARIOS URBANOS

El carácter simbólico y afectivo que se le otorga a la ciudad desde una colectividad (varias individualidades) viene a definirse como un imaginario. Fantasma, recuerdo, ensueño, sueño creencia, mito, novela, ficción son, en cada caso, expresiones del imaginario de un hombre o de una cultura. Se puede hablar del imaginario de un individuo, pero también de un pueblo, a través del conjunto de sus obras y creencias. Una ciudad siempre es heterogénea, entre otras razones, porque hay muchos imaginarios que la habitan.

Francisca Márquez, Decana de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Alberto Hurtado y Antropóloga de profesión, postula que los imaginarios se sitúan en la difusa frontera de lo real y de lo imaginado: lo deseado, lo perdido, lo que no se tiene (Márquez, 2007). El ejercicio de imaginar es, entonces, una intención dirigida a un objeto ausente donde se intenta traer al presente. Márquez (2007) postula que los imaginarios -expresiones simbólicas- siempre suponen un ánimo de visualizar lo invisible, en donde el acto de la imaginación tiene siempre algo de acto mágico. Más que testimoniar lo que se recuerda, los imaginarios ilustran la nostalgia de la memoria como fuente de conocimiento histórico. En este paso de la memoria a la imaginación, la certeza y la ilusión se entremezclan, rompiendo así su pacto con el pasado y pasa a la alquimia<sup>1</sup> de la imaginación. En este paso de

la memoria a la imaginación, existe el olvido, pero esto no significa no recordar ni borrar la historia, significa simplemente el paso de la memoria literal a la memoria simbólica.

Con el desarrollo de la ciudad moderna, existe una gran transformación en los imaginarios sociales, en nuestra forma de percibir y expresar el mundo. La concepción e imaginación de un entorno urbano se ven transgredidos por distintas utopías e imaginarios de los distintos relatos en la concepción de la ciudad.

Habitamos la ciudad desde los usos de su materialidad, como también a través de los relatos e imaginarios que allí se construyen y se van transformando. Hacer hablar a los imaginarios es abrirse a la diversidad de sus formas, de sus imágenes y representaciones: la ciudad del obrero, del vagabundo, la ciudad del abogado, la del político, la del estudiante, del poblador, etc. Imaginarios que nos advierten que Santiago no es una sola ciudad y que no se construye, ni se le recorre, ni se le puede apropiar de una sola manera (Márquez, 2007). Cada uno tiene formas diversas de pensar e imaginar la ciudad. Lo imaginarios son parte de la identidad social y cultural de un entorno determinado, de una ciudad. Es así como cada barrio y lugar se va identificando (y comparando) con los otros. El carácter simbólico de los relatos e imaginarios urbanos, en este caso, de las leyendas urbanas, nos hablan de las creencias y miedos de una ciudad en un contexto e historicidad determinada.

1 La alquimia se ocupa de encontrar el germen de la unidad, de la totalidad, que se está escondido en el caos. La alquimia fue el intento precientífico de buscar la unión de los contrarios. La esencia de la conciencia en cambio, es la

diferenciación. Para realizar el estado de conciencia es necesario separar los contrarios, separarlos a los unos de los otros (Márquez, 2007)

---

## CONCEPCIÓN DE LA LEYENDA URBANA ACTUAL

---

Otro punto que ha causado disputas ha sido la concepción de la oralidad en la leyenda urbana. Muchos folcloristas, según Degh, argumentan que la condición natural de la leyenda está en la acción de relatar por vía oral y cara a cara.

Martha Blache, investigadora folklorista de la Universidad de Buenos Aires y estudiosa de la narrativa oral, centra sus estudios particularmente en la leyenda contemporánea teniendo como base el contexto en el que emerge, el mensaje que transmite y su significación. Ella postula que los relatos orales fueron asociados con estilos de vida agraria, precapitalistas y rudimentario; postula que la revolución industrial del siglo XVIII produjo innumerables cambios económicos y sociales que se potenciaron con los cambios tecnológicos contemporáneos y la actual sociedad massmediática<sup>2</sup>. Uno de estos cambios provocó la desaparición de la narrativa oral, propiciando la escritura y la transmisión de información por los medios de comunicación masiva.

Degh y Blache (1991, 1999) postulan que hoy edía, bajo un contexto de desarrollo contemporáneo tecnológico, la leyenda urbana no es solamente difundida a través de la oralidad, sino que los me-

dios de comunicación cumplen un rol importantísimo en su propagación y alcance. Los relatos tradicionales muchas veces se difunden velozmente por medio de escritos y audiovisuales. Al momento de analizar una o varias leyendas, es necesario recopilar todas las variantes viejas y nuevas. Pero a pesar de que estos medios masivos hayan tomado un rol importantísimo en la difusión de las leyendas urbanas, no hay que dejar de lado la gran importancia que tiene la oralidad en la transformación del relato, el boca en boca sigue y seguirá siempre presente en nuestra manera de comunicarnos y de inventar o difundir relatos.

Una de las características que más ha variado en un fenómeno folclórico, es quizás la tradición oral. Hoy las leyendas urbanas, por ejemplo, son difundidas en gran medida por los medios de comunicación, y su relato se expande también gracias a ellos. No podemos decir si esto es algo positivo o negativo, sino que hay que entenderlo como tal. Una leyenda no va a dejar de ser leyenda solo por el medio en que se difunde. El folclore no es un campo de estudio estático, sino que son los mismos cambios sociales y del folk (pueblo) los que lo definen.

---

## NUEVOS MODOS DE LEER/ NUEVOS MEDIOS

---

Hoy en día, a raíz de los avances en las tecnologías digitales y el arraigo hacia una cultura digital emergente, se comienzan a definir nuevas formas de leer, y ya no solo apropiándose de este concepto los libros impresos. Hoy leer significa un montón de prácticas diferentes que están condicionadas por los soportes. Hoy leer está determinado por

---

2 Mass media es el nombre que se le da en inglés a los medios de comunicación. Massmediatización es el fenómeno que producen los medios de comunicación en las diferentes sociedades, que alcanzan ámbitos culturales y que se relaciona con la expansión de los medios en sus distintos soportes.

las nuevas tecnologías que a su vez, configuran nuevos lenguajes. Según Jesús Martín-Barbero, experto en cultura y medios de comunicación, haciendo alusión a los nuevos modos de leer, nos habla sobre lo necesario de “incorporar las nuevas tecnologías de comunicación e información como tecnologías intelectuales, esto es, como estrategias de conocimiento y no como meros instrumentos de ilustración o difusión”<sup>3</sup>.

Los medios audiovisuales vienen a formar un nuevo lenguaje que utiliza un código verbal integrado por otros códigos como son el sonido y la imagen, constituyéndose así una nueva forma híbrida de lenguaje. Al ser una nueva forma de leer se constituye como un nuevo medio de representación y lectura, conformando un cambio de paradigma en esta que implica una transformación de los textos y los modos de leer. Según Martín-Barbero “El libro sería el espacio propio de la razón y el argumento, del cálculo y la reflexión; el mundo de la imagen audiovisual, por el contrario, sería el espacio de las identificaciones primarias y las proyecciones irracionales, de las manipulaciones consumistas y la simulación política.”<sup>4</sup>

Las formas de leer en los distintos medios se diferencian de acuerdo a su soporte. En todos ellos el acto de escribir/leer es el mismo, pero vienen a constituir nuevas formas de lectura al cambiar el soporte tradicional del libro. De la misma manera que leemos un libro escrito, leemos un audiovisual

escrito audiovisualmente, bajo un lenguaje audiovisual y compuesto por una narrativa audiovisual. El acto narrativo varía de acuerdo a la transferencia de un lenguaje a otro. Los códigos de lectura son distintos, en un medio audiovisual de animación se representan las estructuras narrativas y la decodificación del mensaje a través de las texturas, los colores, las formas, las tomas, la materialidad, la iluminación, el relato visual y entre otros códigos que se haga partícipe del medio.

Los nuevos medios, o nuevas formas de leer responden, como se dijo en un inicio, a la revolución digital. Vienen a ser una reconstrucción, a raíz de los avances tecnológicos, de los medios tradicionales. La animación stop motion, a pesar de ser un medio audiovisual tradicional que data sus inicios incluso antes de la creación del cine, hoy en día se ha expandido de tal manera que logra adaptarse como un nuevo lenguaje y soporte narrativo. Leer un relato oral/ escrito/ audiovisual contiene distintos discursos narrativos ya que contienen distintas estructuras y formas de leer cada relato.

---

## **DISCURSOS NARRATIVOS: ORAL/AUDIOVISUAL**

---

Existen distintas formas de narrar un relato en sus distintas formas de escritura/lectura. En esta investigación se ahondará en el relato oral y el audiovisual, entendiendo como objeto de estudio la narrativa de la leyenda urbana como relato oral y su transferencia al relato audiovisual animado. Cada uno de estos relatos tiene un discurso narrativo distinto al otro, y es su entendimiento y posterior transferencia lo que analizaremos.

---

3 Nuevos modos de leer, Martín-Barbero, Jesús, 1992. Publicado en *magazín Dominical* No. 474, *El Espectador*, pp.19-22

4 Nuevos modos de leer, Martín-Barbero, Jesús, 1992. Publicado en *magazín Dominical* No. 474, *El Espectador*, pp.19-22

## Narración Urbana/Oral

Detrás de toda costumbre o expresión cultural existe un relato, un discurso en donde se cuenta y se refleja una historia. Se construye un punto de vista y se pueden ver las distintas formas en que la oralidad se expresa.

Miguel Ángel Aguilar, docente de la Universidad Autónoma Metropolitana de México y especialista en Cultura urbana, postula que el discurso supone un lenguaje socialmente adquirido y practicado, dentro de los cuales el individuo es capaz de interactuar con otros y formar un mundo de sentido compartido. En la medida en que el lenguaje supone interacción social es también una situación localizada en términos espaciales y sociales, de contextos de socialización, valores y convenciones culturales. Un entorno o lugar no caduca en su forma física, ni tampoco en su dimensión simbólica, pero este lugar físico no existiría sin las representaciones de los individuos y de su colectividad, construido por las prácticas y los discursos.

La narrativa es un tipo de discurso. El punto de vista del actor social es fundamental en el uso de las narrativas, en donde no se busca la veracidad de los hechos, sino que busca el acercarse a la expresión de la experiencia personal y social. Esto proporciona un acceso directo al mundo simbólico que habita el individuo. Diferentes lenguajes expresivos construyen modos de narrativa, lo mismo diversos géneros que pueden mezclar estos lenguajes (Aguilar, 2001).

Según Ochs (1982), antropóloga lingüística norteamericana, la narrativa comprende un enorme espectro de formas discursivas que incluyen géneros tanto populares como cultos, y no sólo los textos narrativos de «excelencia» (Como la tragedia o la

comedia). La forma más importante y universal de la narrativa es la conversación corriente, como un género fundamental que organiza los modos en que pensamos e interactuamos unos con otros.

El actor social posee un punto de vista, se sitúa con respecto a la acción, las acciones usualmente informan sobre su ubicación, al contar quiénes son los otros tiene que afirmar quién es él. Producen identidad al ubicar a los participantes de la narración, sus actos y motivaciones, al tiempo que también el narrador adquiere un perfil distintivo.

Aguilar (2001), nos habla que la teoría urbana puede ser analizada como una narrativa, ya que da una visión sobre el desarrollo de las ciudades a través del tiempo en donde la ruptura con el pasado da lugar al cambio y al desarrollo.

La leyenda está construida sobre hechos del mundo real y enfoca cuestiones concernientes a problemas existenciales de la gente real. De la misma forma que cada texto literario propone un pacto de lectura con su destinatario, en función del tipo de género que se trate, las leyendas invitan al escuchante a asumir como válidos los hechos extraordinarios o sobrenaturales que narran (Chávez, 2011).

Otro análisis que plantea Degh (1991) es sobre la perspectiva del narrador de la leyenda. Éste cuenta el relato como una historia verdadera que ocurrió, no es ficción como un cuento, sino vivida enteramente en la vida real por un individuo particular. La creencia es un tema fundamental en la leyenda y en sus narradores, para que permanezca como leyenda.

El creador del relato pasa al anonimato gracias a la transformación del relato, siendo muy común con-

tar estas historias como «le pasó a un amigo de un amigo». El lenguaje es coloquial y la narración depende del punto de vista de cada narrador.

El relato oral necesita de un narrador hablado y un receptor escucha para la transferencia de su relato en su oralidad. El narrador hablado, de manera consciente u inconsciente, crea una serie de estrategias inmediatas para hacer llegar a su receptor escucha una historia hablada, es decir, crea esqueletos narrativos para contar esta leyenda urbana a su receptor. Narra un relato de manera oral, por lo tanto, la estructura narrativa será distinta a la de otras formas de lectura como lo son el relato escrito o el audiovisual. La narración estará definida por un narrador determinado que expresa su relato a raíz de sus propias vivencias, experiencias y formas propias de comunicarse. Toda narración oral será transmitida y transferida a un receptor escucha de acuerdo a la visión del propio narrador y será leída por el receptor escucha de acuerdo a su propia visión, también.

Otra característica propia de la narración oral, está influenciada por las características físicas del narrador, el entorno donde se narra, el cómo lo narra, la entonación que le da el narrador al mensaje, los gestos, los silencios, entre muchos otros factores que vienen a determinar e influenciar la recepción del mensaje oral en el receptor escucha. Según Ong (1987), Leer la oralidad significa convertirlo en sonidos, en voz alta o en la imaginación.

## Narración Audiovisual

Según García (1996)<sup>5</sup> *La Narrativa Audiovisual* es:

1.-La facultad o capacidad de que disponen las imágenes visuales y acústicas para contar historias, es decir, para articularse con otras imágenes y elementos portadores de significación hasta el punto de configurar discursos constructivos de textos, cuyo significado son las historias

2.- Narrativa Audiovisual es también la acción misma que se propone esa tarea y equivale, por consiguiente, a la narración en sí o a cualquiera de sus recursos y procedimientos (por ejemplo la narrativa del color)

(...) 5.- La narrativa equivale también a la forma del contenido, es decir, a la historia contada. En ese sentido puede hablarse de la “narrativa de Ciudadano Kane” o la “narrativa de la telenovela Cristal”

(...) 7.-A veces el término narrativa aplicado al universo audiovisual por el procedimiento retórico de la sinécdoque equivale solamente a la forma de la expresión, e decir, al discurso o modo, género, técnica, arte o estilo de contar la historia.

García(1996) nos habla acerca el control que tiene el narrador audiovisual al momento de representar un relato, donde las imágenes visuales y acústicas, asociadas al resto de los elementos portadores de significación (escalas de planos, iluminación, color, etc.) y a las articulaciones (montaje) que configuran los mensajes audiovisuales, permiten la presencia intencionada, controladora y manipuladora del narrador en el discurso audiovisual, dando origen

5 GARCÍA, J., *Narrativa Audiovisual*. Madrid, 1996, p.13



a estilemas<sup>6</sup> individuales en la representación y creando universos alternativos y distanciados del mundo natural.<sup>7</sup>

La Narrativa audiovisual está compuesta por una vertiente conceptual que se manifiesta desde la idea a la propuesta literaria<sup>8</sup>. García (1996) nos habla sobre una descripción fenomenológica y una poética. La primera está determinada por:

**1.- Operación adicional:** El proceso narrativo audiovisual consiste en la suma de imágenes visuales y acústicas procesadas de acuerdo con los códigos perceptivos de reconocimiento del objeto. Es una acumulación de códigos fotográficos.

**2.- Operación sucesiva:** El proceso narrativo se despliega sobre un continuum de significación en el que predomina el “discurso de la cámara y del micrófono” sobre el “discurso del montaje”

**3.- Operación configuracional:** La vertiente configuracional del proceso narrativo le permite no sólo captar el conjunto, sino también, extraer de esa sucesión una configuración.

**4.- Operación reflexiva:** El intento de abarcar el conjunto de acontecimientos narrativos para reducirlos a unidad pone de manifiesto la intervención de un “juicio reflexivo o reflejo” a la manera de Kant u devela la vertiente conceptual del proceso narrativo.

**5.- Operación teleológica:** El proceso narrativo arrastra al oyente-espectador en virtud de expectativas ordenadas hacia la conclusión (...) supone en el controlador del proceso narrativo una serie de destrezas.

tativas ordenadas hacia la conclusión (...) supone en el controlador del proceso narrativo una serie de destrezas.

**6.- Operación perspectiva:** La “focalización” y el juego electivo del “punto de vista”, además de fundar las estrategias narrativas, se convierten en el elemento que especifica al proceso en cuanto narrativo.

**7.- Operación irónica:** El proceso audiovisual estriba en la capacidad de la imagen visual y auditiva para portar con independencia de sus vínculos referenciales, una significación conceptual añadida. La operación irónica supone un quiebro, un distanciamiento y una emancipación de la imagen con respecto al contenido de su representación.

**8.- Operación didáctica:** Alude a la esencia misma del proceso narrativo en cuanto perteneciente al orden de “hacer” práctico (vertiente poética) y revela la dimensión pragmática del discurso en sus connotaciones ideológicas.

Y la segunda, la *Descripción Poética* se determina por:

**1.- La idea:** Es la expresión mínima de ese concepto mental que alumbra el origen de la historia e informa y da unidad a su contenido; la formulación teórica del pensamiento simple en el que finalmente se resume.

**2.- La storyline:** Es la descripción de la idea en pocas líneas. La síntesis más escueta de la historia.

**3.- La sinopsis:** Es la “esencia de la idea expresada concisamente (dos folios máximos) de un modo narrativo”.

6 El estilema es un término que suele utilizarse para definir los rasgos o constantes característicos del estilo de un autor.

7 GARCÍA, J., Narrativa Audiovisual. Madrid, 1996, p.13

8 GARCÍA, J., Narrativa Audiovisual. Madrid, 1996, p.23



**4.- El tratamiento:** Es muy similar a una historia corta bien contada, es decir, una versión más larga de la idea (5 a 8 folios) escrita de forma narrativa. Añade pormenores y cuerpo a la sinopsis: describe situaciones narrativas, el modo en que los personajes han de hablar y moverse, sus entradas en escena y sus salidas, la intervención de los elementos sonoros no verbales, el color, las texturas, los movimientos en una animación etc.

**5.- La estructura:** Es el “esqueleto de la historia colocado de forma coherente” (D. Freeman) Esa coherencia tiene su límite en la comprensibilidad y verosimilitud. Es la verdadera contribución del guionista, que, con la libertad que requiere todo acto poético, fragmenta el relato en escenas y secuencias, decide su distribución y ordenamiento, fija sus relaciones y pauta de transiciones, que luego será reflejado en un guión literario.

**6.- El guión literario:** Es la narración completa (ordenada ya en escenas y secuencias) de las acciones protagonizadas por los personajes en un tiempo y espacio definidos, con inclusión de los diálogos y referencia a los demás elementos visuales y sonoros.

**7.- El guión técnico:** Es el conjunto de especificaciones técnicas que permite a los profesionales tomar decisiones concretas en orden a la producción y realización que convierte al texto literario en texto narrativo audiovisual.

---

## TRANSFERENCIA: DEL RELATO ORAL AL RELATO AUDIOVISUAL

---

García (1996) utiliza el término *transfert narrativo* (versión, traducción, adaptación, etc.) como la “migración de motivos” narrativos de una estructura lingüística a otra, o al menos a otra estructura significativa. Se supone que en esa migración el o los motivos se modifican en razón, no sólo de la sustancia significativa o expresiva, sino también de la estructura de significación.

Por otro lado, Peña-Ardid (1999), postula que el paso del texto literario al film supone indudablemente una transfiguración no sólo de los contenidos semánticos sino de las categorías temporales, las instancias enunciativas y los procesos estilísticos que producen significación y el sentido de la obra de origen. No puede ser de otro modo cuando se trabaja con dos sistemas “deshomogéneos” en sus materias significantes, en la forma de consumo de sus objetos – distintas para el espectador y el lector - e incluso, en la extensión textual que se les asigna, “ilimitada” para la novela y convencionalmente limitada para el film. Este último aspecto implica que el adaptador además de transformar debe reducir y condensar el material de partida. García (1996) nos habla sobre el concepto de taxonomía interlenguajes, aludiendo a este cambio de lenguaje aplicado al guión, la adaptación y el comportamiento migratorio de los motivos narrativos.

De acá nace la discusión sobre la fidelidad de la obra audiovisual hacia su relato original, Pio Balde-lli (1964, citado en Peña-Ardid, 1999) postula que “Es absurdo indignarse por ciertas degradaciones sufridas por las obras maestras en la pantalla, al

menos en nombre de la literatura. Por muy aproximadas que sean las adaptaciones, no pueden dañar al original en la estimación de la minoría, que la conoce y aprecia.” Hay que entender que son distintos modelos narrativos, distintos códigos e interpretaciones, por lo tanto, al traspasar tanto un relato oral o escrito al audiovisual, lo interesante viene a ser el análisis de su propia estructura audiovisual (color, formas, narración, iluminación, signos, etc.) mas que si cumple o no con el relato primario.

Ahora, enfocándonos en el relato oral como relato primario a ser transferido a un lenguaje audiovisual, es necesario dar cuenta de la multitransferencia que se realiza para llegar a su adaptación final. El relato oral, como explicamos en el apartado anterior, se identifica por ser un relato que sufre constantes deformaciones y va mutando de narrador en narrador de manera oral. El narrador hablado transfiere su relato a un emisor escucha, donde este emisor escucha luego se transforma en un narrador hablado y cuenta el relato a otro emisor escucha y así repercutidas veces (quizás infinitas) sucede este proceso comunicativo. Ahora, este relato oral para ser tratado y narrado en un relato audiovisual es necesario transferirlo a un relato escrito, o puede ser que ya fue transferido por los medios digitales (como se mencionó en el apartado sobre la concepción de la leyenda actual y su transferencia al medio digital) donde decíamos que hoy en día el relato oral utiliza de igual forma que el medio oral, los medios digitales para su transferencia. Es decir, un narrador escucha transfiere este relato oral a uno escrito para que su mensaje sea recibido por un lector digital.

Entonces tenemos la primera transferencia de una narrativa oral a una escrita ( story-line y sinopsis)

para la realización de su guión literario, y luego una segunda transferencia desde el guión a su tratamiento audiovisual (color, formas, estructura fílmica, iluminación, personajes, texturas, etc.)

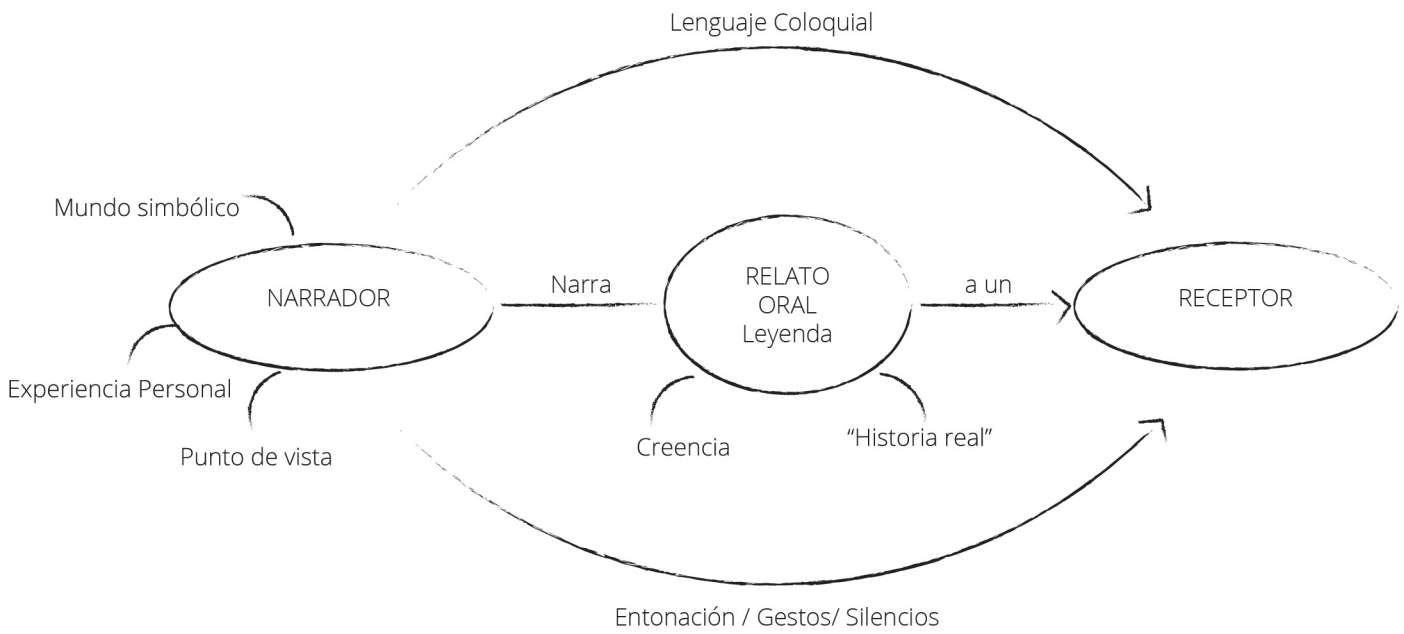
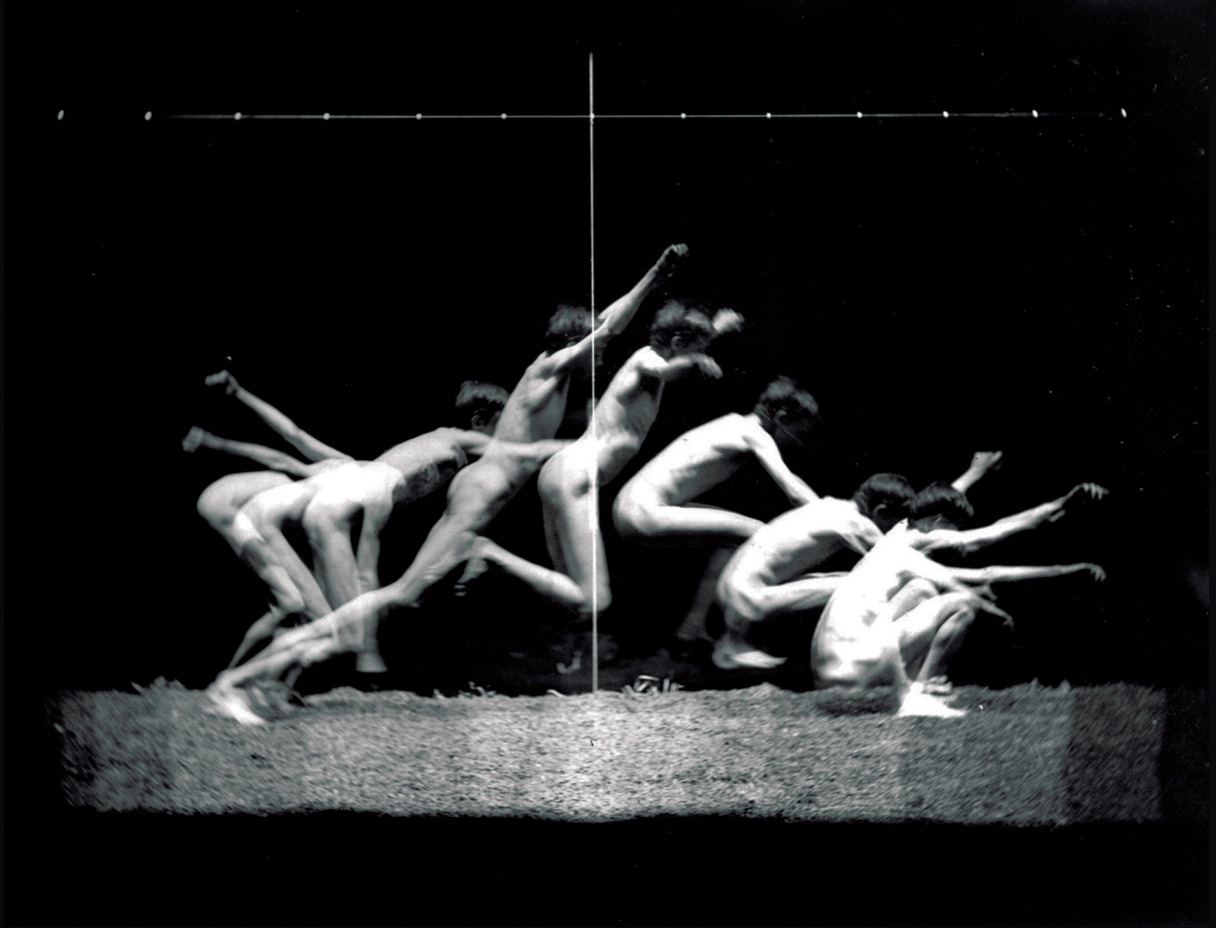


Figura 2. Esquema Narración Urbana/ Oral  
Fuente: Modelo de narración oral de Linda Degh





# 2- ESCRITURA VISUAL / AUDIOVISUAL: ANIMACIÓN STOP MOTION

---

## ANTECEDENTES

---

La palabra «anima» proviene del término griego «alma», y del latín «animus». Animación significa «dar alma o dar vida». Barry (2011) en su libro *Animación. La magia en movimiento* expone varias definiciones a este término: El «hacer magia», «hacer poesía», «dar movimiento», «dar vida a objetos que nunca se movieron», «hacer dibujos animados», «filmar cuadro a cuadro». Hoy en día los festivales de cine de animación consideran obras animadas aquellas que están creadas de fotograma a fotograma, frame by frame, cuadro por cuadro.

El físico griego Ptolomeo quiso descubrir el por qué si miramos detenidamente el sol o un imagen luminosa, al cerrar los ojos la seguimos viendo. Repitió muchas veces este experimento hasta que descubrió el llamado «Fenómeno de la Persistencia Retiniana», que consiste en que el ojo humano tiene la característica de guardar en la retina una

imagen si ésta se mantiene en ella durante un período de tiempo. Y este fenómeno es la base de la animación, en donde varias imagen sobreexpuestas sucesivamente se confunden y dan la alusión de movimiento en nuestra retina.

El ser humano siempre ha sentido interés por descubrir cómo reproducir el movimientos de todas las cosas, desde las personas hasta el agua. Ha sido una curiosidad permanente el investigar en qué consiste aquello que caracteriza el comportamiento o actitud de cada ser humano y animal y reproducirlo artísticamente, y es así como se ha intentado de descomponer, imitar y recrear el movimiento de las cosas, animales y humanos (Barry, 2011).

## EL DESARROLLO DE LA ANIMACIÓN Y EL NACIMIENTO DEL CINE

### a) Taumatropio o Rotoscopio

Fue inventado en el siglo XIX por el Dr. Paris y W.H. Fintton. Scopio significa "visión", y Roto "gira", al cual llamaron también Maravilla Giratoria. En su descubrimiento consistía en rotar un pequeño disco de cartón que tenía a ambos lados una imagen y a cada costado un pequeño cordel. Tiene la misma lógica que el run run. Al hacer girar el disco con los cordeles, una imagen se fundía con otra.

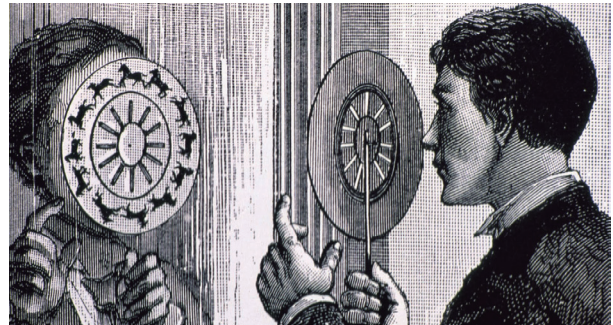


Imagen 1: Traumatropio

### b) Fenakistiscopio

En 1833, el físico belga Joseph Antonie-Fernand Plateau realizó varios experimentos sobre la persistencia de la imagen en la retina, vislumbrando la posibilidad de reproducir un movimiento a través de la visión intermitente de figuras en movimiento. Así fue como desarrolló el Fenakistiscopio, palabra que viene del griego fenakis (ventana), y scopio (visión). El juguete consistía en un disco de cartón al cual se le insertaba a través de un eje concéntrico, una serie de imágenes en forma e circunferencia repartidas por el borde del disco entre pequeñas ventanas. Al girar el cilindro y mirar por las ventanillas frente a un espejo, se ve una secuencia de imágenes diseñadas como un ciclo de movimiento.

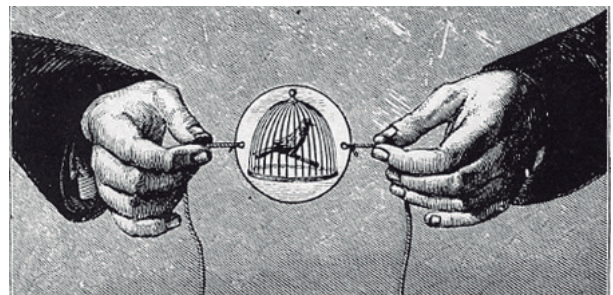


Imagen 2: Fenakistiscopio

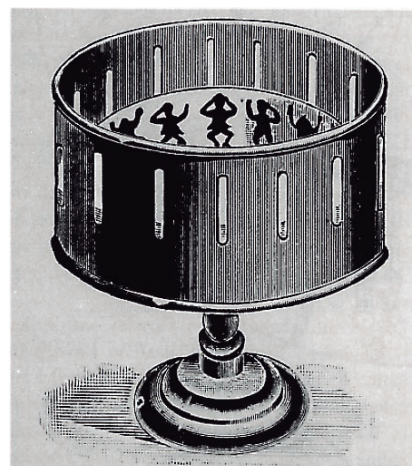


Imagen 3: Zootropo



### c) Zootropo y Praxinoscopio

Durante la misma época, el matemático inglés William George Horner inventó el Zootropo, un aparato que obedece al mismo principio que el Fenakistiscopio, pero permite una mayor cantidad de dibujos y tiempo de rotación. Su forma es la de un tambor o cilindro. Las imágenes también se miran a través de una pequeña ventana recortada en el exterior del aparato. éstas venían en una secuencia de doce, en una huincha de cartón que se insertaba dentro del tambor. Mientras el tambor giraba sobre su eje, se lograba ver por las ranuras las imágenes animadas. Mientras más rápido giraba el tambor, más fluidos se hacían los movimientos.

### d) Cinetógrafo

En 1889, Thomas Edison, inventor estadounidense, crea el cinetógrafo, un aparato que registraba imágenes del filme y después las proyectaba, en el que después de introducir una moneda, se podían observar imágenes registradas en el filme a través del vidrio de aumento. Este invento marcó el inicio de la industria del cine, logrando luego y a través de los años un perfeccionamiento a este sistema hasta lo que hoy en día tenemos como cámaras de filmación.

### e) Cinematógrafo

Los hermanos Lumiere, entre 1894 y 1895, después de analizar los aparatos que habían sido inventados y sus defectos, crean el cinematógrafo. Este es un instrumento que utilizaron para grabar y reproducir imágenes. Los hermanos Lumiere fueron responsables de crear muestras de cua-

droso vivos proyectados sobre fondo blanco. El famoso filme La llegada del tren fue la primera película que realizaron y que causó un gran impacto en los espectadores.

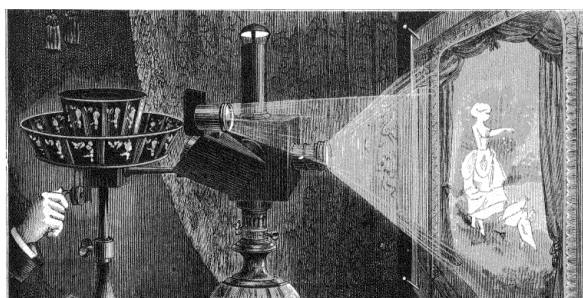


Imagen 4: Cinetógrafo

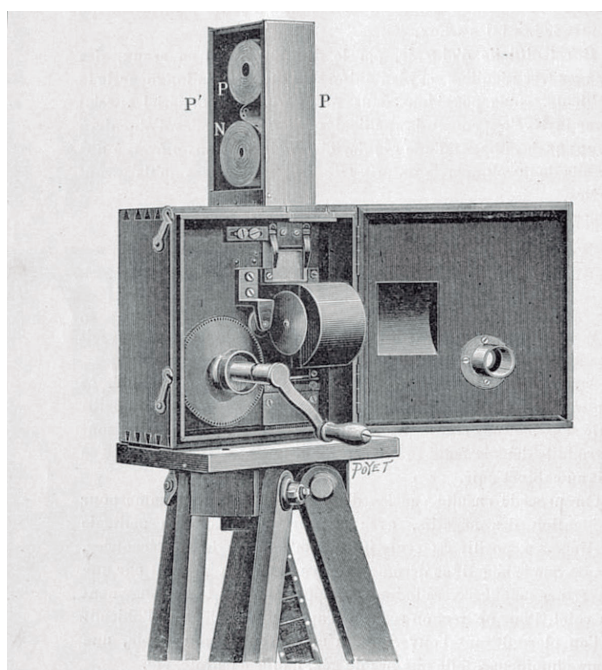


Imagen 5: Cinematógrafo

---

## TÉCNICAS DE LA ANIMACIÓN

---

Barry (2011), clasifica las técnicas de animación de la siguiente manera:

### 1) Animación sin cámara y sin película

- a) Rotoscopio o Traumatropio
- b) Fenakistiscopio
- c) Zootropo
- d) Flip-book

### 2) Animación sin cámara pero con película

- a) Dibujo raspado sobre negativo de cine, tanto imagen como banda sonora

### 3) Animación plana o 2D

- a) Dibujos animado
- b) Papeles recortados
- c) Dibujos sobre vidrio
- d) Arena animada
- e) Plasticinas bajo relieve
- f) Objetos planos
- g) Pizarra y tiza
- h) Animación de productos oleosos sobre vidrio

### 4) Animación tridimensional o Stop Motion

- a) Objetos animados
- b) Muñecos o Marionetas
- c) Plasticinas o Claymotion
- d) Pixilación

---

## TIPOS DE ANIMACIÓN STOP MOTION

---

El Stop Motion, animación tridimensional o 3D, es la animación que se realiza con modelos volumétricos colocados sobre una superficie. Esta técnica crea la ilusión de movimiento de objetos o personajes a través de la captura fotográfica cuadro a cuadro. Se toma una fotografía de un objeto, se le mueve un poco, se le vuelve a fotografiar, y así sucesivamente cientos de veces. Al reproducir esas fotografías secuencialmente a la velocidad del cine o video (24, 25 o 30 cuadros por segundos/frames por segundo) y gracias al fenómeno de la persistencia retiniana que hace posible el cine, se crea la ilusión de movimiento y los objetos inanimados parecen tener vida propia.

Los tipos de animación Stop Motion son variados, y se pueden clasificar de la siguiente manera:

#### a) Animación de objetos

La génesis del Stop Motion es la animación de objetos. Significa que se pueden animar todo tipo de objetos corpóreos de diferentes materiales, tanto una aguja como un auto o un armario. Todo depende de la narrativa. Esta técnica es muy utilizada en obras experimentales de autor. Jan Svankvajer, animador checo, lo expone muy claro en su cortometraje *Dimensions of Dialogue*<sup>9</sup>, donde anima cucharas, alfileres, papeles, reglas y lápices.

#### b) Animación de muñecos o marionetas

Esta es una de las técnicas más conocidas mundialmente. Los personajes pueden estar construi-

---

9 Se puede visualizar el cortometraje en la página [http://www.youtube.com/watch?v=BdfCOClv\\_DU](http://www.youtube.com/watch?v=BdfCOClv_DU)

dos de diversos materiales, como alambres, maderas, plumavit, papel maché, látex, esponja, etc. Es muy común que dentro de ellos exista un esqueleto o estructura que sirva para controlar los movimientos y articulaciones. Las películas de Tim Burton<sup>10</sup> como *El extraño mundo de Jack* (The Nightmare Before Christmas, 1993), o *El cadáver de la novia* (Corpse Bride, 2005) son grandes referentes contemporáneos de esta técnica.

### c) Animación de plastilina o claymotion

Normalmente se ocupa para empezar a conocer la técnica del Stop Motion, entregando gran maleabilidad y transformación de los personajes u objetos. Al igual que la animación de muñecos, en el interior de los personajes puede haber un esqueleto que ayude a articular los movimientos (como un ser humano) y para que la plastilina no se desprenda del eje. Es muy común que se desprendan brazos o dedos al estar animando, y es esta estructura la que ayuda a cohesionar el cuerpo entero para reducir los quiebres del personaje. La látex es la sustitución que actualmente está teniendo esta técnica, ya que varios animadores quieren que su estética sea más limpia y casi perfecta. Suele ocurrir que la plastilina se mancha o las huellas de los dedos del que anima queden en los personajes. Vivienne Barry, realizadora audiovisual chilena, utiliza esta técnica en varios de sus proyectos. *Ene tene tu* y *Cantamonitos* son algunos de ellos, donde cada personaje, escenario y objeto de la serie son realizados en plastilina.

### d) Pixilación

Este tipo de animación involucra la animación de personas cuadro a cuadro. El rol de la persona es

la de una marioneta, donde cada movimiento, milímetro a milímetro es controlado y dirigido por el director. La respiración también es dirigida cuando las tomas son muy detalladas. Se trata de una animación que simula los movimientos de la realidad pero que no llega a ser perfecta. El resultado es un tipo de movimiento brusco y cortado que le da una estética particular. Muchas veces se utiliza para realzar lo imposible en un ser humano, como que esté caminando sobre un techo de cabeza.

Un gran referente de este tipo de animación es Norman McLaren en su cortometraje *Vecinos*<sup>11</sup>, donde anima a 2 personas de un mismo barrio y su interacción durante un día.

---

## CONCEPTO DE MORPHING

---

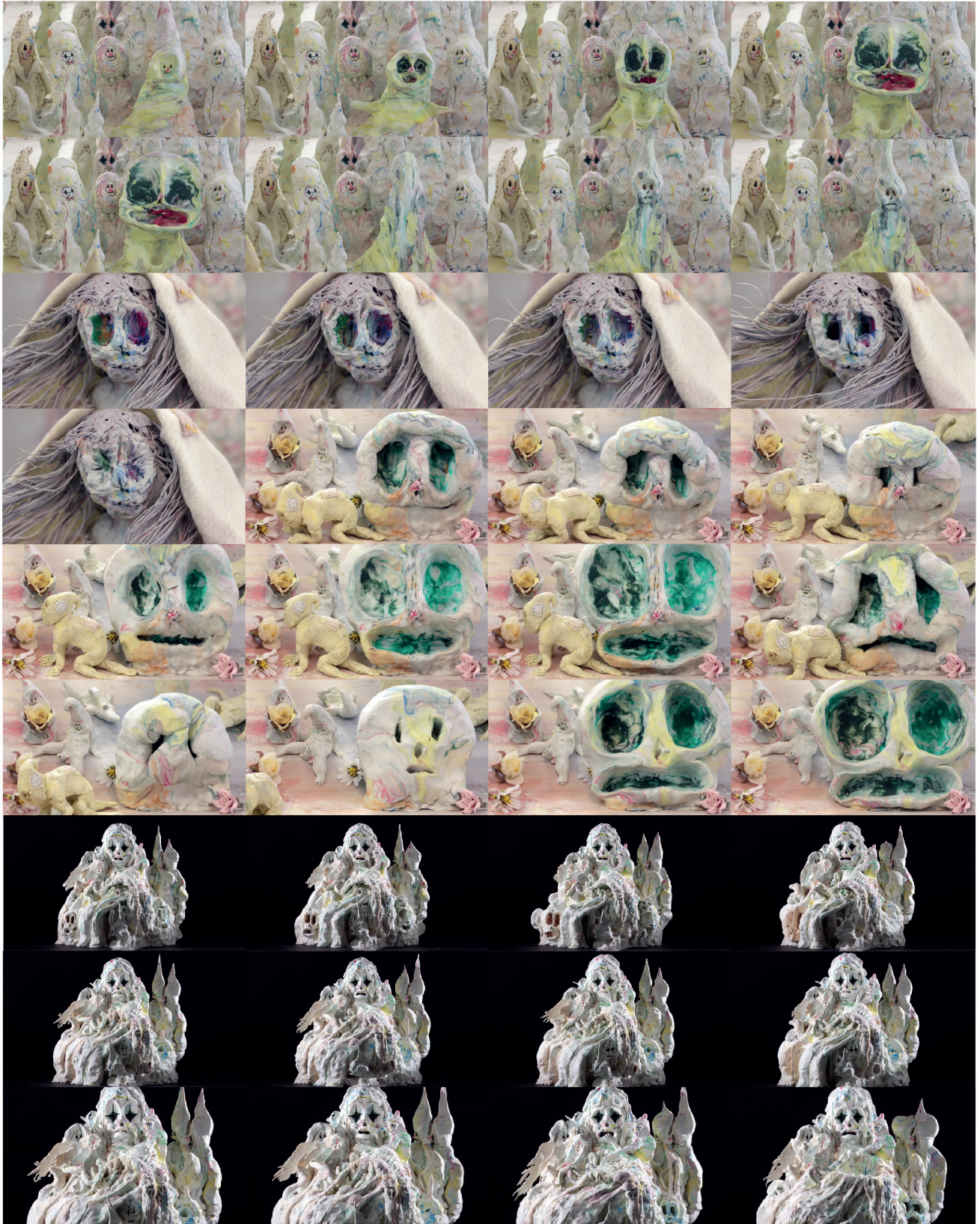
Se le denomina Morphing o Morph al tratamiento de la forma en los objetos de una animación, que van mutando y transformándose cambiando radicalmente su forma inicial. Se ocupa la plastilina como material idóneo donde su maleabilidad permite estas transformaciones. Gran parte de las tipologías que se encuentran en un apartado más adelante de esta investigación utilizan el Morphing como elemento estético fundamental, siendo uno de los conceptos claves del proyecto *Camposanto*: La transformación del relato.

---

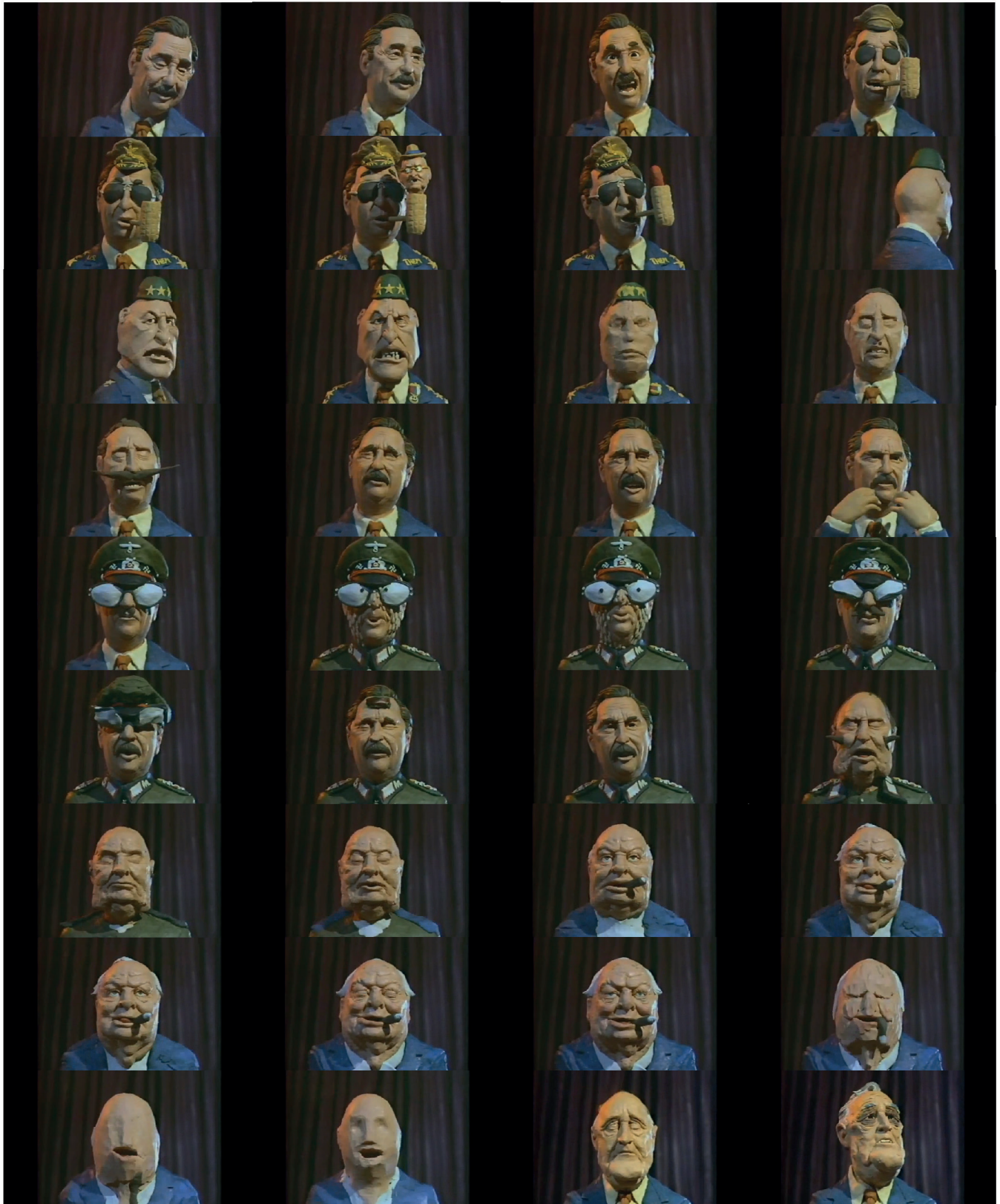
10 Dirigida por Henry Selick y producida por Tim Burton

---

11 Se puede visualizar el cortometraje en <http://www.youtube.com/watch?v=4YAYGi8rQag>



Morphing por Allison Schulnik



Morphing por Bruce Bickford



CHILE  
MONOS

SEGUNDO FESTIVAL INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN 2013  
8 AL 12 DE MAYO 2013

Matomichi

# 3.- ESTADO DEL ARTE: INDUSTRIA CREATIVA Y LA ANIMACIÓN STOP MOTION

---

## CHILE Y LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL ANIMADA

---

Existen en el país distintos organismos financiados por el estado que están involucrados directamente con las Industrias Creativas, y en específico con la Industria Audiovisual, contemplando a la Industria de la Animación como parte de ella. Entre estos tenemos:

### **Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA) y los Fondos Cultura:**

El Consejo nacional de la Cultura y las Artes es el órgano del Estado encargado de implementar las políticas públicas para el desarrollo cultural<sup>12</sup>. Este Consejo se conforma por diversos departamentos que están enfocados en el funcionamiento, finan-

ciamiento y a los programas que competen a las diversas industrias culturales. El *Departamento de Fomento de las Artes e Industrias Creativas* (DFAIC), se encarga de implementar estas políticas culturales a través de herramientas de asignación de recursos por medio de los *Fondos de Cultura*; la ejecución de acuerdos internacionales e interinstitucionales; la articulación de privados e instituciones públicas a través de los Consejos Sectoriales; la definición de estas políticas sectoriales; y el diseño de programas que ayuden a su funcionamiento.

Uno de los Consejos Sectoriales que ampara el CNCA es el *Consejo del Arte y la Industria Audiovisual*, que vela por el desarrollo, fomento, difusión, protección y preservación de las obras audiovisuales nacionales y la industria audiovisual, así como la investigación y el desarrollo de nuevos lenguajes audiovisuales. Este Consejo cuenta con el *Fondo*

---

12 Extraído desde <http://www.cultura.gob.cl/institucion/quienes-somos/> (20 de noviembre 2013)

de Fomento Audiovisual, destinado al financiamiento de proyectos, programas, actividades y acciones de fomento de la actividad audiovisual nacional, mediante concursos públicos, licitaciones, asignaciones directas y la entrega de premios anuales.<sup>13</sup>

El Fondo de Fomento Audiovisual, contempla distintas líneas para la postulación de proyectos (Formación, Investigación, Guión, Creación, Producción Audiovisual, Difusión e implementación, Apoyo a la comercialización y distribución, Apoyo a la exhibición de cine nacional y Programas Salas de Cine Arte), y en cada una de ellas, existen distintas modalidades de acuerdo a la línea del mismo proyecto (Por ejemplo en Creación, están las modalidades de a)Cortometraje, b)Obras regionales y c)Nuevos lenguajes y audiovisual interactivo).

### Consejo Nacional de la Televisión (CNTV)

El CNTV es un órgano constitucional autónomo, sin regulación de ningún otro órgano público con personalidad jurídica y patrimonio propio. Este consejo es la entidad nacional que regula las transmisiones televisivas del país. A través del Fondo de Fomento a la Calidad busca promover la producción, transmisión o difusión de programas culturales o de interés nacional o regional. En los últimos años este fondo ha sido uno de los mayores responsables en transmitir animación chilena en canales nacionales de artistas jóvenes y emergentes.

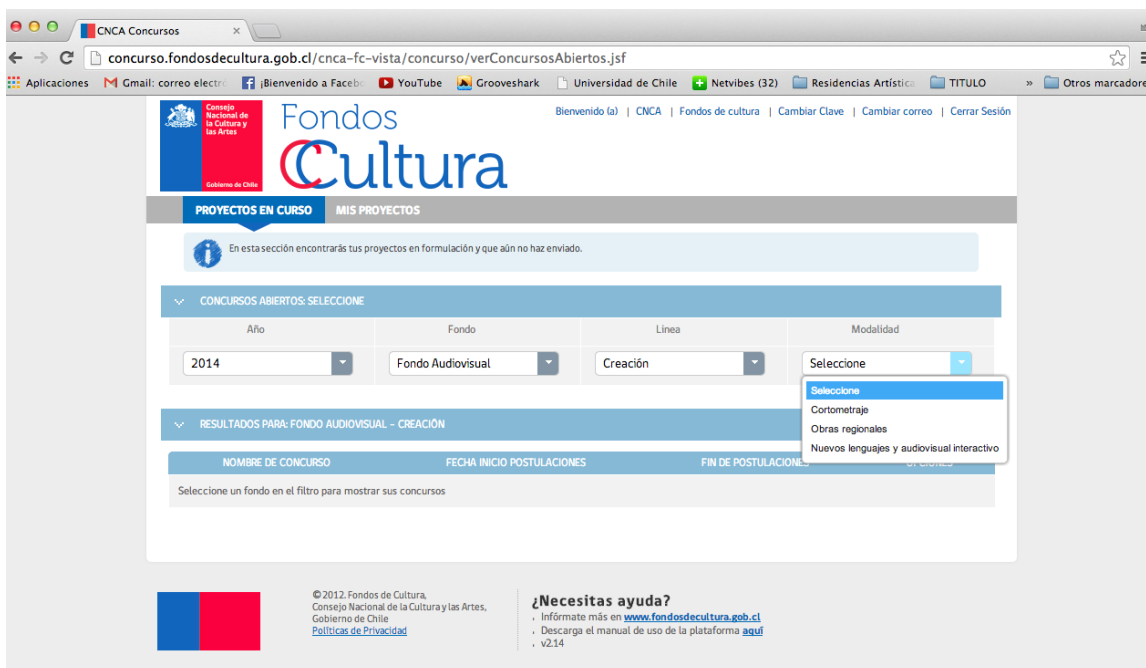


Imagen 6: Plataforma postulación Fondos Cultura  
Fuente: www.fondoscultural.gob.cl

13 Extraído desde <http://www.cultura.gob.cl/artes/audiovisual/> (20 de noviembre 2013)



### **Corporación de Fomento de la Producción CORFO:**

Corfo es un organismo estatal ejecutor de las políticas gubernamentales en el ámbito del emprendimiento y la innovación. Es a través de tres concursos que busca desarrollar y posicionar la industria audiovisual en el país:

1.- *Concurso Corfo TV:* Tiene como objetivo apoyar el desarrollo de proyectos para televisión en los géneros de ficción, reportaje, documental, animación e infantil.<sup>14</sup>

2.- *Concurso Corfo Cine:* Tiene como objetivo apoyar la preparación y el desarrollo profesional de proyectos audiovisuales para géneros de ficción, documental y animación.<sup>15</sup>

3.- *Programa de Distribución Audiovisual:* Tiene como objetivo apoyar el proceso de comercialización y distribución de producciones audiovisuales chilenas o co-producciones chilenas, en territorio nacional y en otros mercados.<sup>16</sup>

---

14 Extraído desde <http://www.corfo.cl/programas-y-concursos/programas/concurso-corfo-tv> (20 de noviembre 2013)

15 Extraído desde <http://www.corfo.cl/programas-y-concursos/programas/concurso-corfo-cine> (20 de noviembre 2013)

16 Extraído desde <http://www.corfo.cl/programas-y-concursos/programas/programa-de-distribucion-audiovisual> (20 de noviembre 2013)

### **La Dirección de Asuntos Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores (DIRAC)**

La DIRAC produce y ejecuta proyectos culturales de las distintas áreas de la cultura y las artes en el exterior. Estas se dividen en distintas ramas de la Industria Cultural, siendo una de ellas el *Programa de Apoyo a la Difusión Audiovisual en el Exterior*. Esta iniciativa tiene como objetivo el permitir la difusión internacional del cine y el arte audiovisual chileno participando en espacios cinematográficos especializados y de reconocimiento mundial. Este programa incluye las áreas de largometraje, cortometraje, documentales, muestras especiales (ciclos) y apoyo a festivales nacionales de cine.<sup>17</sup>

### **Festivales**

También, por otro lado, existe una gran cantidad de iniciativas creadas para fomentar, exhibir, reconocer, difundir y crear debate en torno a la animación nacional. Estos se materializan en Muestras Y Festivales de Animación. Existen 2 tipos de festivales que podrían considerarse como difusores de la Animación Chilena: Los Festivales especializados en la animación y los Festivales que incluyen la categoría de "animación" dentro de su competencia.

---

17 Extraído desde <http://www.minrel.gob.cl/minrel/site/artic/20080930/pags/20080930114805.html> (20 de noviembre 2013)

*Festivales nacionales especializados en la difusión de la animación nacional:*

Proyecto Anima Chile  
 Anima Channel  
 Festival Internacional de Animación FIDA  
 Chilemonos  
 Festival Noche de Monos  
 Festival Internacional Chilemonos

*Festivales de cine nacionales que integran la categoría de animación en su competencia:<sup>18</sup>*

Festival Internacional de Cine Rural, Arica  
 Festival de Cine de Tarapacá.  
 Festival Internacional de Cine Independiente de Iquique, FICIIQQ.  
 Festival de Cine de Antofagasta.  
 Festival de Cine del Norte, Antofagasta.  
 Festival de Cine de Ovalle.  
 Festival Internacional de Cine Digital, DIFF, Viña del Mar.  
 Festival Internacional de Cine de Viña del Mar, FICViña.  
 Festival de Cine Político Social y Derechos Humanos, Valparaíso.  
 Festival de Estudiantes de Cine y Audiovisual, FORMAT, Valparaíso.  
 Festival de Cine Chileno de Quilpué, Valparaíso.  
 Festival de Cine de Estudiantes Secundarios, FESCIES, Valparaíso.  
 Festival Internacional de Cine Providencia, Santiago.  
 Festival de Cine de Mujeres, FEMCINE, Santiago.  
 Festival de Cine de las Ideas, FECID, Santiago.  
 Festival de Cine UC, Santiago.  
 Festival Nacional de Video El Bosque, Santiago.  
 Festival de Cine Social y Antisocial de La Pintana, FECISO, Santiago.  
 Festival Internacional de Documentales, FIDOCS, Santiago.  
 Festival de Cine B, Santiago.  
 Festival de Cine Urbano, Santiago. Santiago

---

18 ABARZA, LUCÍA. (2012) Proyecto comunicacional para la difusión de la animación en Chile: Sitio web "Miremonos, animaciones chilenas" (Tesis). Universidad Tecnológica Metropolitana. Biblioteca UTEM.

Festival Internacional de Cine, SANFIC, Santiago.  
 Festival Internacional del Cortometraje de Santiago, FESANCOR.  
 Festival de Documentales de La Pintana, Pintacanes, Santiago.  
 Festival de Cine y Documental Musical, IN-EDIT Nescafé, Stgo.  
 Festival Nacional de Cine Joven de Rengo, FECIR.  
 Festival de Cortometrajes de Talca.  
 Festival de Cine Caverna Benavides, FECIL, Lebu.  
 Festival Internacional de Cine de Valdivia, FICValdivia.  
 Festival de Cine Independiente, FECINSUR, Puerto Montt.  
 Festival de Cine Documental de Chiloé, FEDOCHI.  
 Festival de Cine de Aysén, Coyhaique.  
 Festival de Cine de La Calera, La Calera, FECICAL

---

## LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL ANIMADA Y EL PCI

---

Bajo las mismas políticas culturales definidas en el *Consejo de la Cultura y las Artes*, existe una sección llamada Patrimonio Cultural del *Departamento de Ciudadanía y Cultura* que vela por el desarrollo de acciones que pongan en valor, comuniquen, formen, promuevan registro y conocimiento, y salvaguarden las expresiones culturales inmateriales del país. Su gestión incluye el *Centro de Promoción de la Identidad y Patrimonio*, que tiene como función principal el desarrollo de actividades de extensión y difusión hacia la ciudadanía nacional. Este centro trabaja distintas líneas programáticas. Entre ellas:

- Tesoros Humanos Vivos
- Portadores de Tradición
- Desarrollo Cultural de Pueblos Originarios, Turismo Cultural Sostenible
- Centro de Extensión para la Promoción de la

Identidad y el Patrimonio

- Valparaíso
- Sistema de Registro del Patrimonio Cultural Inmaterial

Es a través de los organismos financiados por el Estado (Fondart, Corfo, etc), los Festivales y las políticas culturales para el Patrimonio Inmaterial que se crea una red de objetivos en común para fomentar y desarrollar las distintas Industrias con sus distintos fines, siendo uno de ellos el resguardo del Patrimonio Inmaterial nacional.

## RESIDENCIAS ARTÍSTICAS

Las residencias artísticas son programas que ofrecen instituciones privadas o del estado a artistas, para que, por un período determinado vivan en ellas para la realización de algún proyecto en específico relacionado con los objetivos de la residencia, dedicándose única y exclusivamente a producirlo. Las residencias financiadas por el gobierno se realizan a través de concursos públicos para la selección de los artistas a residir, y las privadas normalmente los gastos son cubiertos por el propio artistas, y en varios casos también financiados

por becas gubernamentales. Estos espacios abren las puertas para una retroalimentación intensa entre los artistas que conviven en ellas, donde se logra una mirada interdisciplinaria de cada uno de los proyectos artísticos que se realizan, desde escultura, pintura, fotografía, cine, animación, entre otros lenguajes.

Para esta investigación fue necesario recopilar información de residencias artísticas de todo el mundo, dándole especial importancia a los países donde la animación está altamente valorada y tiene una larga trayectoria en el área, en especial el cine de animación experimental con técnica stop motion.



Imagen 7. Localizador de Residencias y Espacios para la Producción Artística en Europa  
Fuente: www.artistasvisualesenred.org

### **Localizador de Residencias y Espacios para la Producción Artística en Europa:**

Europa tiene una red importante de residencias artísticas tanto para residentes como para extranjeros. El gobierno de España junto a AVeR (Asociación de Artistas Visuales en Red – España)<sup>19</sup>, realizaron un índice geográfico digital de centros de creación artística. En la página web <http://artistasvisualesenred.org/localizador/index.html> se encuentra una aproximado de 223 residencias del continente, donde en cada link de las residencias que se encuentran se puede ingresar a sus sitios web directamente.

### **Becas para Artistas UNESCO-Aschberg:**

El programa de *Becas UNESCO – Aschberg*, desde 1994, ofrece experiencias a jóvenes artistas para ayudarles a completar y fortalecer su formación profesional en otros países, favoreciendo así la movilidad y el intercambio cultural. El programa ofrece residencias a jóvenes entre 25 y 35 años de todo el mundo. Las disciplinas artísticas en las que se conceden becas son: creación literaria, música y artes visuales. Estos tres ámbitos abarcan especialidades artísticas impulsoras de las industrias creativas, en particular la del disco, la organización de conciertos, del sector audiovisual, de la creación gráfica y la edición. La estrategia del Programa Aschberg se basa en las políticas de la UNESCO para promover la creatividad y diversidad, de manera

---

19 AVeR es la Asociación de Artistas Visuales en Red de ámbito nacional, constituida en junio de 2010 como una plataforma de trabajo cuyo objetivo principal es la regulación del estatuto del artista visual en materia fiscal y de seguridad social

tal que converge con los objetivos de la *Convención sobre la Protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales* (Convención 2005). El Programa, asimismo, prioriza a artistas e instituciones de los países en desarrollo con el fin de incrementar la cooperación Sur-Sur y Norte-Sur.<sup>20</sup>

### **Residencias Artísticas Chile:**

Hoy en día, existe un reducido espectro de residencias en el país debido al reciente interés por el fortalecimiento de las industrias creativas. En el ámbito nacional, donde los medios audiovisuales entran en categoría para su postulación, tenemos:

- CRAC Valparaíso:
- Programa Servicio País Cultura
- Plataforma Atacama
- Proyecto A (Antártica)
- Talleres en Residencia MAM Chiloé
- Residencia Artística del Programa Servicio País Cultura
- La Casa Naranja (Calama)

---

20 Extraído desde <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/creativity/aschberg-bursaries-for-artists/> (24 de noviembre 2013)



# 4.- CEMENTERIO GENERAL DE SANTIAGO como LUGAR PROYECTUAL

---

## BREVE HISTORIA

---

El Cementerio General de Santiago se encuentra en la comuna de Recoleta. Fue inaugurado el 9 de diciembre de 1821 bajo la Dirección Suprema de Bernardo O`Higgins. Su creación nace principalmente como una necesidad para erradicar las infecciones provocadas por los muertos que eran enterrados en cualquier sitio y bajo las iglesias de la ciudad, tanto de forma clandestina como de manera legal. Benjamín Vicuña, abogado, político e historiador de la época, fue uno de los primeros en pensar una ciudad para los muertos, luego Bernardo O`Higgins piensa y crea el Cementerio General como un "Pantéon", un lugar sagrado donde se conmemoraran a los héroes de la patria. A pesar de que se demoraron bastante tiempo en pensar este "lugar para los muertos", finalmente en 1819

se aprueba la moción de crear el primer campo santo público.

Luego de su creación, nacieron las constantes disputas sobre quién podía ser enterrado en el lugar de acuerdo a sus creencias religiosas. Originalmente no se podían enterrar a los protestantes, llamados disidentes en esa época, y recién en 1854 se crea el Patio de lo Disidentes nº1. Luego se establece en el Decreto de cementerios de 1871 la sepultura sin distinción de credo y permite la creación de cementerios laicos con fondos municipales que eran administrados por el Estado. Y finalmente en 1883 se promulga la Ley de Cementerios civiles como parte de leyes laicas, donde se establece la completa administración de los cementerios por

*Imagen izquierda: Fachada Cementerio GEneral por Avenida La Paz. Estatua "Al DOLOR"  
Fotografía: Camila Donoso*

parte del Estado y se retira cualquier administración eclesiástica, prohibiéndose también el entierro definitivo en los terrenos de las iglesias. Es así como la autoridad eclesiástica crea el Cementerio Católico de Santiago en 1883.

La elección del lugar del Cementerio General respondió a las necesidades sanitarias de la ciudad, tenía que ser un lugar alejado de la urbe y poseer las condiciones climáticas necesarias para su mantención. De ahí fue que comenzó la creación de hospitales cercanos al cementerio, siguiendo las necesidades sanitarias. Instituciones como el Hospital San José, el J.J. Aguirre, el Psiquiátrico, el Instituto Nacional del Cáncer, el Instituto Médico Legal y la Facultad de Medicina de la Universidad de Chile, creando así una red entre los difuntos de los hospitales y el cementerio.

---

## **EL INCENDIO DE LA IGLESIA DE LA COMPAÑÍA 1983**

---

Gran cantidad de libros preservan este acontecimiento como uno de los sucesos más macabros ocurridos en el siglo pasado.

La iglesia de la Compañía de Jesús<sup>21</sup> era una de las más concurridas por la población santiaguina del siglo XIX y un lugar estratégico de la sociabilidad capitalina. En 1863, un incendio dejó al templo parcialmente en ruinas, dejando a más de 2.000 muertos tras este acontecimiento.

El martes 8 de diciembre de ese año, más de dos

mil personas esperaban dentro del templo para la conmemoración de la fiesta de la Concepción Inmaculada de María Santísima y del aniversario de las Hijas de María, cuando las llamas surgidas por motivos aún desconocidos se expandieron rápidamente por los adornos y la iluminación del templo, todos de material inflamable, mientras cundía el pánico entre los fieles, en su mayoría mujeres.

Este trágico evento conmovió a la ciudadanía y a las autoridades e hizo tomar medidas para prevenir este tipo de sucesos. Es luego de esta tragedia que surge el primer cuerpo de bomberos de Santiago, siguiendo el ejemplo de los ya formados en Valparaíso, Ancud y Valdivia, siendo el porteño el primer cuerpo de bomberos de Chile.

Hoy en día, sobre esta fosa, frente a la cúpula por Avenida La Paz del Cementerio General, existe la estatua "Al Dolor", ejecutada por el Escultor francés Carrier Belleuse en bronce, la que en sus inicios estuvo instalada en los jardines del Congreso, pero luego fue trasladada al frontis del camposanto.



*Imagen 8. Litografía Incendio de la Iglesia de La Compañía  
Fuente: www.memoriachilena.cl*

---

21 Extraído desde <http://www.memoriachilena.cl/602/w3-article-31438.html#presentacion> ( 11 de diciembre 2013)



## TRADICIÓN ORAL Y SU REGISTRO EN LA LITERATURA

Como en cualquier localidad, ciudad, pueblo o barrio, se producen relaciones sociales y manifestaciones culturales que se expresan a través de la oralidad. Conversaciones de calle, fiestas, bailes, música, vestimentas, juegos, etc. son expresiones culturales que se van propagando y transmitiendo de persona a persona y de barrio en barrio.

La Chimba, ("del otro lado" en quechua), actual barrio Recoleta y de Independencia, era el sector de la ribera norte del Río Mapocho en el Santiago colonial donde se concentraba el sector mas popular de la ciudad, sirvientes, vendedores, y trabajadores de la clase acomodada que se encontraba a los alrededores de la Plaza de Armas. El relato oral ocurre y sigue ocurriendo en todo lugar y momento, existió desde la creación del Cementerio General hasta nuestros días, las creencias e historias que circulaban y siguen circulando es algo que no se va a detener nunca.

Justo Abel Rosales, investigador, periodista, cronista y escritor del siglo XIX, dejó un legado importantísimo en la memoria del país. Sus escritos se encuentran disponibles en la Biblioteca Nacional de Santiago y contienen un tremendo valor historiográfico de la época. Entre estos se encuentran *La Cañadilla de Santiago. Su historia y sus tradiciones: 1541-1887* (1887), *Historia i tradiciones del Puente de Cal y Canto* (1888) y *Sepulcros y difuntos. Noticias históricas i tradiciones sobre el Cementerio Jeneral de Santiago* (1888). En este último nos entrega un extenso registro de las tradiciones del Cementerio General, desde sus fiestas hasta las leyendas

que rondaban en la época. Fue el primero en dejar registro de los relatos orales del Cementerio General.

No se encontraron otros registros que hayan preservado los relatos orales del Cementerio General desde Justo Abel Rosales hasta recién el año 2005. César Parra, literato y cientista político chileno, el año 2005 lanza su primer libro titulado *Guía mágica de Santiago*, texto que refleja la gran capital de nuestro días desde una mirada mágica de la ciudad. Sucesos paranormales, leyendas urbanas, personajes misteriosos, fantasmas e historias bizarras se van desarrollando en este libro como una ruta turística para el lector. Se adentra en calles históricas y sucesos que aún viven en el imaginario. Debido al éxito de su libro, tres años después decide lanzar un segundo titulado *Fantasmas y casas embrujadas de Chile*, siguiendo el mismo estilo del anterior, pero ya haciendo un recorrido por todo el país. Entre las páginas de ambos libros se pueden encontrar distintas leyendas urbanas del Cementerio General de Santiago. Parra, junto a Andrés Deramond, crearon el año 2009 distintos recorridos que por el antiguo Hospital San José, los alrededores del Cementerio General y del Cementerio Católico, contando historias paranormales y relatos que forman parte del imaginario popular.

Luego, tenemos a Sergio Paz, que el año 2006 lanza su primer libro que reúne historias, lugares y anécdotas más bizarras Santiago en *Santiago Bizarro. Lo más extraño, oscuro y absurdo de la capital*. Funciona como una guía turística de Santiago, ocupando un lenguaje coloquial, acompañado de fotografías, notas, mapas y un índice de los lugares más bizarros. Entre estos relatos se encuentran las leyendas urbanas de la ciudad, desde crímenes a historias paranormales.

Cristián Niedbalski, actor de profesión y funcionario de Relaciones Públicas en el Cementerio General de Santiago, crea los Tour Nocturnos el año 2005, donde, a través de recorridos teatrales nocturnos, cuenta las leyendas y relatos orales del sector. Hoy en día está trabajando en un libro que reúne todas estas historias y su primer acercamiento editorial es la revista *Las memorias del monje* que recién el año 2013 ha comenzado a promocionar.

---

## ESTILOS ESTÉTICOS Y ARQUITECTÓNICOS

---

El Cementerio General abarca un amplio espectro de estilos arquitectónicos y estéticos que nos llevan a retroceder hacia siglos pasados, donde se logra ver un marcado reflejo de las clases sociales que en él habitan y del cuidado de su arquitectura. De sur a norte: de ostentosos mausoleos a campos de cruces oxidadas y olvidadas en el tiempo. Una marcada diferenciación que podemos dividirla en dos sectores: Histórico y Popular.

### Sector Histórico

#### *Griego*

Las tumbas que hacen referencia a este estilo son bastante numerosas. Han sido consideradas como un símbolo de perfección, elegancia y belleza clásica. Se caracteriza por la búsqueda de armonía y sobriedad. Los arquitectos griegos intentaban componer sus obras de acuerdo a un canon perfecto, que creían estaba implícito en la proporción equilibrada entre las figuras geométricas que integran una edificación.



*Imagen 9: Arquitectura griega  
Fotografía: Camila Donoso*

Cuando llegaron a la conclusión de que existía un rectángulo que era más proporcionado que el resto, lo llamaron “rectángulo áureo” y comenzaron a intentar adaptar muros, puertas y frisos a esa figura. Pero visualmente lo que identifica hasta hoy a la arquitectura griega es su particular utilización de las columnas. Reemplazaban muros enteros por alineaciones de columnas.

En el Cementerio existe una alta influencia de arquitectura griega en sus grandes mausoleos, donde sus formas, fachadas y tipografías nos remontan a otro tiempo y espacio.

#### *Romano*

Los romanos surgieron después de que los griegos habían alcanzado su máximo desarrollo. Tenían riquezas y poderío militar pero se reconocían a sí mismos como faltos de conocimientos científicos y artísticos. Así, apenas pudieron hacerlo, comenzaron a enviar a sus hijos a perfeccionarse a Grecia. Por esta razón solemos confundir la arquitectura romana con la griega. Los romanos



Imagen 10: Arquitectura romana  
Fotografía: Camila Donoso

aprendieron muchas cosas de los griegos en materia arquitectónica como también aprendieron de otros pueblos. Por ejemplo, sus vecinos los etruscos habían inventado el “arco de medio punto”. Era una verdadera innovación introducir formas como el semicírculo en un mundo dominado en materia de construcción por los ángulos rectos. Los romanos adoptaron el arco y lo llevaron a la perfección, combinando las líneas curvas de los etruscos y las columnas de los griegos crearon pequeños templos circulares.

### **Mesoamericano**

Existe un mausoleo que imita formas de la arquitectura precolombina de Mesoamérica (México, Guatemala, Honduras), que nos evoca el arte de mayas, aztecas y otras culturas de la zona. Esta arquitectura se caracterizó por la búsqueda de la monumentalidad a través de grandes volúmenes, alternada con barroco en la ornamentación. Los relieves llegaban muchas veces a tapizar las construcciones. Una característica que se repite muchas veces, es el uso de una plataforma (piramidal o de terraplén) que otorga mayor realce físico a muchos edificios importantes de estas culturas. En esta tumba se pueden observar algunos ideogramas mayas.



Imagen 11: Arquitectura mesoamericana  
Fotografía: Camila Donoso

### **Egipto**

Las pirámides de Egipto quizás sean las tumbas más famosas de la historia. Por eso no es extraño que hayan sido imitadas, en una escala, más pequeña en el Cementerio General. Hay varias de ellas, pero también hay mausoleos que evocan otras construcciones de esta civilización. La arquitectura egipcia se caracterizó por la utilización de los volúmenes monumentales, por eso hasta hoy,



Imagen 12: Arquitectura egipcia  
Fuente: [www.cementeriogeneral.cl](http://www.cementeriogeneral.cl)

cuando una construcción parece desproporcionada, grande y arrogante, se dice que es "faraónica". Su principal aporte original fue la aplicación de volúmenes geométricos como las pirámides, y de figuras como los trapecios en ventanas y puertas.

### **Morisco**

Este estilo es el que desarrollaron los árabes y musulmanes que habitaron España durante la Edad Media. En el Cementerio General está representado por el mausoleo de Claudio Vicuña. Esta tendencia expresa un singular refinamiento en la decoración y en los revestimientos. La albañilería (que es una palabra de origen árabe) tomó gran importancia como elemento artístico, tomando forma en diseños geométricos, vegetales y caligráficos. Estos temas se deben a la limitación religiosa de representar figuras humanas, impuesta por el Islam. También dotaron de valor decorativo el uso del ladrillo, el yeso, los azulejos y la cerámica. Pusieron especial atención en la comodidad de los espacios interiores, calibrando la importancia de la ventilación, la iluminación, la sombra y la presencia del agua. Tal como se aprecia en el mausoleo Vicuña, utilizaban arcos en forma de herradura, o alargados, que son reiterados en bóvedas que imitan muchas veces las cavernosas formas de las estalactitas, y columnas especialmente delgadas que armonizan con el resto de los pequeños detalles decorativos.



Imagen 13: Arquitectura morisca  
Fotografía: Camila Donoso

## Sector Popular

En el sector popular tenemos 4 tipos de arquitecturas diferentes, todos bajo una arquitectura simple y sin tanta ostentación como el sector histórico:

### *Mausoleos y tumbas*

*Fotografías: Camila Donoso*



**Nichos**

Los nichos son un elemento muy común tanto en los sectores populares como aristócratas, En el sector histórico se pueden ver nichos pero en muy pequeñas fracciones, ya que son muy pocos. En el sector popular, podemos encontrar grandes edificios que contienen estos nichos, tanto de manera subterránea como sobre el nivel de la tierra.

Fotografías: Camila Donoso



**Cruces**

Las cruces son un elemento muy propio del sector norte de Cementerio. Encontramos diversos patios donde se visuaizan una gran cantidad de cruces de diversos etilos. Los más representativos son las cruces que vemos en las fotografías siguientes, cruces gastadas y escritas a mano alzada.







METODOLOGÍAS



# METODOLOGÍAS

La investigación tiene un enfoque de carácter experimental-autoral que comprende la creación de obra. Su dimensión se enfocará dentro de un marco cualitativo, ya que se trata de una investigación de carácter descriptiva y exploratoria, basándose en la recopilación de información, entrevistas abiertas y un proceso creativo de carácter fundamental en la fase de Proyección.

A lo largo del proyecto, se identifican distintas etapas que permiten ordenar el planteamiento y observar la problemática desde diversas perspectivas. Para esto se crea un mapa de desarrollo configurado que logra conducir la investigación y proceso al resultado final. Ahora, a pesar de estar categorizadas en distintos procesos, el carácter de estos no es lineal, sino que se entrelazan e interviene unas con otras constantemente, formando de manera integral las decisiones proyectuales. Su categorización nos ayuda simplemente a identificar los distintos procesos que ayudaron a la realización del proyecto.

## Fase 1: Investigación

El estudio exploratorio-descriptivo sirvió para identificar, a través de fuentes documentales, la problemática principal y las partes que la conformaban. Esta etapa se definió por la recopilación de datos y la construcción de un marco teórico consistente relacionados con el planteamiento del problema y

la formulación de la problemática de investigación. La investigación se centra específicamente en el estudio de los conceptos relevantes para llevar a cabo el proyecto, abarcando desde la definición de la leyenda urbana como estudio social, su transferencia a los distintos medios, el medio audiovisual animado y un breve análisis de la historia y aspectos estéticos del lugar proyectual de este proyecto audiovisual: El Cementerio General de Santiago.

## Fase 2: Observación y Conceptualización

Esta segunda etapa contempla las salidas de campo hacia el lugar de proyección: Este proceso fue fundamental para la posterior conceptualización de los relatos orales a transferir, donde se identificaron las variables estéticas, formales y argumentales.

## Fase 3: Proceso creativo

Este proceso es considerado como uno de los más importantes dentro del marco de desarrollo proyectual como transición entre la conceptualización y el resultado final. Los procesos creativos contienen una riqueza única en la exploración y experimentación de la idea y sus conceptos, sir-

*Imagen izquierda: Rodaje largometraje "La casa lobo" de Joaquín Cociña y Cristóbal León en el MAC de Bellas Artes, 11 Bienal de Artes Mediales, Santiago.  
Fotografía: Camila Donoso*

viendo como modelo para sugerir procesos de pensamiento ya establecidos sobre la creación del material<sup>1</sup>. El conjunto de los procesos exploratorios representan nuestra búsqueda, siendo una tremenda herramienta que proporciona las ideas básicas para el desarrollo de todas las variables que construyen el resultado final.

Este proceso creativo está formado a la vez por tres etapas fundamentales que son: la Producción (Bocetaje, Definición de Narrativa Audiovisual, Guión, Materialidad, Texturas, Construcción de escenarios y personajes, Experimentos visuales, etc.), la Producción (Ejecución y Rodaje de las animaciones) y Postproducción (Edición, Montaje, Tratamiento de color y sonido). También se considera el diseño del contenedor donde estará el dvd sostenedor del proyecto.

## Fase 4: Entrevistas

Finalmente, esta última etapa contempla la validación del proyecto con los Sujetos Tipo y Expertos de la investigación, como también conversaciones con ellos relacionados con la problemática y el resultado final del proyecto.

<sup>1</sup> Dibujo para animación. Wells, P., 2010. Barcelona, p.43

---

## ESTUDIO DE SUJETOS

---

### Sujetos expertos

Los sujetos expertos se definen por su participación e involucramiento en las políticas públicas de la Industria Cultural y su vínculo con la preservación del Patrimonio Inmaterial.

#### 1.- Micaela Navarrete Araya:

Encargada del *Archivo de Literatura Oral y Tradiciones Populares* DIBAM. El archivo tiene la misión de sistematizar y garantizar el acceso de los usuarios a un conjunto de documentos y colecciones relativas al patrimonio inmaterial que se encontraban dispersas en diversas colecciones privadas.<sup>2</sup>

Contacto: [ajicito@gmail.com](mailto:ajicito@gmail.com)

#### 2.- Javier Chamas:

Director del Departamento de Fomento de las Artes e Industrias Creativas del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Tiene la misión de implementar las políticas culturales a través de la creación de programas que ayuden a su funcionamiento.

### Sujetos tipo

En esta investigación existen dos categorías de sujetos tipos:

<sup>2</sup> Extraído desde <http://archivodeliteraturaoral.salasvirtuales.cl/node/1> (21 de noviembre 2013)

**1.-** Sujetos activos y participantes en el ámbito de la Industria Audiovisual animada. Para la investigación fue necesario seleccionar de acuerdo a su trayectoria a nivel nacional, como también a sujetos que se fueron involucrando de manera aleatoria en el proceso metodológico. Es el caso de Alain Sace, que será explicado a continuación.

### **1.- Joaquín Cociña y Cristóbal León**

Joaquín Cociña y Cristóbal León son artistas visuales que trabajan en conjunto desde el año 2007 realizando proyectos en el área artística. Cociña es titulado en Arte de la Universidad de Chile y León es Diseñador egresado de la Universidad Católica de Chile. Han realizado gran cantidad de cortometrajes utilizando la técnica Stop Motion como soporte artístico audiovisual, y han participado de diversos Festivales tanto nacionales como internacionales. Actualmente se encuentran produciendo el largometraje *La casa lobo* en técnica Stop Motion.

Contacto: [joaquinc@gmail.com](mailto:joaquinc@gmail.com) ; [leondooner@gmail.com](mailto:leondooner@gmail.com)

### **2.- Alain Sace**

Alain es animador y académico de la *L`École de La Cambre*, Bélgica. Ha participado como tallerista en gran cantidad de festivales de animación en Chile. Se involucra en este proyecto el 8 de mayo en el contexto del 2do festival Internacional de Animación Chilemonos realizado en el Centro Cultural Gabriela Mistral. Alain dictó un laboratorio titulado "Proyectos de Título en Animación" destinado a realizar revisiones a los proyectos de título de los asistentes.



Imagen 28: Cristóbal León y Joaquín Cociña  
Fotografía: Camila Donoso



Imagen 29: Alain Sace  
Fotografía: Gentileza del autor



Imagen 30: Hugo Covarrubias  
Fotografía: Gentileza del autor



Imagen 31: Enrique Ortega  
Fotografía: Gentileza del autor



Imagen 32: Bruno Guazzoni  
Fotografía: Gentileza del autor

*Camposanto* participó de este laboratorio, y se realizó una revisión del proyecto aprovechando la oportunidad de establecer este vínculo académico con el profesor Alain. Bajo su tutela se propone la idea de postular el proyecto a Residencias Artísticas en el extranjero para su financiamiento y realización.

Contacto: [alain.sace@gmail.com](mailto:alain.sace@gmail.com)

### **3.- Hugo Covarrubias**

Covarrubias es diseñador gráfico titulado de la Universidad ARCIS. Actualmente se desempeña como diseñador y realizador audiovisual, específicamente dirigiendo y animando en Stop Motion en la productora *Maleza*. Ha realizado dos cortometrajes donde traspasa el relato literario al relato audiovisual animado.

Contacto: [hcovarrubias@gmail.com](mailto:hcovarrubias@gmail.com)

### **4.- Enrique Ortega**

Ortega es alumno recién titulado de la carrera de Dirección Audiovisual de la Universidad Católica, 2011. Para su proyecto de título realizó una animación Stop Motion que está inspirada en el relato breve de terror de Howard Phillip Lovecraft *El ser bajo la luna*.

Contacto: [kikeoc@gmail.com](mailto:kikeoc@gmail.com)

### **5.- Bruno Guazzoni**

Bruno Guazzoni es titulado en Arte de la universidad de Chile. Actualmente dirige una productora de animación llamada *Plasticine*. Desde el año 2010 tiene un Taller de Stop Motion en Valparaíso,

y el año 2012 la autora de esta investigación realiza el taller durante tres meses.

Contacto: *brunoguazzoni@gmail.com*

**2.-** Sujetos tipos de interés con el objeto de estudio. Es el caso de los testimonios de personas que trabajan, viven o circulan dentro y/o por fuera del Cementerio General. Son fuentes primarias de los relatos orales del sector.

**1.- Sra. Lucha (89 años, cuidadora del Cementerio General)**

La Sra. Lucha trabaja hace 81 años en el Cementerio General como cuidadora, llegó a los 8 años.

**2.- Roberto Andrade (Cuidador Cementerio General)**

Trabaja hace 26 años como cuidador del sector Histórico

**3.- Jorge Espinoza (Portero por Recoleta- Cementerio General)**

Trabaja hace 3 años como portero en la entrada por Recoleta.

**4.- Juan Carlos (Florista por Recoleta - Cementerio General)**

Trabaja hace 60 años como florista por la entrada de Recoleta. Llegó a los 8 años a yudar a su mamá a vender flores.

**5.- Jesús Morales (49 años. Sepultador/ Funcionario de tierra)**

Trabaja hace 65 años como sepulturero en tierra. Llegó a los 8 años a trabajar al sector. Su abuela era cuidadora del Cementerio, ya fallecida.

**6.- Sra. Sonia (64 años. Cuidadora)**

Trabaja desde los 14 años en el Cementerio.

**7.- Sra. Carmen (60 años. Cuidadora)**

Trabaja desde los 8 años.

**8.- Tía Mayo (74 años. Cuidadora)**

Lleva 34 años trabajando, llegó porque su hijo se murió y el administrador le ofreció trabajo.

# MAPA DE CIUDADANÍAS

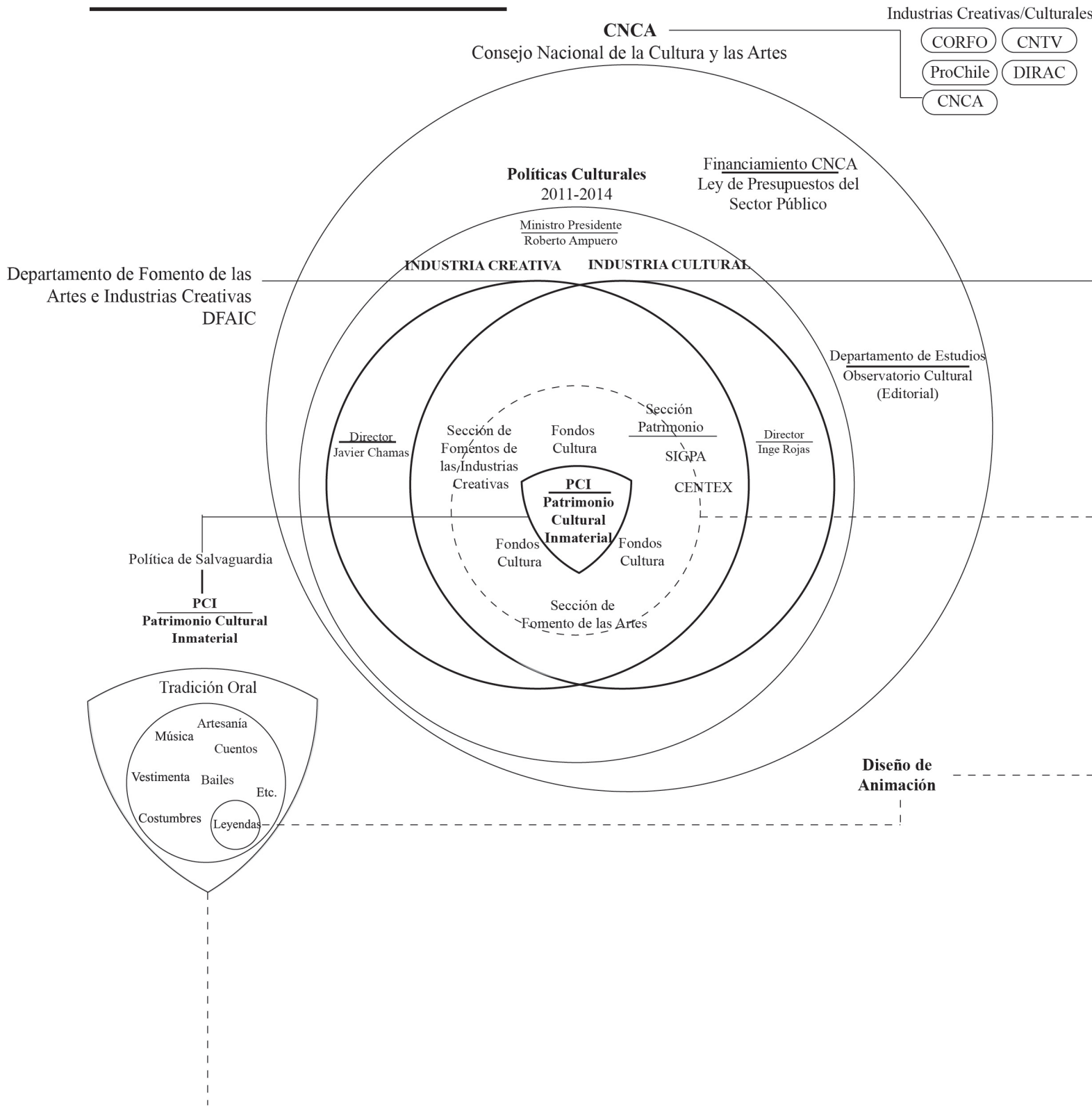
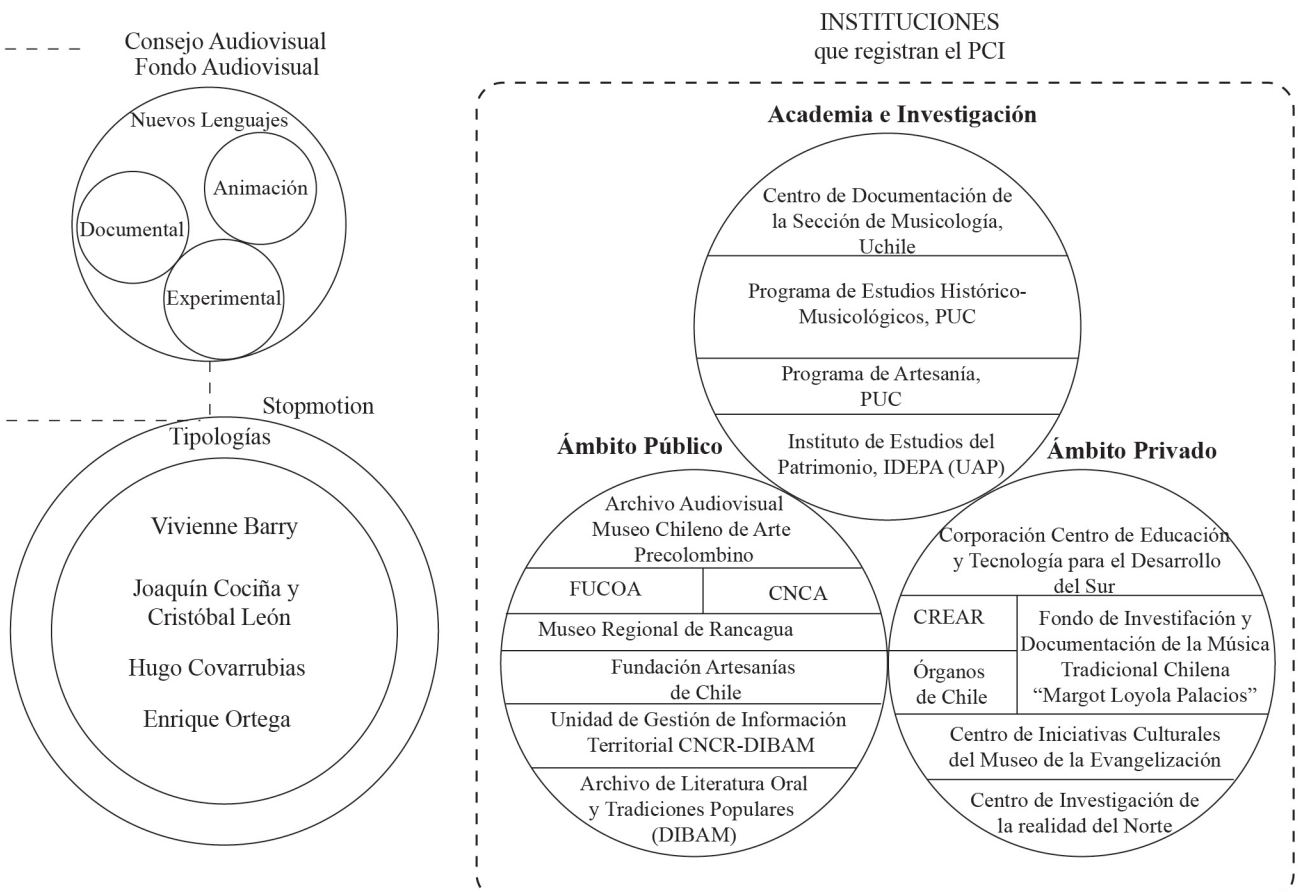




Figura .: Diagrama de Ciudadanías  
Fuente: Elaboración propia

Departamento de  
Ciudadanía y Cultura



---

# ESTUDIO DE TIPOLOGÍAS

---

## Tipologías Nacionales

A continuación se presentará las tipologías seleccionadas en el contexto nacional. También se mostrará a través de tablas los proyectos que se relacionan con el objeto de estudio de esta investigación.

### 1.- *Vivienne Barry*

Barry es una de las grandes realizadoras audiovisuales especializada en la técnica del Stop Motion en el país. Bajo su tutela han nacido grandes animadores que actualmente se siguen realizando como tal. Ha realizado varios proyectos que transfieren el patrimonio inmaterial en técnica Stop Motion.

### 2.- *Enrique Ortega*

Ortega es alumno recién titulado de la carrera de Dirección Audiovisual de la Universidad Católica, 2011. Para su proyecto de título realizó una animación Stop Motion que está inspirada en el relato breve de terror de Howard Phillip Lovecraft *El ser bajo la luna*. Esta animación la realizó con la ayuda de la productora *Solo por las Niñas*, junto a Hugo Covarrubias como co-productor. La animación cuenta con objetos de plastilina, pasto, madera y metales. Su propuesta artística contempla la conceptualización de los personajes que le aparecen al narrador del sueño.

### 3.- *Joaquín Cociña y Cristóbal León:*

Como se mencionó anteriormente, Cociña y León trabajan desde el 2007 en proyectos artísticos utilizando el Stop Motion como medio audiovisual bajo propuestas involucradas en el ambiente artístico más que la animación como tal. Actualmente se encuentran produciendo el largometraje *La casa lobo* en técnica Stop Motion.

### 4.- *Hugo Covarrubias:*

Covarrubias es diseñador gráfico titulado de la Universidad ARCIS. Actualmente se desempeña como diseñador y realizador audiovisual, específicamente dirigiendo y animando en Stop Motion en la productora *Maleza*. Ha realizado dos cortometrajes donde traspasa el relato literario al relato audiovisual animado.



|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Título</b>     | LA SALSA  |
| <b>Año</b>        | 1999  |
| <b>Duración</b>   | 10 minutos  |
| <b>País</b>       | Chile   |
| <b>Dirección</b>  | Vivienne Barry  |
| <b>Guión</b>      | Marcelo Flores, Vivienne Barry  |
| <b>Fotografía</b> | Germán Liñero   |
| <b>Música</b>     | Palmer Hernández  |
| <b>Productora</b> | Vivienne Barry Producciones   |
| <b>Género</b>     | Animación. Infantil. Stop motion. Música  |
| <b>Sinopsis</b>   | Cortometraje de 10 minutos realizado el año 1999 en cine 16mm. Una mañana Maximiliano Rigoberto decide cambiar su vida y se dirige al Caribe con sus amigos salseros. Cual será su sorpresa al recontrar a su amor de juventud al ritmo de Devórame otra vez. |



|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Título</b>     | COMO ALITAS DE CHINCHOL   |
| <b>Año</b>        | 2002  |
| <b>Duración</b>   | 10 minutos  |
| <b>País</b>       | Chile   |
| <b>Dirección</b>  | Vivienne Barry  |
| <b>Guión</b>      | Vivienne Barry  |
| <b>Fotografía</b> | Iván Roa  |
| <b>Música</b>     | Humberto Onetto   |
| <b>Productora</b> | Artemia Animaciones   |
| <b>Género</b>     | Animación. Infantil. Stop motion.   |
| <b>Sinopsis</b>   | Cortometraje realizado el año 2002 filmado en cine 35mm de color. Proyecto financiado por FONDART 2001 y ganador de premios en festivales internacionales. Este proyecto es un homenaje a las mujeres que bordaron la historia durante la época de la dictadura militar. Barry trabajó de la mano con la Fundación Solidaridad (Ex Vicaría de la solidaridad) y con las arpilleristas de la Zona Oriente de Santiago. |



|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Título</b>     | ENE TENE TU  |
| <b>Año</b>        | 1999   |
| <b>Duración</b>   | 10 minutos   |
| <b>País</b>       | Chile  |
| <b>Dirección</b>  | Vivienne Barry   |
| <b>Guión</b>      | Marcelo Flores, Vivienne Barry   |
| <b>Fotografía</b> | Germán Liñero  |
| <b>Música</b>     | Palmer Hernández   |
| <b>Productora</b> | Vivienne Barry Producciones  |
| <b>Género</b>     | Animación. Infantil. Stop motion. Música   |
| <b>Sinopsis</b>   | Proyecto premiado por el Concurso del Consejo Nacional de Televisión Chile (CNTV) el año 2007 en la categoría menores de 7 años. Es una serie infantil animada en plastinas que se basa en 12 canciones tradicionales infantiles de origen hispanoamericano. |



|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Título</b>     | BAJO LA LUNA   |
| <b>Año</b>        | 2012   |
| <b>Duración</b>   | 7 minutos  |
| <b>País</b>       | Chile  |
| <b>Dirección</b>  | Enrique Ortega   |
| <b>Guión</b>      | Enrique Ortega   |
| <b>Fotografía</b> | Eduardo Guaita   |
| <b>Música</b>     | Andrel Uribe   |
| <b>Productora</b> | Solo por las Niñas Producciones  |
| <b>Género</b>     | Animación. Terror  |
| <b>Sinopsis</b>   | Anselmo está atrapado en una pesadilla recurrente que lo obliga a recorrer un pastizal infinito. Basado en una carta de H.P.Lovecraft. |



|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Título</b>     | LUCÍA   |
| <b>Año</b>        | 2007  |
| <b>Duración</b>   | 4 minutos   |
| <b>País</b>       | Chile   |
| <b>Dirección</b>  | Cristóbal León, Joaquín Cociña  |
| <b>Guión</b>      | Cristóbal León, Joaquín Cociña  |
| <b>Fotografía</b> | Cristóbal León, Joaquín Cociña  |
| <b>Productora</b> | Diluvio   |
| <b>Género</b>     | Género Animación. Stop motion. Experimental.  |
| <b>Sinopsis</b>   | Lucía recuerda el verano cuando ella se enamoró de Luís. Nunca la vemos en carne y hueso, sólo su esencia aparece como un fantasma de carboncillo en las paredes de la habitación. Los muebles están destrozados y Lucía cree que Luís podría ser un hombre lobo. |



|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Título</b>     | LUIS   |
| <b>Año</b>        | 2008   |
| <b>Duración</b>   | 4 minutos  |
| <b>País</b>       | Chile  |
| <b>Dirección</b>  | Cristóbal León, Joaquín Cociña   |
| <b>Guión</b>      | Cristóbal León, Joaquín Cociña   |
| <b>Fotografía</b> | Cristóbal León, Joaquín Cociña   |
| <b>Productora</b> | Diluvio  |
| <b>Género</b>     | Género Animación. Stop motion. Experimental.   |
| <b>Sinopsis</b>   | Luís habla de su vida en el bosque y de su relación con Lucía. Su tono espanta y más cuando habla a través de las paredes con su silueta hecha con sucia tierra y carbón. Las paredes y los muebles están desordenados y destrozados, y con una mágica alineación creativa de composición van regresando a sus lugares originales. |





|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Título</b>     | EL ALMOHADÓN DE PLUMAS  |
| <b>Año</b>        | 2005  |
| <b>Duración</b>   | 10 minutos  |
| <b>País</b>       | Chile   |
| <b>Dirección</b>  | Hugo Covarrubias  |
| <b>Guión</b>      | Basado en el cuento de Horacio Quiroga  |
| <b>Fotografía</b> | Hugo Covarrubias, Gonzalo Bavestrello   |
| <b>Productora</b> | Fix Producciones  |
| <b>Género</b>     | Drama. Stop motion.   |
| <b>Sinopsis</b>   | <p>Basada en el cuento "El almohadón de plumas" de Horacio Quiroga. Una pareja recién casada fue feliz durante los primeros meses, hasta que Alicia, la mujer, se enfermó de un ligero ataque de influenza que luego se complicó más y la obligó a permanecer en cama. Inexplicablemente Alicia comenzó a debilitarse vertiginosamente, el médico no pudo hacer nada y finalmente muere de anemia. Al día siguiente la empleada descubre en el almohadón de Alicia unas manchas de sangre. Le avisa al esposo y, juntos, descubren que dentro del almohadón vivía un ácaro gigante.</p> |



|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Título</b>     | LA NOCHE BOCA ARRIBA  |
| <b>Año</b>        | 2013  |
| <b>Duración</b>   | 10 minutos  |
| <b>País</b>       | Chile   |
| <b>Dirección</b>  | Hugo Covarrubias  |
| <b>Guión</b>      | Basado en el cuento de Julio Cortázar   |
| <b>Fotografía</b> | Hugo Covarrubias, Cristián Saavedra   |
| <b>Productora</b> | Maleza Studio   |
| <b>Género</b>     | Drama. Stop motion.   |
| <b>Sinopsis</b>   | Cortometraje animado stop motion, basado en el cuento homónimo de Julio Cortázar. Un hombre tiene un accidente en motocicleta. Al llegar al hospital comienza a tener extrañas alucinaciones de un pasado que no parece ser el suyo. Aquí comienza un viaje que derrumbará los límites de su propia realidad. |

## Tipologías internacionales

Se abarcaron tipologías internacionales de artistas visuales que tienen una propuesta artística y narrativa experimental utilizando el Stop Motion como soporte.

### 1.- Jan Svankvajer

Artista gráfico, escultor, diseñador y poeta surrealista checo. Svankmajer ha realizado una gran cantidad de cortometrajes con técnica Stop Motion, donde mezcla desde arcilla, cucharas, frutas, muñecas de arcilla, máquinas, esqueletos de animales hasta actores reales. Ha sido una gran influencia en el arte de varios animadores y directores de animación del mundo como Tim Burton y Brothers Quay, entre muchos otros.

### 2.- Brothers Quay

Los hermanos Quay (estadounidenses) son gemelos de nacimiento. Ambos emprendieron una carrera artística en conjunto desde finales de los años 70, creando una filmografía con un estilo único y muy reconocido a nivel mundial. Utilizan el Stop Motion como soporte audiovisual en todos sus proyectos, ocupando una estética entre lo tenebroso, onírico, inimaginable y surrealista. Sus estructuras narrativas están compuestas absolutamente sin una ley que las contenga, aluden prácticamente a la interpretación que cada lector pueda darle de ellas, teniendo, claramente, una narración muy oculta en cada uno de ellos. La relación y diálogos entre tornillos, maderas, objetos viejos, polvo, actores reales, etc, crean una atmósfera

### 3.- Will Vinton

Director estadounidense de cine de animación Stop Motion. Vinton inventa el término, que se utiliza hasta el día de hoy: Claymotion. Utiliza en gran parte de su filmografía el Morphing, donde transforma radicalmente de forma objetos y personajes irreales en sus películas.

### 2.- Allison Schulnik

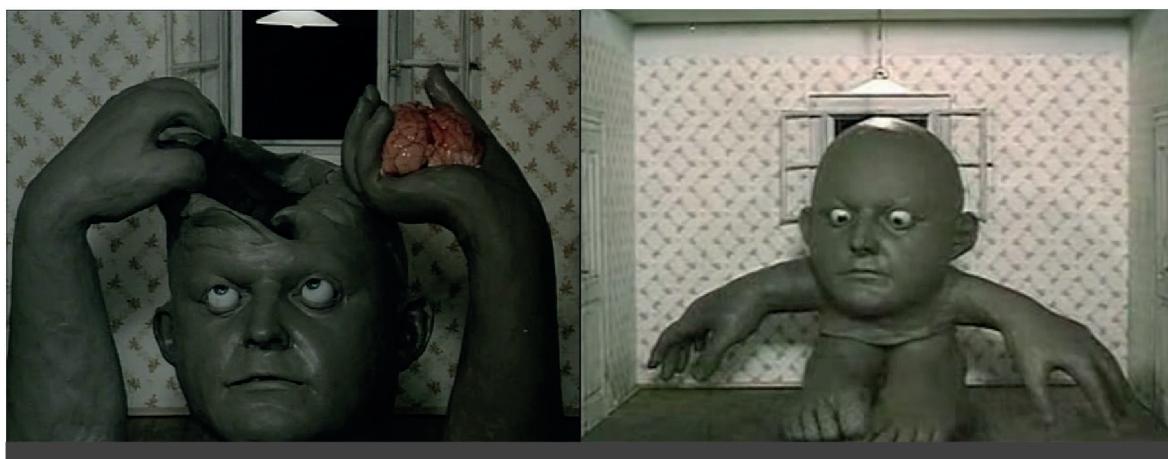
Artista visual proveniente de California, Estados Unidos. Su enfoque artístico se enmarca dentro de un género experimental donde realiza pinturas en óleo y animaciones con Stop Motion. Sus proyectos tienen un carácter impresionista donde juega con la deformación y transformación de la plastilina, creando personajes amorfos. Mezcla un género dramático entre terror e inocencia.

### 4.- Bruce Bickford

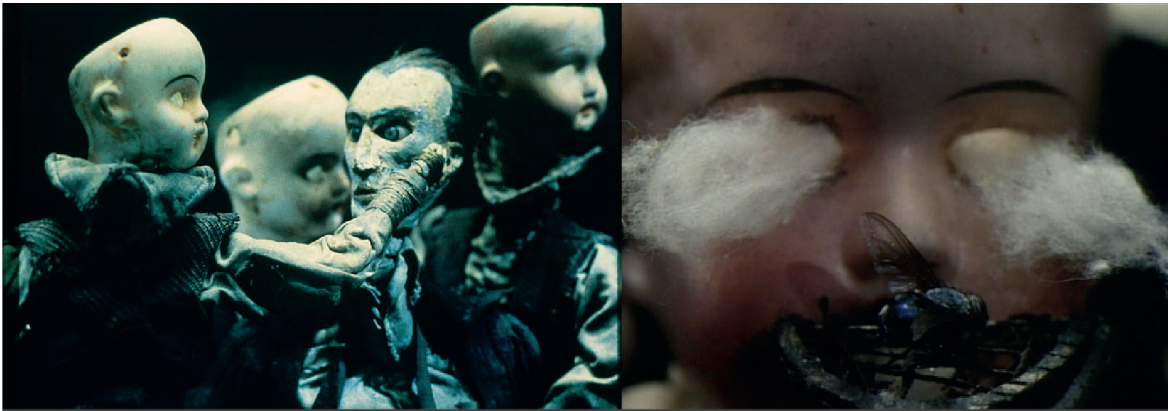
Director y animador de cine de animación estadounidense. Utiliza el morphing y la transformación de las cosas en casi todos sus proyectos artísticos. De 1974 a 1980 colabora en varios proyectos con Frank Zappa, utilizando el Stop Motion como soporte audiovisual. Su propuesta artística apela a lo surreal y el imaginario del propio Bickford.



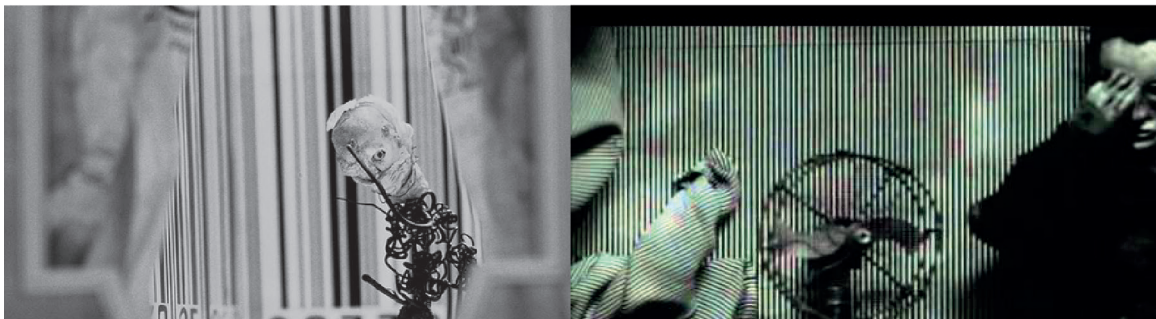
|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Título</b>     | Moznosti dialogu (Dimensions of Dialogue)  |
| <b>Año</b>        | 1982   |
| <b>Duración</b>   | 12 minutos   |
| <b>País</b>       | Checoslovaquia   |
| <b>Dirección</b>  | Jan Svankmajer   |
| <b>Guión</b>      | Jan Svankmajer   |
| <b>Música</b>     | Jan Klusák   |
| <b>Fotografía</b> | Jan Svankmajer   |
| <b>Productora</b> | Krátký Film Praha  |
| <b>Género</b>     | Animación. Comedia Negra. Fantástico. Stop motion. Cortometraje.   |
| <b>Sinopsis</b>   | Pieza integrada por tres actos, en cada uno de los cuales se exponen situaciones alegóricas de la dificultad de consenso y acuerdo durante la comunicación humana. |



|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Título</b>     | Tma/Svetlo/Tma (Darkness Light Darkness)   |
| <b>Año</b>        | 1989   |
| <b>Duración</b>   | 7 minutos  |
| <b>País</b>       | Checoslovaquia   |
| <b>Dirección</b>  | Jan Svankmajer   |
| <b>Guión</b>      | Jan Svankmajer   |
| <b>Fotografía</b> | Jan Svankmajer   |
| <b>Productora</b> | Ceskoslovenský Filmexport  |
| <b>Género</b>     | Animación. Comedia Negra. Fantástico. Stop motion. Cortometraje.   |
| <b>Sinopsis</b>   | En un pequeño cuarto, un cuerpo humano se va reconstruyendo gradualmente a medida que se van encajando las distintas partes que lo componen. |



|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Título</b>     | Street of Crocodiles   |
| <b>Año</b>        | 1986   |
| <b>Duración</b>   | 21 minutos   |
| <b>País</b>       | Reino Unido  |
| <b>Dirección</b>  | Timothy Quay, Stephen Quay   |
| <b>Guión</b>      | Timothy Quay, Stephen Quay (Historia de Bruno Schulz)  |
| <b>Música</b>     | Lech Jankowski   |
| <b>Fotografía</b> | Timothy Quay, Stephen Quay, Timothy Collinson  |
| <b>Productora</b> | Atelier Koninck  |
| <b>Género</b>     | Animación. Stop motion. Surrealismo. Mediometraje  |
| <b>Sinopsis</b>   | Se basa en el universo creado por el escritor polaco Bruno Schulz, un mundo de interiores polvorientos y lúgubres donde las muñecas y el espacio que ellas ocupan cobran inquietantemente vida propia. |



|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Título</b>     | Rehearsals for Extinct Anatomies  |
| <b>Año</b>        | 1991  |
| <b>Duración</b>   | 14 minutos  |
| <b>País</b>       | Reino Unido   |
| <b>Dirección</b>  | Timothy Quay, Stephen Quay  |
| <b>Guión</b>      | Timothy Quay, Stephen Quay  |
| <b>Música</b>     | Lech Jankowski  |
| <b>Fotografía</b> | Timothy Quay, Stephen Quay  |
| <b>Productora</b> | Koninck Studios   |
| <b>Género</b>     | Animación. Stop motion. Surrealismo. Cortometraje   |
| <b>Sinopsis</b>   | Inspirado en un grabado de Jean-Honoré Fragonard, este corto, desconcertante y técnicamente asombroso, ilustra a la perfección la ansiedad y el miedo hacia lo que siempre hay fuera. |



|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Título</b>     | The Comb   |
| <b>Año</b>        | 1990   |
| <b>Duración</b>   | 18 minutos   |
| <b>País</b>       | Reino Unido  |
| <b>Dirección</b>  | Timothy Quay, Stephen Quay   |
| <b>Guión</b>      | Timothy Quay, Stephen Quay (Historia de Robert Walser)   |
| <b>Música</b>     | Lech Jankowski   |
| <b>Fotografía</b> | Timothy Quay, Stephen Quay   |
| <b>Productora</b> | Koninck Studios  |
| <b>Género</b>     | Animación. Stop motion. Surrealismo. Cine experimental. Cortometraje   |
| <b>Sinopsis</b>   | The Comb se abre con una habitación sombría en la que duerme una mujer. Rápidamente, la cámara se introduce en sus sueños y pesadillas. Basada en un fragmento del novelista austriaco Robert Walser |





|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Título</b>     | Closed Mondays   |
| <b>Año</b>        | 1974   |
| <b>Duración</b>   | 7 minutos  |
| <b>País</b>       | Estados Unidos   |
| <b>Dirección</b>  | Will Vinton, Bob Gardiner  |
| <b>Guión</b>      | Will Vinton, Bob Gardiner  |
| <b>Productora</b> | Lighthouse Productions   |
| <b>Género</b>     | Animación. Fantástico. Stop motion. Cortometraje.                                |
| <b>Sinopsis</b>   | Un hombre que está visitando un museo observa cómo las obras de arte cobran vida |



|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Título</b>     | The Great Cognito  |
| <b>Año</b>        | 1982   |
| <b>Duración</b>   | 4 minutos  |
| <b>País</b>       | Estados Unidos   |
| <b>Dirección</b>  | Will Vinton  |
| <b>Guión</b>      | Will Vinton  |
| <b>Productora</b> | Will Vinton Productions  |
| <b>Género</b>     | Animación. Comedia. Política. Stop motion. Cortometraje  |
| <b>Sinopsis</b>   | Sátira de los políticos y personajes de la época, haciendo énfasis en su demagogia y exhibicionismo. |



|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Título</b>     | Mound   |
| <b>Año</b>        | 2011  |
| <b>Duración</b>   | 5 minutos   |
| <b>País</b>       | Estados Unidos  |
| <b>Dirección</b>  | Allison Schulnik  |
| <b>Guión</b>      | Allison Schulnik  |
| <b>Música</b>     | Noel Scott Engel  |
| <b>Fotografía</b> | Allison Schulnik  |
| <b>Género</b>     | Animación. Stop motion. Morphing. Surrealismo. Cortometraje   |
| <b>Sinopsis</b>   | Narra la transformación de una multitud de personajes que se van mutando unos entre otros produciendo un baile y una armonía única. |



|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Título</b>     | Forest (Videoclip Grizzly Bear)   |
| <b>Año</b>        | 2011  |
| <b>Duración</b>   | 5 minutos   |
| <b>País</b>       | Estados Unidos  |
| <b>Dirección</b>  | Allison Schulnik  |
| <b>Guión</b>      | Allison Schulnik  |
| <b>Música</b>     | Grizzly Bear  |
| <b>Fotografía</b> | Allison Schulnik  |
| <b>Género</b>     | Animación. Stop motion. Morphing. Surrealismo. Videoclip.   |
| <b>Sinopsis</b>   | Narra la transformación de una multitud de personajes que se van mutando unos entre otros produciendo un baile y una armonía única. |



|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Título</b>     | Hobo Clown (Videoclip Grizzly Bear)                       |
| <b>Año</b>        | 2011  |
| <b>Duración</b>   | 5 minutos   |
| <b>País</b>       | Estados Unidos  |
| <b>Dirección</b>  | Allison Schulnik  |
| <b>Guión</b>      | Allison Schulnik  |
| <b>Música</b>     | Grizzly Bear  |
| <b>Fotografía</b> | Allison Schulnik  |
| <b>Género</b>     | Animación. Stop motion. Morphing. Surrealismo. Videoclip. |



|                   |                        |
|-------------------|------------------------|
| <b>Título</b>     | Prometheus Garden      |
| <b>Año</b>        | 1988                   |
| <b>Duración</b>   | 28 minutos             |
| <b>País</b>       | Estados Unidos         |
| <b>Dirección</b>  | Bruce Bickford         |
| <b>Guión</b>      | Bruce Bickford         |
| <b>Fotografía</b> | Bruce Bickford         |
| <b>Género</b>     | Bruce Bickford Studios |

Animación. Stop motion. Surrealismo. Cortometraje

Es una adaptación al mito de Prometeo quien creó al hombre del barro y robó el fuego de los dioses, por lo cual Zeus lo castigaría encadenándolo, para que un águila le comiera lentamente el hígado. En versión Bickford, esto implica una bizarra compilación de ambientes y personajes en permanente transformación, con torturas, batallas multitudinarias y monstruos que asombran al espectador por unos segundos antes de convertirse, por ejemplo, en una pizza.



# CONCLUSIONES PRELIMINARES

Luego de la recopilación de datos y el análisis del estado del arte del objeto de estudio, podemos indicar que existe una gran oportunidad al interior de las industrias culturales y creativas del país en torno a la creación audiovisual. La creatividad como valor cultural viene a desarrollarse en la investigación, producción y creación de proyectos creativos enfocados a preservar el patrimonio inmaterial.

A pesar de ser una disciplina de poca trayectoria en el país, poco a poco se han ido abriendo los espacios de discusión, desarrollo, aprendizaje, y exhibición de este nicho creativo. Hoy los podemos identificar en los Festivales de cine y de animación tanto nacional como internacional, como también en Residencias Artísticas que fomentan la interdisciplinariedad y el valor cultural de un proyecto creativo. Este último espacio es de gran relevancia en la proyección profesional de este proyecto, ya que abre espacios de creación y de trabajo serio en torno al empoderamiento que se le entrega a la creatividad como valor cultural. El profesional realiza su proyecto en un espacio de aprendizaje autónomo y transdisciplinar fomentando así, la producción artística autoral.

Por otro lado, trabajar y explorar campos narrativos acerca un patrimonio inmaterial y un medio audiovisual, nos ayuda a entender como ambas narrativas se desenvuelven por si solas, y a la vez, cómo funciona la transferencia de una a otra y lograr de esta manera, un esbozo de conceptos primarios claves a la hora de enfrentarse a la creación experimental. *Camposanto* viene a ser un proyecto que se desenvuelve dentro de estas industrias y se visualiza como un referente nacional que transfiere relatos orales pertenecientes a una localidad a través de la experimentación, transferencia de lenguajes y creación audiovisual.



En términos técnicos es importante dar a conocer en este primer proceso la familiarización que existe con el Stop Motion. A través de un auto aprendizaje previo de la técnica , se decide realizar un Taller de Stop Motion en la productora *Plasticine* en Valparaíso, dictado por Bruno Guazzoni, para así automatizar el proceso de producción del proyecto. Esto nos da las herramientas necesarias para enfrentar los procesos que la creación de un audiovisual animado en Stop Motion requiere.

También hay factores que amenazan la creación del proyecto. Entre estos tenemos el alto costo de producción considerando que es un proyecto de título sin auspicios ni apoyo de ninguna institución, y se necesita de mucha hora hombre para producir los cortometrajes animados. Debido a esto, y al ser un proyecto individual, el factor tiempo es importante a la hora de visualizarlo en plazos de término en el marco de Proyectos de Título de la carrera. Por otro lado al ser un proyecto experimental, se pueden obtener resultados muy diversos, no causando el impacto deseado.



2

PROYECTACIÓN





# PROBLEMA DE DISEÑO

El problema de diseño se enfoca, principalmente, en las formas de transferencia de las leyendas urbanas del Cementerio General de Santiago. Lo que originalmente se ha transferido por medio del lenguaje oral, hoy en día puede ser ampliado hacia nuevos lenguajes que también permitan transferir y preservar el patrimonio cultural inmaterial.

En consecuencia, la propuesta de diseño se propone como una creación autoral que recoge la tradición del relato oral para expandirlo hacia nuevas formas de relato audiovisual animado.

En el marco teórico se hizo una aproximación de los distintos lenguajes (oral/audiovisual) y la definición y análisis de cada estructura narrativa. Para su transferencia se hace necesario llevar un lenguaje oral de la leyenda urbana a uno escrito, para luego ser representado por uno audiovisual. El lenguaje escrito, en este caso, nos ayudará a crear la sinopsis y guión del proyecto para luego representar estas ideas en un storyboard, diseño de escenarios y personajes, para su producción final.

Desde un comienzo, el proyecto se ha impuesto como propósito el diseño experimental de un audiovisual animado mediante el Stop Motion. El concepto de experimental se toma de la siguiente manera:

Existe una permanente búsqueda en todo el proceso de creación, lo cual significa una permanente experimentación con la materialidad y por ende con la visualidad del proyecto como resultado final.

Esto se refleja en la conceptualización de la leyenda urbana, siendo fundamental la representación de la emotividad del relato.

Todo relato audiovisual se basa en una estructura narrativa, y esta estructura está determinada por la dramaturgia o acciones temporales en que se desarrolla el drama (del griego “acción”, concepto aristotélico). En este proyecto se define una estructura lineal basada en la fragmentación terciaria propuesta por Aristóteles<sup>1</sup>:

*Introducción:* Presentación o descripción del personaje principal

*Desarrollo/ Clímax:* Presentación del problema del personaje y el punto más alto de su conflicto.

*Desenlace:* Sección final donde se disipa la tensión narrativa, donde se resuelve el conflicto. Esta puede ser bajo una estructura abierta (final abierto, de libre interpretación al espectador) o cerrada (final resuelto).

La estructura lineal nos ayudará a presentar el personaje de cada relato y conocer su conflicto emocional a través del drama planteado. No se presentará el relato cronológicamente tal como sucedieron los hechos, sino que será su abstracción y el tratamiento de sus códigos gráficos lo que propondrá una nueva forma de transferencia del relato oral a través de la propuesta experimental, representando así también las distintas versiones del relato y la transformación del mismo.

Al ser experimental y autoral se disocia automáticamente de un proyecto realizado bajo encargo institucional. Este no se realizó ni se creó bajo la idea de una institución, sino que fue un autoencargo bajo creación propia.

---

1 La Poética. Obra escrita en el siglo IV a.c., donde a pesar de ser una obra se enfoca en la tragedia como género, sienta las bases de la dramaturgia.

# INVESTIGACIÓN DE CAMPO

## OBSERVACIONES DE CAMPO

### Cementerio General de Santiago

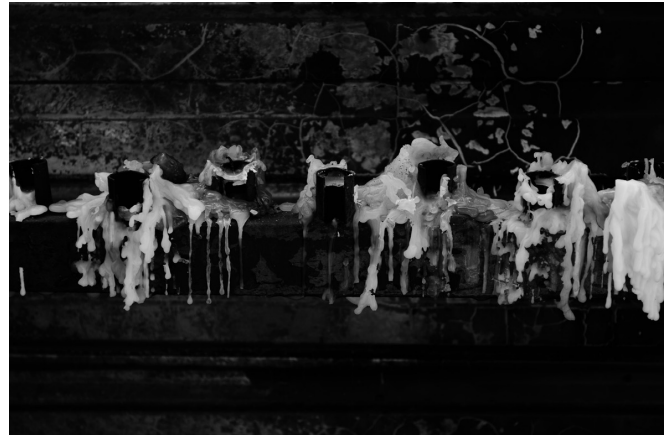
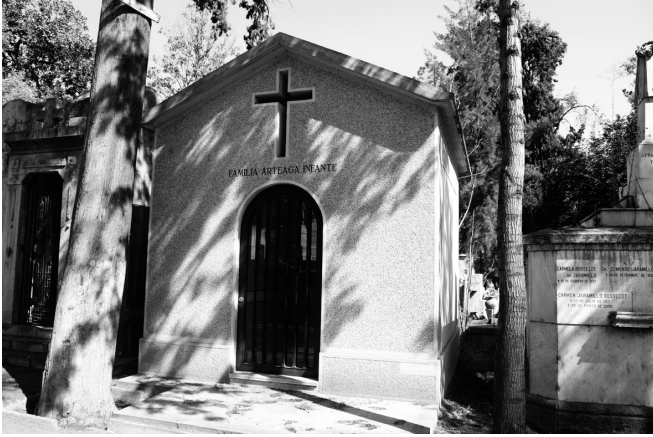
*Av. Profesor Alberto Zañartu 951, comuna de Recoleta – Santiago. Entrada General por Plaza La Paz*

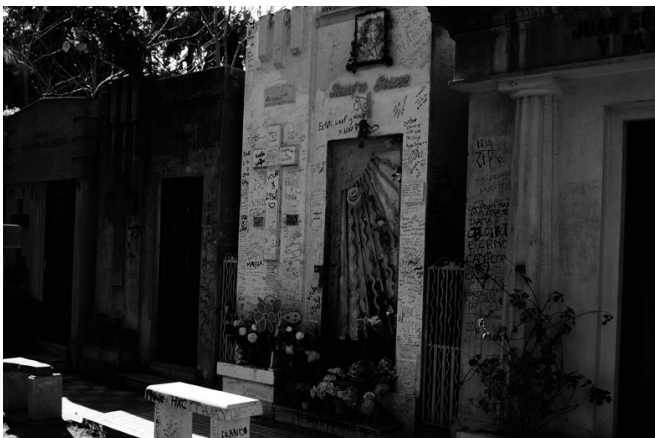
Como primera etapa para llevar a cabo el proyecto, luego de la previa investigación, fue necesario recorrer y habitar recurrentemente el Cementerio General. Para esto se visitó durante tres semanas aproximadamente el lugar, recorriendo casi por completo sus espacios tanto de día como al anochecer. Esta etapa fue fundamental como proceso de observación in situ de las variables visuales, tipográficas, espaciales y morfológicas del lugar, para así luego poder conceptualizar y definir los propios códigos y lenguaje audiovisual del proyecto.

Las fotografías que se tomaron fueron a color, pero las que se presenta a continuación están en blanco y negro y con un porcentaje de contraste mas alto. Esto debido a que hubo un proceso de búsqueda de la estética desde una primera instancia, siendo el primer acercamiento hacia los códigos gráficos finales.











## **Tour Nocturno Cementerio General, Sector Popular**

*29 de agosto del 2012 - Entrada por Av. Profesor Alberto Zañartu 951, comuna de Recoleta - Santiago*

Al ir entrometiéndome cada vez más en la dinámica de visitas al Cementerio, fueron apareciendo un espectro grande de actividades que se realizaban en pro de mantener viva la memoria del camposanto. Como primera actividad se asistió a un Tour nocturno organizado por el Cementerio General que realizaba un recorrido al interior del lugar por las zonas que contenían un alto valor histórico, patrimonial y popular. El tour se enfocaba principalmente al sector popular del sector. Visitando los sectores de nichos, mausoleos simples y cruces ubicados en el sector norte, y tumbas de personajes que dejaron una huella en la historia del país, como músicos, artistas y literatos. Este recorrido se basaba principalmente en una revisión de la historia del cementerio, en donde a medida que recorríamos el cementerio, guiados por un actor disfrazado de vagabundo, se hablaba sobre las leyendas del sector o los relatos orales como valor patrimonial importante y que le daban magia y suspenso al tour turístico. Pasamos por las tumbas de *La Novia*, *La Carmencita* y el sector donde se cuenta la leyenda de *La Llorona* (Capilla Verde)

## **Ghost Tour Cementerio General**

*6 de Septiembre del 2012 - Plaza La Paz, frente a la fachada del Cementerio General*

Luego, como segunda actividad que se realizó dentro del proceso de observación, fue el Ghost Tour del Cementerio General. Este es un recorrido realizado y guiado por César Parra, autor de los libros *Guía mágica de Santiago* y *Fantasma y casas embrujadas de Chile*, que consiste en combinar arquitectura, historia y patrimonio con un sentido paranormal de las distintas expresiones. Una especie de "turismo de miedo" que a través de sus calles se van reconociendo distintos lugares donde acontecen historias de brujería, masonería y sucesos paranormales.

César Parra en sus libros transcribe gran cantidad de relatos urbanos asociados a lo fantasmagórico de los imaginarios. Un recorrido bastante bizarro donde se concluye con una sesión fotográfica dentro de un ataúd en una de las Funerarias cercanas.

Como conclusión de este trayecto, se logra conocer de historias de brujerías y de arquitectos masones que dejaron su huella en la comuna, como también un acercamiento a la conexión paranormal con los muertos. El tour no se centra en la tradición oral como eje fundamental, sino que en las historias más fantasmagóricas y de brujería del sector que tiene como fin el causar una sensación de miedo en el turista que decide tomar el tour.

## Archivo de Literatura Oral y Tradiciones Populares

14 de noviembre del 2013 – Biblioteca Nacional de Santiago

Esta etapa se realizó a través de una entrevista con la Encarga del *Archivo de Literatura Oral y Tradiciones Populares*, Micaela Navarrete. El objetivo de esta reunión era conocer su mirada sobre las tradiciones populares, el objetivo del Archivo y cuál era su visión sobre el resguardo y transferencia de estos relatos orales a través del medio audiovisual. A continuación un fragmento de las respuestas que mas nos acercan al objeto de estudio (En anexos se encuentra la entrevista completa).

### C.D:¿Cómo nace el Archivo de Literatura Oral y Tradiciones Populares de la Dibam? ¿Y cuál es el enfoque, siendo tu Directora, del Patrimonio Inmaterial?

**M.N:** Bueno, la Biblioteca desde siempre ha trabajado el tema del Patrimonio Inmaterial aún cuando no existía esta sección, pero siempre se ha trabajado el tema aún cuando la UNESCO no ponía tanto énfasis, y ahora el Consejo de la Cultura dice que el tema lo iniciaron ellos y que era un tema de ellos, se demoraron 10 años en firmarla. Este Archivo, siendo nuevo está desde el año 1980 trabajando este tema, aunque no tengamos documentos pero si tenemos mucho material. (...) Por ejemplo manuscritos populares, manuscritos de poetas populares y eso. Entonces se puede venir a escuchar las cantoras, hay algunos registros en video. El archivo además tiene registros fotográficos de muchas fiestas, encuentros de personajes, pero la idea es que nosotros en el Archivo damos la voz

a los que nunca aparecen en los diarios, o en los libros, o sea la idea es recoger eso para tenerlo como fuente, como son las fuentes que no se usaban hace pocos años, que es escuchar al hierbatero de la esquina, y que uno diga en la bibliografía “entrevista a Don José” que dice que las hierbas son tales; o en tu caso “entrevista a Panteonero del Cementerio General” que el no tiene un cargo ni siquiera profesional, él no es el vocero del Ministro de Bienes Nacionales, no es el cura que tiene la voz con respecto a religiosidad oficial, pero él es un testimonio, nadie vive lo que vive él. Entonces esa es la idea, fomentar en este archivo que pongamos finalmente oído en la gente común y corriente, en los que son testigo. Puede haber un libro fantástico sobre trenes, sobre ferrocarriles, no sé, pero quien ha recogido la historia de los conductores, de los viejitos cuando se cerró ferrocarriles cuando se cerró Ferrocarriles del Estado por ejemplo, o de los viejitos que eran cambiadores o que tenían pegas que parecen menores. El investigador por lo mucho que investigue, que lea mucha bibliografía, revise lo impreso y hable desde su escritorio. Él tiene una visión, pero hay que escuchar las otras visiones, ese es el valor en definitiva, el valor del patrimonio inmaterial.

Ahora, no pasa solamente porque se entienda que el patrimonio inmaterial es de los pobres o es de los campesinos, es de todos nosotros. O sea, nosotros antes de ir a la escuela, teníamos un acervo cultural que recibimos oralmente de la nana, de la mamá, de la vecina, o del compañerito de kínder. Y también la gente de alta alcurnia, que serán muy leídos, tendrán apellidos y vendrán ya con una carga social distinta, pero también tienen sus experiencias, experiencias orales. O sea existen los saberes orales, antes que la escritura, otras perspectivas. Al hablar con alguien del cementerio, se

da testimonio de lo que él me dijo, no tiene que comprometer mi creencia. Tú como diseñadora, tienes que interpretar lo que él te dice, pero también interpretar lo que dice un libro, pero a la par, no asimilar como fuentes menores las fuentes orales, y para eso es este archivo. Que la gente venga acá, que investigue ¿Habías venido antes?

**C.D:** En el ámbito de la transferencia de los relatos orales, ¿qué opinas del medio audiovisual como medio de transferencia?

**M.N:** Yo creo que todos los medios son válidos, pero quizás para mí el más entrañable es la tradición oral. Yo soy de la época en que lo escuché de la tía, de la abuela. También depende de los contextos. Por ejemplo en una escuela, les puedes transmitir leyendas a los niños, a los más chiquititos se las lees, a los más grandes les puedes dictar, o desde un libro directamente, o les muestras un video, no sé, tipo Frutos del País o Al sur del mundo, o algún video que ha recogido algún señor alguna leyenda y así estos niños pueden continuar transmitiendo estas leyendas después en sus casas, en sus entornos, con el paso de los años. Se pueden contraponer con la leyenda que conocía la familia, puede haber sido escuchada de otra forma antes, entonces ahí también encuentras la misma leyenda contada con variaciones, y se transforma en una leyenda distinta dependiendo del relator. Se crea y recrea.

Lo que no me gusta, es cuando se satiriza. Por ejemplo cuando se recrea para asustar a la gente, yo eso lo encuentro burdo. O sea, por ejemplo ahora creo que se hacen tours en el cementerio, y se visten incluso de personaje, yo eso lo encuentro burdo. Además porqué la muerte va a ser siempre trágica o va a estar el diablo en estas historias, si

además para el pueblo es parte de la vida, es algo natural, hay cosas trágicas, nadie quiere morirse, es una tragedia.

---

## RECOPILACIÓN DE LEYENDAS URBANAS

---

Al mismo tiempo que se creaba una relación cada vez mas estrecha con la locación y las actividades que resguardan su patrimonio, fui compilando las leyendas urbanas que existían en el sector.

Se hicieron tres tipos de recopilaciones; la primera contempló la conversación con gente del sector (porteros, trabajadores del cementerio y floristas) para que me dieran un testimonio sobre las leyendas que conocían del Cementerio; la segunda fue información entregada por los Tour Nocturnos recién expuestos; y la tercera fue recurrir nuevamente a la información recopilada en los antecedentes del proyecto, donde se investigó acerca las leyendas urbanas de la zona por medio de libros e internet. Teniendo ambos relatos (orales y escritos), se comenzó el proceso de selección, bajo los siguientes parámetros:

### **- Protagonista femenino:**

Se hizo un análisis de las leyendas y se llegó a la conclusión que la gran mayoría de ellas transmitía la aparición, dolor o sufrimiento de mujeres. Sin tener una respuesta clara de porqué este patrón existía, se hizo una previa investigación al respecto donde se concluye que este estándar tiene mucho que ver con la definición que se hizo en el marco teórico sobre las leyendas urbanas. Siempre ha sido la mujer la pionera en festejar o conmemorar

a un muerto, debido a la conexión natural de la maternidad y a su arraigada emocionalidad con su pareja, hijo o amigo/a. Con esto no se quiere decir que el hombre no la tiene, sino que la mujer es la que toma un rol preponderante en la muerte de un ser cercano. Marco Antonio León, profesor del Departamento de Historia de Chile y América de la Pontificia Universidad Católica de Chile, hace hincapié con respecto a este tema y relata que:

“No deja de ser significativo que en la mayoría de las imágenes que se reproducen con anterioridad a la festividad – donde – se adornan las tumbas y mausoleos sean casi siempre las mujeres, incluso las más aristocráticas, las encargadas de cuidar el aseo y ornato de los sepulcros. De ellas dependió que las tumbas provocasen una buena impresión y que, como gran premio a la preocupación, más de algún periodista se viese atraído para perpetuar los adornos sepulcrales en fotografías de seguro encabezarían los periódicos al día siguiente. Las mujeres, inconfundibles y uniformadas con sus mantos negros, fueron las transmisoras del buen gusto, de la sensibilidad, afectividad y del acervo de sentimientos que debían plasmarse ese día en todo aquel que recorriese los pasillos de los cementerios. Desde el momento que escogían las flores, hasta el instante en que grupalmente asistía la familia al camposanto, su presencia era un elemento de importancia para quitar la amargura de la nostalgia o el temor hacia el esperado fin.” (p.181)

Este análisis dio pie a que se escogieran leyendas urbanas representadas por mujeres, ya que eran estas leyendas las que transmitían un alto valor emocional en el relato.

### **- Emocionalidad del relato:**

Las leyendas urbanas que se seleccionaron, como se dijo anteriormente, representan un alto valor emocional en su relato, donde la transferencia a un audiovisual animado en stop motion logra una mayor coherencia con la experimentación que se quiere obtener a través de la conceptualización del relato.

---

## **SELECCIÓN DE LEYENDAS A REPRESENTAR**

---

### **La Novia Muerta:**

**Fuente:** *Revista Las memorias del Monje, de Cristian Niedbalski (RRPP Cementerio General de Santiago)*

Esta es la animita de los jóvenes, se habla de una joven mujer que se estaba casando y rodó por las escalinatas, otros dicen que el novio nunca llegó al altar, así ella muere de pena. Su madre la había mandado a embalsamar para conservar su belleza y la habría vestido de blanco para representar su pureza, también se dice que ella estaría de pie en la entrada de su tumba y que la madre venía todas las noches y la sacaba de la tumba para peinarla. Otros van mas lejos, aseguran que la novia alrededor de las 22:00 hrs. Se pasea por los entornos de su tumba buscando al novio arrepentido. Entonces se convirtió en animita de los adolescentes, sus peticiones son principalmente por el colegio, pololeo, etc, las ofrendas que le de-



Imagen 33: Caseta Tía Mayo  
Fotografía: Camila Donoso

jan son corbatitas del colegio, flores, cosas propias de adolescentes, pero la verdad de esta historia es muy diferente. Orlita Romero Gómez muere justo el día de su cumpleaños a la edad de 17 años, un 13 de abril de 1943, de peritonitis en el Hospital Militar. Su madre efectivamente la manda a embalsamar por las razones ya mencionadas y también es verdad que hasta el día de su muerte la mamá todos los días la visitaba, todo lo demás son versiones del folclor popular.

**Fuente: Sra. Lucha (89 años, cuidadora del Cementerio General)**

Hay hartas leyendas bonitas, está la de La Novia. Tapearon porque se murió la mamá y el papá y tiraban puras cosas pa adentro. Según dicen que iba a hacer la primera comunión y la gente

le puso la novia. La mamá la peinaba mientras vivió. La peinaba todos los días, tenía el jabón, la peineta, todo. Estaba embalsamada. Murió la mamá y se acabó todo. Yo trabajo hace 81 años, llegué de 8 años acá. Ya se me está olvidando todo, son 89 años ya que tengo. Ya me siento que soy otra, no soy la misma. No te puedo decir mucho, porque se me ha olvidado todo.

**Fuente: Jorge Espinoza (Portero por Recoleta)**

Mira, son muy vagas las historias que nosotros conocemos. No sabría profundizar, pero lo que se, por ejemplo la de La Novia, que dicen que era una niña que falleció en el altar, porque el novio venía entrando y lo atropellaron y con la impresión ella murió. La mamá la embalsamó y la venía a peinar todos los días, hasta que la mamá



falleció y después clausuraron el mausoleo por la sencilla razón de que fue devota de muchos escolares y le venían a dejar ofrendas, la corbata, la blusa, la camisa, los churrines, entonces se veía feo adentro. Ahora está toda rayada por fuera y siguen dejándole corbatas, un gorrito, pero si tu te fijas los grafittis que tiene son todos de enamorados.

**Fuente: Juan Carlos (Florista por Avenida La Paz)**

La historia de La Novia era que ella antes iba a la iglesia y se estaba casando. Esa es la historia de Dios. Nosotros conocíamos a la mamá cuando entraba. Entraba arreglada, le llevaba cigarros. Hace 60 años ya. Yo recuerdo a la mamá. Mi mamá la conocía. Hay mucha gente que no tiene idea de esto. Sabe lo que uno le va contando nomás. Yo alcancé a conocerla cuando entraba al Cementerio. Tenía llave ella, tiene que haber sido de plata, me imagino. La embalsamaron a ella. Murió la mamá y la sellaron. Entonces eso era lo que me contaba mi madre. Mi mamá era la mas antigua de acá. Eso era lo que me contaba mi mamá. Se llamaba Mercedes Silva. Yo alcancé a ver a la señora, yo tenía 8 años. Pero mas nose. Yo nunca he sentido nada.

**Fuente: Jesús Morales (49 años. Sepultador/ Funcionario de tierra)**

Yo trabajo hace 35 años. Yo ando de los 8 años acá ayudando a mi abuelita a pasar agüita, allá en el patio 28 al frente del patio 29. Yo tenía 10 años cuando hubo golpe de estado y veía sepultaciones de a dos de a tres. Lo que nosotros tenemos claro de la leyenda de La Novia, es que ella iba a casarse y que en la puerta del altar ella cayó muerta, esa es la historia que se lee, y la otra es la historia que continúa aquí en el cementerio es que la mamá, hasta dejar de existir ella, vino

siempre a verla, a peinarla, a peinarla porque ella estaba embalsamada. La trajeron de Estados Unidos, nose de que parte en esos años en Europa, y la embalsamaron igual que las momias, igual que los faraones. Ella está en un cajoncito blanco. Y antiguamente tenía la urna y tenía una puertecita de vidrio, entonces la puerta se abría y ella se podía sacar para peinarla para todo. Y la mamá como quedó media enfermita (hace gesto poniéndose un dedo en la cabeza) la autorizaban para eso. Pero ella solita nomás, a nadie mas la echaban para dentro. Hasta que ahora ella está ahí con ella ahora. Cuando murió ahí cerraron todo, incluso la puerta de afuera de la capilla, le pusieron un latón. Entonces ahora ya no se ve ni para dentro casi. Los colegiales y todos los que estamos faltos de amor vamos a escribirle ahí algo para ver si nos da una novia, una polola o algo. Eso pasa ahí.

**Fuente: Sra. Sonia ( 64 años. Cuidadora)**

La Novia, la Orlita, que era una niña hija única y nunca fue novia tampoco. Ella estaba en una foto ahí como la reina de la primavera y bueno, ella murió en esos años de una apendicitis y tenía un amigo que era cadete, entonces él le dejó como recuerdo unos guantes que quedaron colgando siempre ahí y ella su foto, que era como una novia. Y de ahí siguió eso de la novia. Su madre venía todos los días a verla, todos los santos días, y tenía llave de la puerta de entrada, venía con el marido todos los días, a las seis de la tarde entraban. Ellos se quedaban hasta las nueve, diez de la noche, otras veces se amanecían ahí. Y los roldines los acompañaban. Ella nomás tenía permiso, como que el dolor mas grande que en ese minuto existía. A muchos se le habrán muerto en ese minuto también sus hijos pero como el que se dio mas a conocer fue este. Lo malo de ahí es que vienen pu-

ros cabros de colegio a escribir puras cochinadas.

### ***Sra. Carmen (60 años. Cuidadora)***

Me se lo que la gente cuenta nomás pero nada extraordinario. Unas dicen que se murió en el altar y todo el cuento. Pero mas que eso no sé. Yo igual no creo nada esas cosas.

### ***Tía Mayo (74 años, cuidadora)***

La novia murió en el altar nomás, la Orlita. Se estaba casando y le dio un ataque al corazón y falleció. Es todo lo que se por parte de su madre. Yo la conocía, había que acompañarla pero de lejos. Venía después de las seis de la tarde porque nadie la dejaba entrar, asique tenía permiso para entrar.

## **Compañía Mortal/**

### **La Viuda:**

***Fuente: Revista Las memorias del Monje de, Cristian Niedbalski (RRPP Cementerio General de Santiago)***

Hay dos versiones: La primera dice que en un día de invierno un grupo de tres cuidadoras se encontraban en torno a una improvisada fogata en un tambor defendiéndose del impacable frío, compartían una naimada charla acompañada también de un estimulante aperitivo etílico, como la cosa estaba entretenida no se dieron cuenta que la noche se les vino encima, dos de ellas salían por la puerta recoleta, la otra tenía que salir por la paz, que era la puerta mas lejana del lugar, sus amigas

trataron de convencerla que se fueran juntas, pero ella insistió en abandonar el lugar por la otra puerta, estaban en eso cuando una imprevista figura aparece en los pasillos, se veía una anciana de luto que se dirigía hacia el destino que por casualidad era el mismo de la cuidadora, entonces las amigas le preguntaron a la anciana si iba hacia la paz, la mujer volteo lentamente y con un movimiento de la cabeza les indicó que si, entonces ellas se fueron con la tranquilidad de que su amiga se iba también acompañada, en el camino una respiración dificultosa llamó la atención de la cuidadora, le preguntó a la anciana si se sentía bien, a lo que ella no respondió, insistió en la pregunta tomándole el brazo, llamó su atención que el brazo era demasiado delgado como si fuera solo los huesos, paralelamente a eso, la anciana giró su rostro y los ojos de la cuidadora casi se salieron de su curso al ver a través del velo que el rostro de la anciana era una maza blanca como un gran quiste óseo, y solo dos oscuros orificios en el lugar de los ojos, acompañado claro está de un profundo olor a muerte, la cuidadora corrió despavorida del lugar, arrodillándose frente al Cristo de los ricos en calle O` Higgins, ahí luego de rezar se dio cuenta que ya nadie la seguía y salió hasta la puerta dando aviso a la guardia, la que en un organizado operativo buscó a la presunta anciana no encontrando a nadie.

***Fuente: Jesús Morales (49 años. Sepultador/ Funcionario de tierra)***

Y yo le cuento una historia mía que me pasó que a mi nadie me cree. Yo trabajaba haciendo mausoleos, obras, todo. Allá en la esquina del fondo hay un cementerio aparte de este, que se llama Sidente 1 (Disidente). Que ahí hay alemanes, hay franceses, de todo tipo de extranjeros. Nosotros le decimos Sidente. Más tiempo. (risas). Y esa



*Imagen 34: Caseta Tía Mayo  
Fotografía: Camila Donoso*

tenía una puerta de puros barrotes que caían. Una puerta grande sola, no como la que está ahora de dos hojas. Era una puerta de una pura hoja. Esa la cambiaron, la remodelaron. Antes era antigua, estaban los archivos de aquí del cementerio, estoy hablando del año ochenta y tanto. Yo tenía 18 años. Yo estaba trabajando en el patio ahí, y en toda la esquina allá ese patio tiene un pilón. Y yo estaba lavando las herramientas, estábamos en invierno, ya estaba oscureciendo. Y estábamos tapando una bóveda abajo con un compañero y mi compañero me dice "Ya Vivi", a mi me dicen Vivi, acá nadie me conoce por mi nombre, aquí me dicen Vivi. Entonces me dice "Vivi, tráete las herramientas por mientras" Yapo, me pongo a lavar las herramientas boca abajo, Sidente 1 a las cinco y media lo cierran, ya no entra nadie más para allá. Todas las puertas quedan cerradas, todo con llave. A las 5 y media fue esto. Yapo, y yo estaba lavando las herramientas y de repente sentí unos tacos, así como que venía alguien, y salgo del pilón y miro para atrás y había una mujer. Alta, rubia, con un velo negro que no se le veía nada la cara y lleno de halaja, joyas, anillos, todo de oro. Yo quedé medio para dentro. Y me dice "Buenas noches", con una voz tan linda. Y yo le digo "Bue-

nas noches". Y es verdad, ya estaba oscureciendo, estaba que llovía. Me dice "Ud. sabe donde queda Sidente 1", le dije "Sipo mi amor, al fondo, pero ya a esta hora ya está cerrado ya pue". Venía con 2 flores rojas en la mano, y me dijo, "No, no se preocupe, eso no es impedimento para mí". Y se fue po. Y yo seguí lavando las herramientas y de repente las saco y me dio por mirar para allá po. Para ver si ella iba a llegar para allá. Y cuando llegó pasó así (Hace gesto con las manos unas traspasando a otras). Te lo juro. Porque hay un Dios y nadie me cree eso. Pasó por la reja ella así. Y yo cuando me acuerdo siempre de eso que me pasó a mí, te lo juro por mi nombre, que yo me llamo Jesús Morales, siempre me acuerdo cuando veo la película esa del Exterminador, cuando el cibernético pasa por la reja así, ahí me acuerdo al tiro de esa señora. Yo tenía 18 años. Y salgo corriendo yo po, para donde mi compañero, y mi compañero me pregunta que qué me pasó, me dijo que estaba blanco yo, como un papel, y ahí le cuento. Y él me dice que "Vamos a ver, quizás estaba abierto", y estaba la cadena, así la cadena que tenían ahí. Llamamos a un vigilante, porque a lo mejor la señora se cayó, que se yo, porque hay hartas cajas escalas ahí por la orilla que tienen fosa, sepultura para abajo. Y vino el vigilante buscamos por todos lados y no encontramos nada. Se llamaba, la familia se llamaba Delissensaundeche, algo así, a donde venía ella. Después al otro día vinimos con el vigilante a ver, terminando la pega. Y fuimos a ver y había una niña que había muerto hacía como un mes y medio con el nombre parecido en la familia. Y ahí está la tumba. Y a mí nadie me cree. Y yo gracias a Dios no soy mentiroso. Y no invento cuestiones. Porque yo he trabajado hasta de noche aquí y nunca me había pasado nada. Pal primero acá nosotros trabajamos hasta las diez, once de la noche limpiando las calles, los sectores, sacando las flores



*Imagen 35: Tía Mayo  
Fotografía: Camila Donoso*

secas y todo para el primero de noviembre, y me voy tarde, oscuro para afuera, pero nunca me ha pasado nada. Uno se imagina cuestiones si, y los ruidos, todos los ruidos que uno siente en la noche que puede andar caminando aquí. Sipo, es obvio, si acá hay de todos los animales, si usted busca aquí y encuentra, aquí hay hasta conejos po. Hay búhos que salen en la noche. Palomas, ratones. Hay de todo acá en este Cementerio, usted lo que busca encuentra. Hay culebras, arañas, de todo, entonces obvio que tienen que sentir ruidos en la noche, mas los vientos, los árboles. Pero de ahí a que un muerto se levante, eso si que no le creo. Pero si que me hizo ese chiste esa niña, si.

Y quizás porque a mi. Y a mi nadie me cree eso. Y es verdad. Quedé marcado con eso para siempre. Siempre que vengo a trabajar por ahí me acuerdo al tiro de ella. Y cuando veo esa película, como le digo, siempre me acuerdo de ella, al tiro. No se le veía bien la cara. Tenía un velo negro. Hay una leyenda de una viuda por acá también que dicen que tenía una calavera, yo nosé, a esta no le vi la cara, quizás que era la misma (risas)

**Tía Mayo (74 años. Cuidadora)**

En el crematorio había una mujer que le sacaba el sombrero a todos los que iban a traba-

jar, a los vigilantes les sacaba el sombrero. Pero nosé, no creo nada.

Y esa vez, me acuerdo una vez que no había nadie aquí, estaba jugando Chile con Brasil, entonces siento la voz de una señora yo, estaba sacando puzzles yo, y siento la voz de una señora, y hablaba con las perras, con mis animalitos, y los animalitos meneaban la cola así, estaban contentos, y me pregunto yo “¿Por dónde se me habrá pasado la señora?” Yo ni la sentí ni la vi, y voy para allá y se queda callada la señora y no había nadie y seguían los perros ahí, y cuando se fue empezaron a llorar los perros. Entonces yo lo único que dije “Que dios te bendiga niñita y protege mis animalitos” Es todo lo que le dije, pero no me dio susto ninguna cosa.

## La Llorona:

**Fuente: Revista Las memorias del Monje, de Cristian Niedbalski (RRPP Cementerio General de Santiago)**

Aproximadamente en 1960 una mujer se preparaba para salir de viaje con sus hijos en su auto, como sabemos en esos años era muy extraño ver a mujeres manejando, machismo quizás o la impericia de esos tiempos de la mujer al volante, hacía que esto fuese de este modo, en fin, la cosa que según lo que se cuenta, esta mujer con sus dos hijos, se estacionó en la calzada del camino para acomodarlos, de improviso un camión los envistió, arrastrando el auto varios metros destrozándolo completamente, ella fue expulsada con el golpe, pero los niños que estaban dentro, quedaron destrozados, la mujer cayó en un coma profundo y así permaneció durante dos años aproximadamente. Cuando despertó no recordaba nada

del accidente, habían instrucciones médicas de no darle mayor información, debido a su estado era prudente dejar que poco a poco fuera recordando así el impacto de enterarse de la muerte de sus hijos no produciría un retroceso en su estado, pero inevitablemente la mujer poco a poco comenzó a recordar los detalles del accidente, y por supuesto que se acordó de sus hijos, las enfermeras le habían dicho que estaban bien en la casa de sus padres a quienes ella iba a visitar en el sur, ese fatal día, pero esto se complicó cuando la mujer estaba a punto de ser dada de alta y ansiosa de ir a buscar a sus niños, la expresión de la enfermera de cabecera le anunció que algo el ocultaban y con instinto de madre infirió que se trataba de sus hijos, así que sometió a una violenta presión a la enfermera para que esta le dijera la verdad hasta que lo consiguió, le dijeron finalmente que sus hijos habían muerto en el accidente y que estaban sepultados en un lugar llamado la Capilla Verde, esta pobre madre salió del hospital impulsivamente, con tal fuerza que no pudieron detenerla, así llegando al cementerio se pasó día tras día, noche tras noche buscando la tumba de sus hijos, su llanto cada vez era mas escalofriante, su piel se reseca, hasta que producto de la pena en ese mismo lugar se ahorcó. Después de eso muchos visitantes aseguran que cuando las noches de invierno empapan la Capilla Verde, se escucha el llanto de la mujer preguntando por sus hijos, también hay quienes aseguran haberla visto con su cuello dislocado paseándose por los oscuros pasillos, la leyenda dice que si escuchas el llanto lejos, es porque ella está a tu lado, pero si escuchas el llanto a tu lado, es porque ella se ha alejado.

**Fuente: Jorge Espinoza (Portero por Recoleta)**

También está el de la Llorona, se dice que ella iba de vacaciones hacia el sur y ella tuvo un accidente, donde fallecieron los 2 niños y ella quedó en estado de coma por 2 años y cuando despertó del coma empezó a preguntar por sus hijos y nadie le quería decir nada, hasta que un día presionó a una enfermera y ella le dijo que efectivamente había muerto y que estaban sepultados en un lugar llamado capilla verde del cementerio general. Ella los vino a buscar, y los llamaba. Y tanta fue su desesperación que se ahorcó en un árbol que está ahí. Eso dice la leyenda. Dicen que si ella llora cerca de uno es porque está lejos, y cuando llora lejos es porque está cerca de uno.

**Fuente: Jesús Morales (49 años. Sepultador/ Funcionario de tierra)**

En la capilla verde también, era una madre que perdió el hijo ahí, que le mataron el hijo, nose si fue un accidente o que. Que venía siempre y lloraba por ahí, no es nada una llorona que se levanta de la tumba ni nada, era una madre que perdió a sus hijos. Venía tarde y lloraba por ahí y la gente empezó a formar una historia. Porque acá siempre se forman historias. Allá abajo también hay una que nose cómo le dicen, que también dicen que es milagrosa. Cerca del patio donde estamos sepultando ahora, porque yo soy funcionario en tierra, yo sepulto en tierra. Y cerca del patio que estamos nosotros, no me acuerdo el nombre que le tienen, es nueva, pero dicen que es muy milagrosa, es una niñita como de 12 años que está sepultada ahí. Le tienen un nombre muy bonito. Ella se llama Isabella nose cuánto, Montepellier parece, es como francesa. Pero le tienen puesto el nombrecito de santa a ella. Algo de Matilde. Está cerca del patio donde estamos sepultando nosotros.

**Sra. Sonia (64 años. Cuidadora)**

Dicen que es de ahí de la Capilla Verde, que era una señora que se le murieron los dos hijos y que lloraba por sus hijos. Eso nomás se.

**Tía Mayo (74 años. Cuidadora)**

Yo conocí a las lloronas Porque toda a gente que metía miedo aquí era la gente ahí de la casa de Orates, ¿Cómo se le llama? A donde van todos los locos. El psiquiátrico, estaba ahí, se arrancaba. Viera ud. ahí tuve que esperar yo porque venía a dormir ahí entre los intersticios, y roncaba. Una señora le dio un ataque aquí porque ahí habían enterrado recién. No señora, ese no es el muerto, es una señora que está roncando. Y aquí a un caballero se le quedó la mamá, me llama por teléfono y me dice "Mayita, quiero que me acompañes al Cementerio porque se me quedó mi mamá" Eran las once de la noche, las diez pero llegamos como a las once de la noche aquí para que nos dieran permiso para entrar y la encontramos en un Cristo que hay ahí, hay un pradito, arboles, estaba bien bonito. Y ahí estaba la Llorona y la Viuda de blanco. Se arrancaban todas para ese lado y se acostaban en el pasto ahí, y cuando las iban a echar lloraban po. Ese día yo las encontré ahí y hablé hasta que las sacaron de ahí. Ellas eran del psiquiátrico y de ahí se arrancaban.







DECISIONES DE  
DISEÑO

# DECISIONES DE DISEÑO

Se diseñarán tres cortometrajes de un minuto cada uno en técnica Stop Motion, conteniendo cada audiovisual una leyenda urbana del Cementerio General. Esto se justifica y sostiene de la siguiente manera:

**Trilogía:** Formato escogido por conformar una unidad en base a un tema en específico, recogiendo y adoptando el concepto de antología. Este proyecto vendría a ser un compendio de varias obras que se refieren a un tema en común: Las leyendas urbanas del Cementerio General.

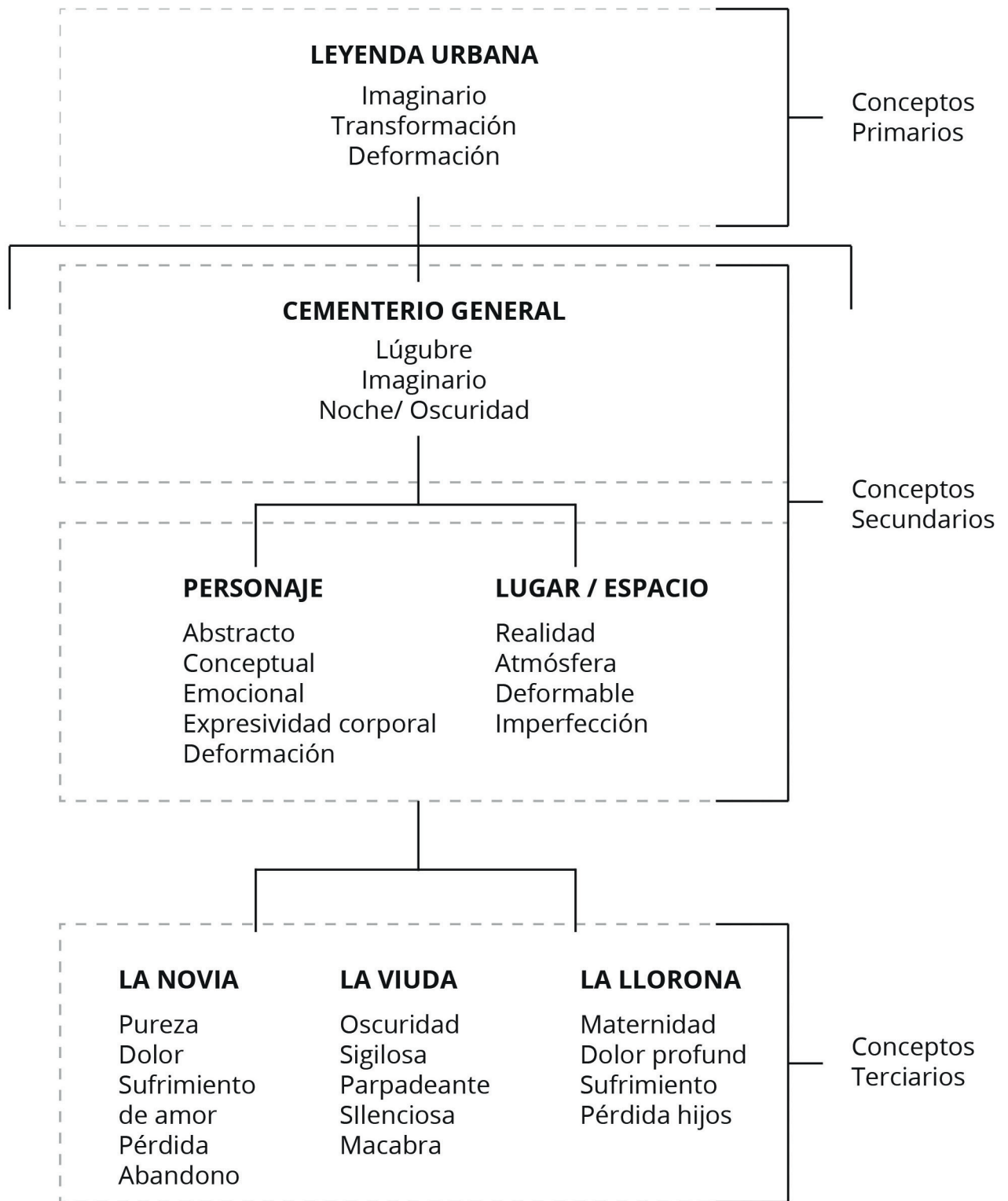
Se reconoce que de igual forma se podía transferir una solo relato oral, pero se utiliza este formato considerando, luego de las observaciones de campo, la existencia de una gran cantidad de leyendas en la localidad. Por esta razón se hace necesario representar varias de ellas, ya que se intenta crear un material coherente visualmente tomando como base su lugar proyectual. Cada relato se desarrolla bajo un concepto propio, pero dentro de un contexto conceptual en común.

**Stop Motion:** La elección de utilizar la animación Stop Motion se sostiene en base a dos ideas: La primera se relaciona con la motivación personal de experimentar con la técnica; la segunda por la necesidad de utilizar un medio que represente la transformación y emocionalidad en su máxima expresión. Creo que este medio audiovisual, a pesar de ser uno altamente atractivo, se puede lograr un alto nivel de experimentación con respecto a la materialidad con que se trabaja. Se crea lo imposible, se da vida a lo inamovible sin ningún límite. Dentro del proceso fenomenológico del proyecto, se crea un diálogo entre los conceptos claves que conducen hacia la propuesta de diseño, que unen el imaginario de una leyenda urbana con el imaginario del Stop Motion. La transformación y defor-

mación de un relato oral se hace materia en la transformación y experimentación de un audiovisual animado en Stop Motion.

**Duración de 1 minuto cada cortometraje:** La narración y visualidad dialogará con el horizonte interpretativo del lector, donde a pesar de tener una estructura narrativa lineal, no se representarán los hechos tal como sucedieron cronológicamente, sino que será su abstracción y conceptualización la que mantendrá esta estructura de presentación. Su duración se escoge por ser un formato tipo cápsula, que ayuda a la síntesis del relato conceptual emocional, siguiendo la propuesta de formato trilogía. Por otro lado esta decisión está influenciada por la viabilidad y presupuesto del proyecto, que se enmarca dentro del contexto académico de proyectos de título de la carrera de Diseño. Proponer un largometraje o cortometrajes de larga duración se escapa de la factibilidad para desarrollar el proyecto durante un semestre académico.

**Conceptualización:** Esta sección se desarrollará en cabalidad en el Proceso Creativo del proyecto expuesto en las páginas siguientes, pero de igual forma se mostrará en este ítem un esbozo de conceptos claves a desarrollar como primeras decisiones de diseño que nos acercan a los códigos estéticos del proyecto.



---

## MAPA CONCEPTUAL

---

A la izquierda se presenta un diagrama de conceptos que luego nos ayudará a desglosar el sistema de códigos gráficos a representar.

Estos conceptos se definen en base a:

### **Conceptos Primarios:**

*Imaginario, Deformación, Transformación:* El carácter simbólico y afectivo de una leyenda urbana y su expresión en el imaginario urbano. La transformación y deformación del relato oral que sufre al ser transmitido de generación en generación, de voz en voz.

### **Conceptos Secundarios:**

*Lúgubre, Imaginario y Oscuridad/Noche:* Por ser una localidad donde la muerte y su relación con el pasado se solidifican y congelan en el espacio, pasando a ser una "ciudad de los muertos". La connotación que se le da al concepto de "la muerte" no se toma de manera negativa ni bajo el género de terror, sino como un estado natural el cual identifica al cementerio. Ahora, la muerte normalmente la asociamos a lo oscuro, lúgubre, trágico y a un imaginario que nos hace creer, a través de estos relatos orales, que de la muerte se puede volver a la vida o que existe el alma en pena de un muerto rondando en el lugar.

### **Conceptos Terciarios:**

Se toman las emotividades de cada relato como conceptos fundamentales, llegando a conceptos comunes que se identifican en todos los testimonios recopilados.

*La Novia :* Pureza, dolor, sufrimiento de amor, pérdida

*La Viuda :* Sigilosa, parpadeante, silenciosa, macabra

*La Llorona:* Maternidad, dolor profundo, sufrimiento, pérdida de hijos

---

## **CÓDIGOS VISUALES**

---

Estos elementos se conforman a través de un sistema de códigos que permitirá la articulación de los mensajes. Estos se definen en base a la conceptualización realizada previamente, siendo el lenguaje audiovisual el que interpretará estas ideas claves a través de su estructura y tratamiento narrativo que se desglosará en el ítem de Proceso Creativo del capítulo siguiente.

### **Códigos cromáticos**

Estos códigos se definen principalmente en base al lugar proyectual donde se sitúan los relatos: El Cementerio General de Santiago. Y de ahí cada cortometraje se adecuará cromáticamente a los conceptos de su leyenda.

El proyecto en su generalidad, considerando los tres cortometrajes, tendrá matices fríos aludiendo así a la noche y a lo lúgubre (Azul). La tonalidad será oscura siguiendo los mismos conceptos, y la saturación será intensa de manera que el color que se utilice en cada cortometraje refleje la emocionalidad que se busca de forma directa y con un alto impacto. Cada cortometraje tendrá, además de matices fríos, su propia identificación cromática de acuerdo a la conceptualización que se hizo de cada relato.

A continuación un mapa conceptual de conceptos cromáticos:

## CÓDIGOS CROMÁTICOS

*Conceptos secundarios*

### CEMENTERIO GENERAL

Lúgubre  
Imaginario  
Noche/ Oscuridad

## CÓDIGOS GENERALES

**Matiz**  
Frío (Azul)

**Tonos**  
Alto nivel de oscuridad

**Saturación**  
Colores intensos

## Forma y textura

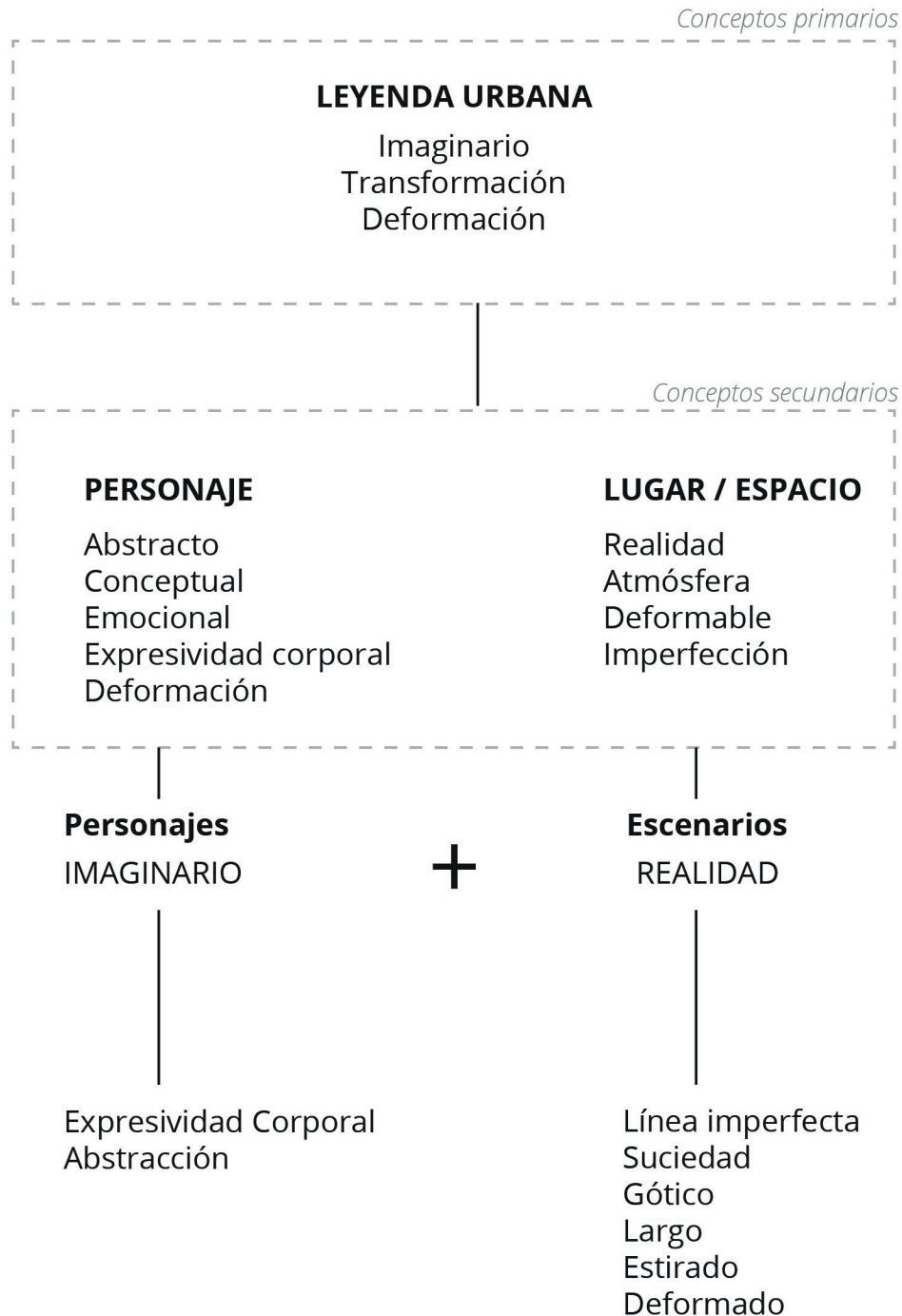
El diseño de la estética formal del proyecto se conforma en base a los conceptos primarios expuestos recientemente. Ahora, se toman dos ideas claves que nos permitirán proponer una estética en base al imaginario de la leyenda urbana y la realidad circundante (lugar real). En base a esto se propone la creación de un diálogo entre ambos conceptos, donde los escenarios aludirán al espacio real y los personajes al imaginario.

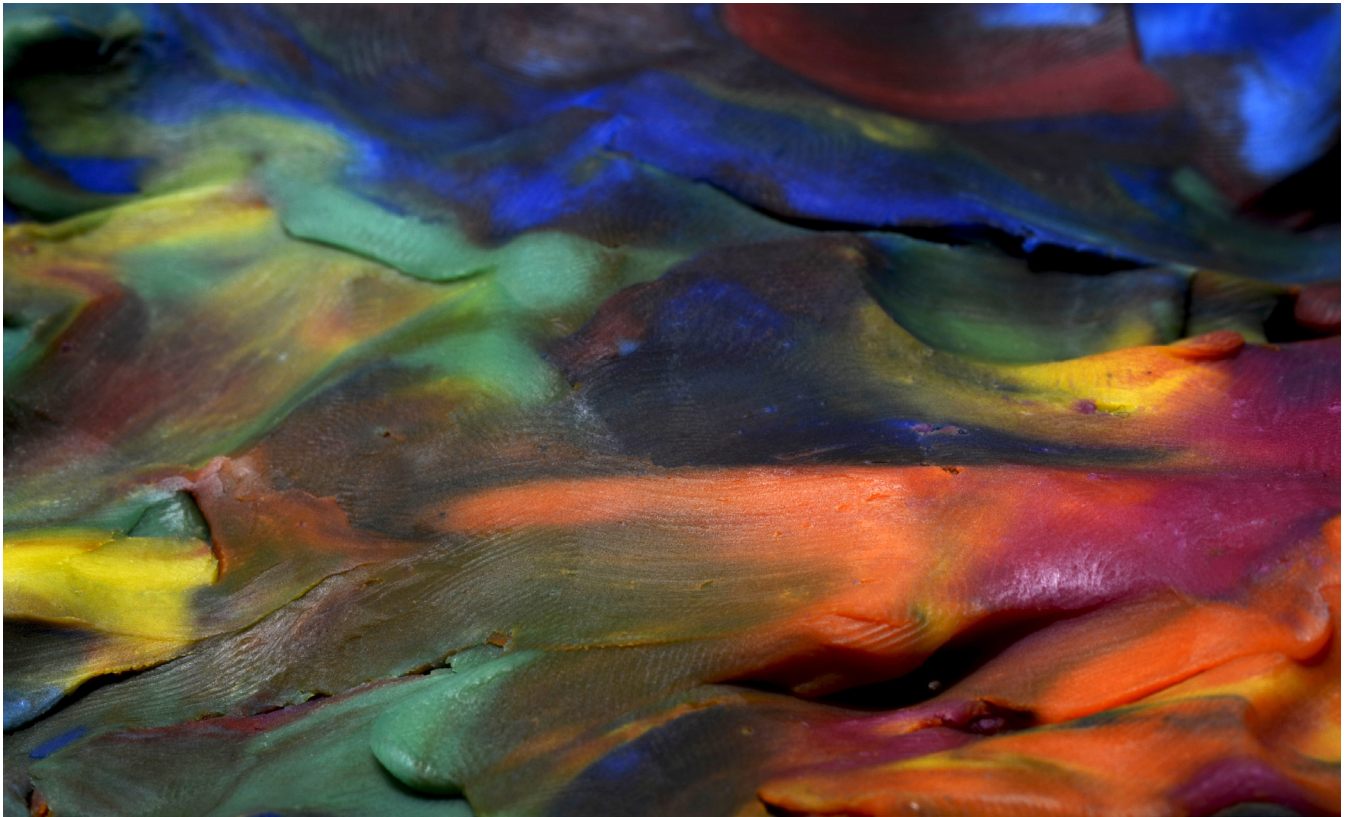
A la derecha vemos un mapa conceptual que determina los códigos morfológicos.

La textura o materialidad está definida en base a los conceptos expuestos. Se escoge la plasticina como primera y única opción. La capacidad de transformarse es única, y la maleabilidad para su transformación es ilimitada. La transformación como concepto fundamental, la plasticina como material que se transforma.



## FORMA Y TEXTURA





*Imagen 36 y 37: Mezcla de plastilina  
Fuente: Elaboración propia*

## Códigos tipográficos

Se hizo un análisis e investigación previa de la tipografía utilizada en mausoleos, nichos y cruces del Cementerio General de Santiago ,para luego representarlas en el proyecto. Ante esto se llegan a las siguientes conclusiones que luego se derivarán en conceptos tipográficos:

Existe una gran diferencia en las tipografías utilizadas de acuerdo a los distintos espacios del lugar. Si recorremos el Cementerio, podemos identificar claramente la división de clases sociales que en el prevalecen.

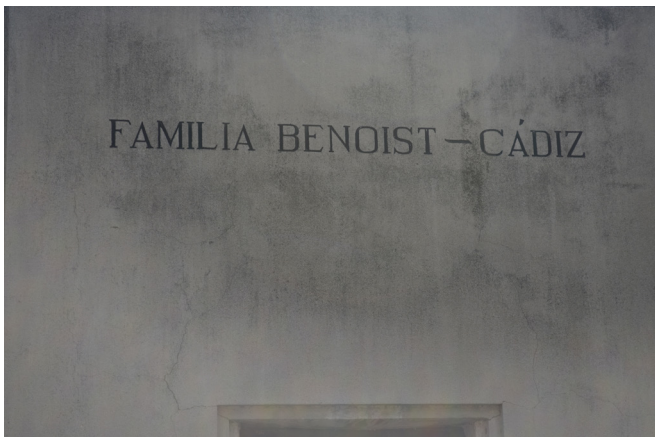
La tipografías ocupadas en grandes mausoleos utilizan fuentes elegantes con serif, siendo la más utilizada la Trajan o tipografías con serif pronunciadas.

Las tipografías utilizadas en nichos y mausoleos de bajo tamaño, recurrentemente son fuentes de palo seco, sin serif, y algunas itálicas.

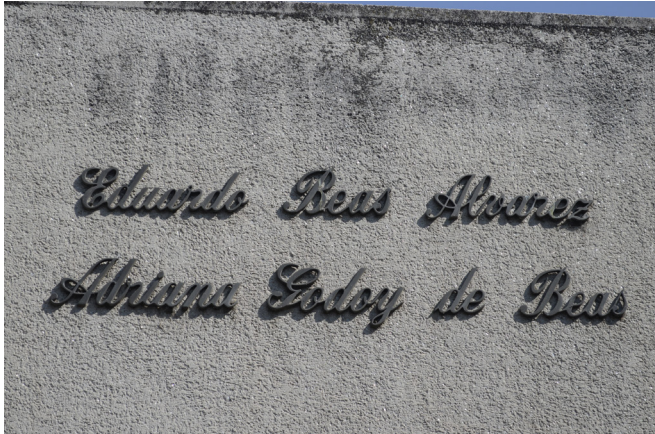
Las tipografías utilizadas en nichos, de aparente bajo presupuesto, y cruces ubicadas en el sector norte del camposanto, ocupan tipografías manuscritas.

A continuación se muestra una recopilación de fotografías enfocadas en los códigos tipográficos del Cementerio General:

**Grandes mausoleos**



*Nichos y mausoleos simples*



**Cruces sector norte**





En base a esto, se deciden utilizar los siguientes conceptos:

**Popular:** El carácter popular de las leyendas urbanas prevalece en esta decisión por ser relatos orales que hoy en día forman parte de las creencias populares del sector. Son historias que se crean y transforman en un contexto de calle, de cuidadora a cuidadora, de portero a portero, de vecino a vecino, lo cual logra que se posicione como un relato popular. El Cementerio General, a pesar de que en su origen tiene una fuerte carga aristócrata, con el tiempo se vuelve un espacio popular donde la veneración y celebración a los muertos deja de pertenecer a la clase privilegiada y comienza a abrirse como un espacio público dejando de lado esta división de clases.

**Hecho a mano/Manuscrito:** Este concepto se deriva de lo anterior, tomando las tipografías utilizadas en los sectores mas populares del Cementerio. Estas se identifican por expresar la intención de lo manuscrito en los nichos y cruces, donde la fuente tipográfica es grabada por el familiar o cercano del difunto. Sus grabados se conservan hasta el día de hoy donde vemos un notorio desgaste del trazo impreso en el material.

## **Aplicaciones tipográficas:**

Antes de llegar a las tipografías definitivas del proyecto, se realiza una búsqueda de tipografías manuscritas que mantengan los conceptos recién desarrollados, a modo de boceto.

Al costado derecho y en las páginas siguientes se muestra el proceso.





CAMPOSANTO  
LA NOVIA  
LA VIUDA  
LA LLORONA  
**CAMPOSANTO**  
**CAMPOSANTO**  
**LA NOVIA**  
**LA VIUDA**  
**LA LLORONA**  
LA NOVIA  
LA VIUDA  
LA LLORONA

CAMPOSANTO  
**CAMPOSANTO**  
**CAMPOSANTO**  
CAMPOSANTO  
CAMPOSANTO  
CAMPOSANTO  
**CAMPOSANTO**  
CAMPOSANTO

CAMPOSANTO  
CAMPOSANTO  
CAMPOSANTO  
CAMPOSANTO  
CAMPOSANTO

CAMPOSANTO  
LA NOVIA  
LA VIUDA  
LA LLORONA

CAMPO  
SANTO  
CAMPOSANTO

CAMPOSANTO  
CAMPOSANTO  
CAMPOSANTO

CAMPOSANTO  
CAMPOSANTO  
CAMPOSANTO  
CAMPOSANTO  
CAMPOSANTO

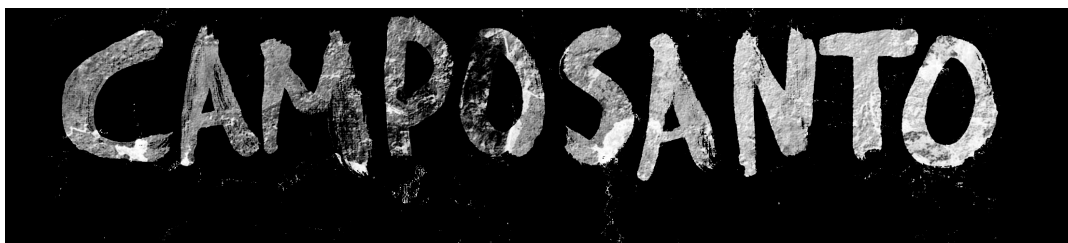
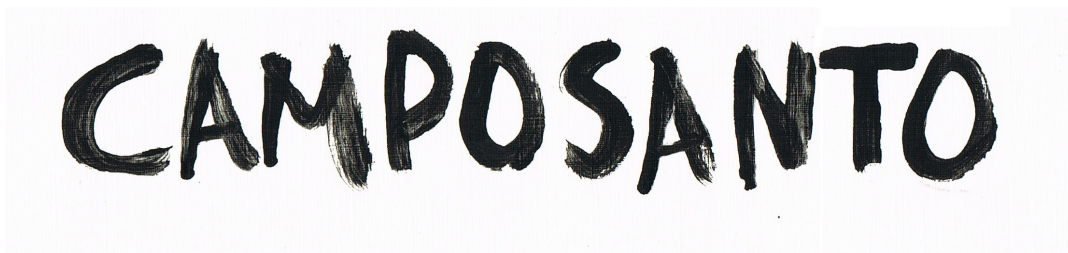
CAMPOSANTO  
CAMPOSANTO  
CAMPOSANTO  
CAMPOSANTO

Luego de esta búsqueda, se definen dos tipografías para todo el proyecto:

1.- *Nombre Camposanto*: La primera vendría a ser el nombre del proyecto, que viene a ser uno de los elementos tipográficos de mayor relevancia. Este tiene que diferenciarse de las demás tipografías que se utilizaran para que el nombre del proyecto tome un carácter protagónico dentro de los códigos tipográficos. Se decide, en base a esto, crear una tipografía manuscrita realizada bajo mi propia autoría.

El trazo se realiza copiando el mismo gesto del familiar que escribe arrodillado el nombre del difunto en la cruz, intentando reflejar la presión, fuerza y constancia de la tipografía en su transcurso desde el inicio al fin.

Para lograr una mayor asimilación con el material de las cruces, se le integra una textura de metal oxidado y luego se trabaja en blanco y negro.



2.- *Créditos y contenedor*: Se utiliza una segunda tipografía como soporte de los créditos, de la presentación de los cortometrajes y contenedor/carátula. Siguiendo los mismos conceptos planteados, se elige la tipografía "Brain Flower Euro" y se decide achatarla en un 40% para lograr una mayor asimilación con las tipografías analizadas en las cruces.

**Brain Flower Euro:**

Autor: Denise Bentulan

Licencia: Gratuita para uso personal. Para usos comerciales contactar al autor.

Disponible en: [www.dafont.com](http://www.dafont.com)

LA NOVIA

LA VIUDA

LA LLORONA

CRÉDITOS

Brain Flower Euro.ttf

BRAIN FLOWER

|           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 0<br>0048 | 1<br>0049 | 2<br>0050 | 3<br>0051 | 4<br>0052 | 5<br>0053 | 6<br>0054 | 7<br>0055 | 8<br>0056 | 9<br>0057 |
| 0         | 1         | 2         | 3         | 4         | 5         | 6         | 7         | 8         | 9         |

|           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| A<br>0065 | B<br>0066 | C<br>0067 | D<br>0068 | E<br>0069 | F<br>0070 | G<br>0071 | H<br>0072 | I<br>0073 | J<br>0074 | K<br>0075 | L<br>0076 | M<br>0077 | N<br>0078 | O<br>0079 | P<br>0080 | Q<br>0081 |
| A         | B         | C         | D         | E         | F         | G         | H         | I         | J         | K         | L         | M         | N         | O         | P         | Q         |
| R<br>0082 | S<br>0083 | T<br>0084 | U<br>0085 | V<br>0086 | W<br>0087 | X<br>0088 | Y<br>0089 | Z<br>0090 |           |           |           |           |           |           |           |           |
| R         | S         | T         | U         | V         | W         | X         | Y         | Z         |           |           |           |           |           |           |           |           |

|           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| a<br>0097 | b<br>0098 | c<br>0099 | d<br>0100 | e<br>0101 | f<br>0102 | g<br>0103 | h<br>0104 | i<br>0105 | j<br>0106 | k<br>0107 | l<br>0108 | m<br>0109 | n<br>0110 | o<br>0111 | p<br>0112 | q<br>0113 |
| A         | B         | C         | D         | E         | F         | G         | H         | I         | J         | K         | L         | M         | N         | O         | P         | Q         |
| r<br>0114 | s<br>0115 | t<br>0116 | u<br>0117 | v<br>0118 | w<br>0119 | x<br>0120 | y<br>0121 | z<br>0122 |           |           |           |           |           |           |           |           |
| R         | S         | T         | U         | V         | W         | X         | Y         | Z         |           |           |           |           |           |           |           |           |

|            |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |
|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| \$<br>0036 | ¢<br>0162 | €<br>0128 | £<br>0163 | ¥<br>0165 | ¤<br>0164 | +<br>0043 | -<br>0045 | *<br>0042 | /<br>0047 | ÷<br>0247 | =<br>0061 | %<br>0037 | ‰<br>0137 |
| \$         | ¢         | €         | £         | ¥         | ¤         | +         | -         | *         | /         | ÷         | =         | %         | ‰         |

|           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| "<br>0034 | '<br>0039 | #<br>0035 | @<br>0064 | &<br>0038 | _<br>0095 | (<br>0040 | )<br>0041 | ,<br>0044 | .<br>0046 | ;<br>0059 | :<br>0058 | ¿<br>0191 | ?<br>0063 | ¡<br>0161 | !<br>0033 |
| "         | '         | #         | @         | &         | _         | (         | )         | ,         | .         | ;         | :         | ¿         | ?         | ¡         | !         |

|           |          |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |
|-----------|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| \<br>0092 | <br>0124 | {<br>0123 | }<br>0125 | <<br>0060 | ><br>0062 | [<br>0091 | ]<br>0093 | §<br>0167 | ¶<br>0182 | µ<br>0181 | ·<br>0096 | ^<br>0094 | ~<br>0126 |
| \         |          | {         | }         | <         | >         | [         | ]         | §         | ¶         | µ         | ·         | ^         | ~         |

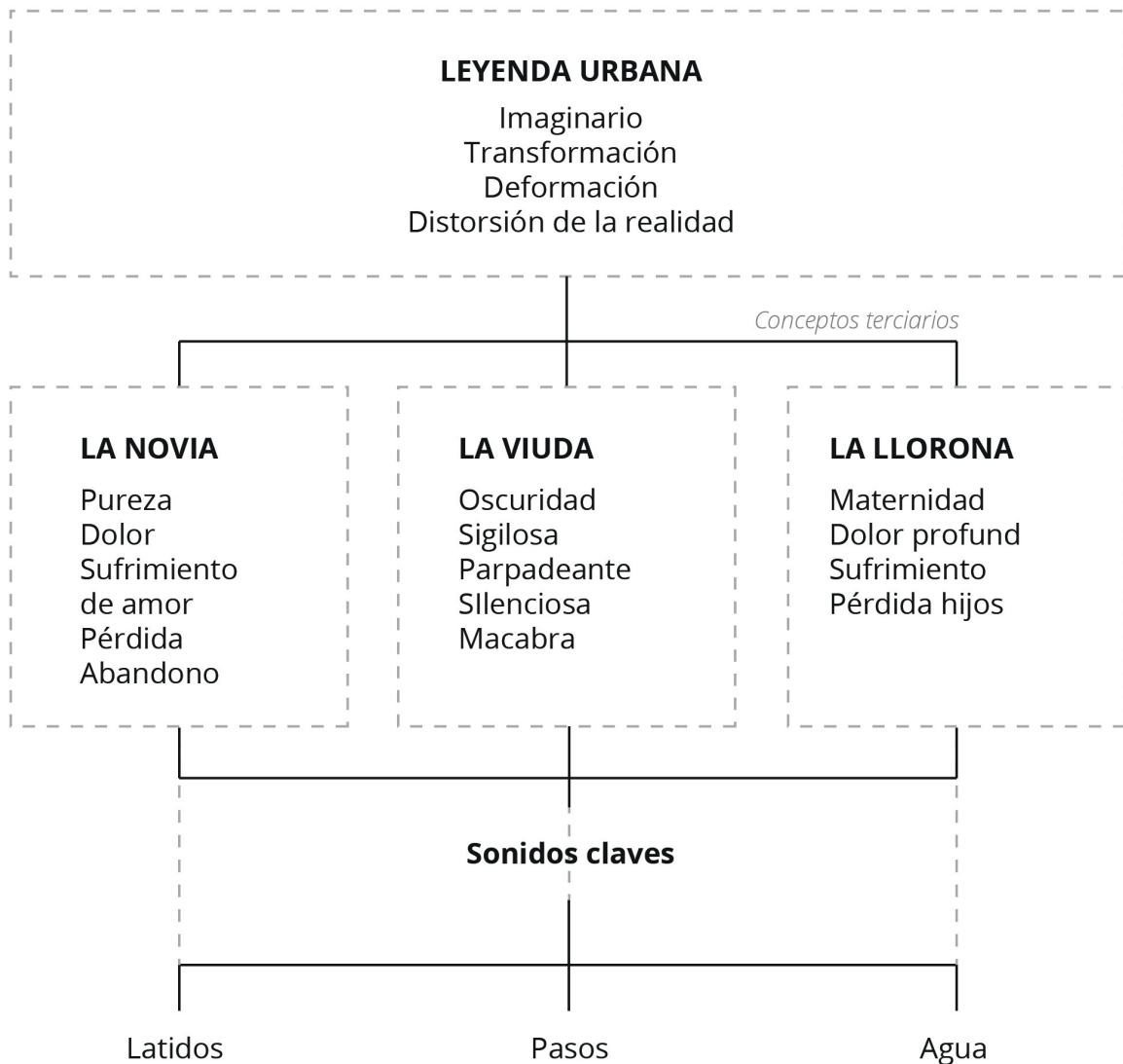
|           |           |           |
|-----------|-----------|-----------|
| ©<br>0169 | ®<br>0174 | ™<br>0153 |
| ©         | ®         | ™         |

# SONIDO

El sonido, al igual que todos los conceptos utilizados en este proyecto, buscan un mayor acercamiento con la emocionalidad del relato y la conceptualización que se hizo de cada uno de ellos. Para esto se decide utilizar sonidos incidentales que no contengan un ritmo sonoro musical, sino que connoten sonidos específicos, sin ser necesariamente el sonido real del movimiento de cada objeto.

## CÓDIGOS SONOROS

*Conceptos primarios*



# PARTES DEL PROYECTO AUDIOVISUAL

El proyecto contempla tres cortometrajes de un minuto cada uno de las leyendas urbanas escogidas, además de un video introductorio a modo de cápsula de presentación del proyecto.

- 1.- Presentación Proyecto Camposanto
- 2.- La Novia
- 3.- La Viuda
- 4.- La Llorona
- 5.- Créditos

Su visualización podrá ser reproducida:

**1.- Como un todo:** Que contenga las cinco partes recién mencionadas donde tendrá una duración total de 3:45 minutos.

|              | Presentación | La Novia   | La Viuda    | La Llorona  | Créditos    |
|--------------|--------------|------------|-------------|-------------|-------------|
|              |              |            |             |             |             |
| Tiempos (s)  | 0:00 - 0:20  | 0:20- 1:23 | 1:23 - 2:26 | 2:26 - 3:21 | 3:21 - 3:45 |
| Duración (s) | 0:20         | 1:03       | 1:03        | 0:55        | 0:24        |

**2.- Como unidad:** Cada cortometraje podrá ser visto de manera separada en las plataformas que lo reproduzcan. Es decir, se podrá visualizar cada cortometraje de manera independiente, manteniendo el formato 1.- Presentación / 2.- Cortometraje (La Novia/ La Viuda/ La Llorona) / 3.- Créditos

|              | Presentación | La Novia   | Créditos    |
|--------------|--------------|------------|-------------|
|              |              |            |             |
| Tiempos (s)  | 0:00 - 0:20  | 0:20- 1:23 | 1:23 - 1:47 |
| Duración (s) | 0:20         | 1:03       | 0:24        |

|              | Presentación | La Viuda   | Créditos    |
|--------------|--------------|------------|-------------|
|              |              |            |             |
| Tiempos (s)  | 0:00 - 0:20  | 0:20- 1:23 | 1:23 - 1:47 |
| Duración (s) | 0:20         | 1:03       | 0:24        |

|              | Presentación | La Llorona | Créditos    |
|--------------|--------------|------------|-------------|
|              |              |            |             |
| Tiempos (s)  | 0:00 - 0:20  | 0:20- 1:20 | 1:20 - 1:44 |
| Duración (s) | 0:20         | 0:55       | 0:24        |



# FORMATOS

**Resolución:** 1920 x 1080 HD

**Frecuencia de Imágenes:** 24 frames por segundo

**Códec:** H.264, AAC

**Duración:** 3:45 (Total)

**Canales de audio:** 2 (Stereo)

# PLATAFORMAS

Las plataformas en donde se almacenará el proyecto serán dos:

## **1.- Contenedor Dvd**

Permite la difusión del proyecto en Festivales tanto nacionales como internacionales.

## **1.- Página web [www.proyectocamposanto.cl](http://www.proyectocamposanto.cl)**

La página web tiene como objetivo el ser un espacio creado para la visualización del *working progress* del proyecto, donde se puede acceder al proceso de bocetaje, experimentos visuales, lugares de trabajo y *making off*. Esto con el fin de ampliar redes de sociabilización y contacto hacia residencias artísticas extranjeras y profesionales involucrados en el área.



PROCESO CREATIVO

# CONCEPTUALIZACIÓN

En esta etapa se definen los conceptos a transmitir/transferir en los cortometrajes. Para esto, fue necesario bocetear las distintas ideas para llegar a un resultado final:

“El dibujo puede contribuir a agilizar la narrativa, no sólo gracias a la visualización de la historia, también gracias a las herramientas de las que disponen el animador, el creador o el escritor, servir de modelo para sugerir de procesos de pensamiento ya establecidos sobre la creación e material. (...) Cada dibujo o garabato que se haga en el cuaderno de bocetos, sea bueno o malo, es un paso importante del proceso creativo. La principal utilidad del boceto es su creación. El conjunto de bocetos representan nuestra búsqueda. El animador utiliza el dibujo como herramienta con la que captar pruebas, fantasías y consideraciones que proporcionarán la inspiración, la historia y las ideas básicas para el desarrollo de los personajes, contextos y culturas (...) El cuaderno de bocetos es un lugar esencial para ampliar nuestro conocimiento y preservar las ideas durante el proceso de desarrollo de nuestra habilidad como dibujantes. Debemos mostrarnos receptivos en la exploración de la naturaleza, el arte y los artistas, escultores o animadores, pues el bloc es el cuaderno de bitácora de nuestra evolución como artistas. Proporciona los medios para dejar constancia de los pensamientos e ideas que nos ayudarán a crear un recurso que insuflará vida a nuestro trabajo.” (WELLS, 2010, p. 35)

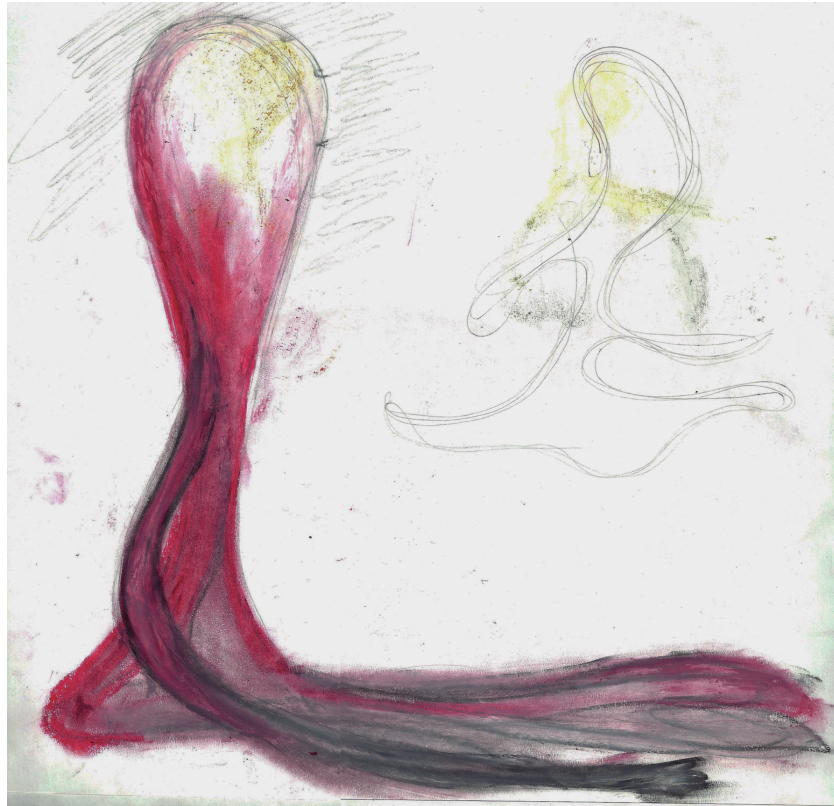
---

## BOCETAJE DE CÓDIGOS GRÁFICOS

---

Esta etapa se determina por el proceso de bocetaje como búsqueda de conceptos y de los códigos gráficos a utilizar. Tal como citamos a Wells en el párrafo anterior, se va dejando constancia de los pensamientos e ideas que van estructurando y armando el proyecto hacia una búsqueda del resultado final. Las imágenes expuestas a continuación reflejan toda idea que se fue plasmando en el papel bajo el pulso de la mano. Estos bocetos se realizan con lápices grafitos, pasteles, y en algunos casos se utiliza la plastalina. La elección de estos dos últimos materiales se llega por la concepción de la mezcla de colores que logran, teniendo siempre presente los conceptos de transformación y deformación tanto del relato como del material.

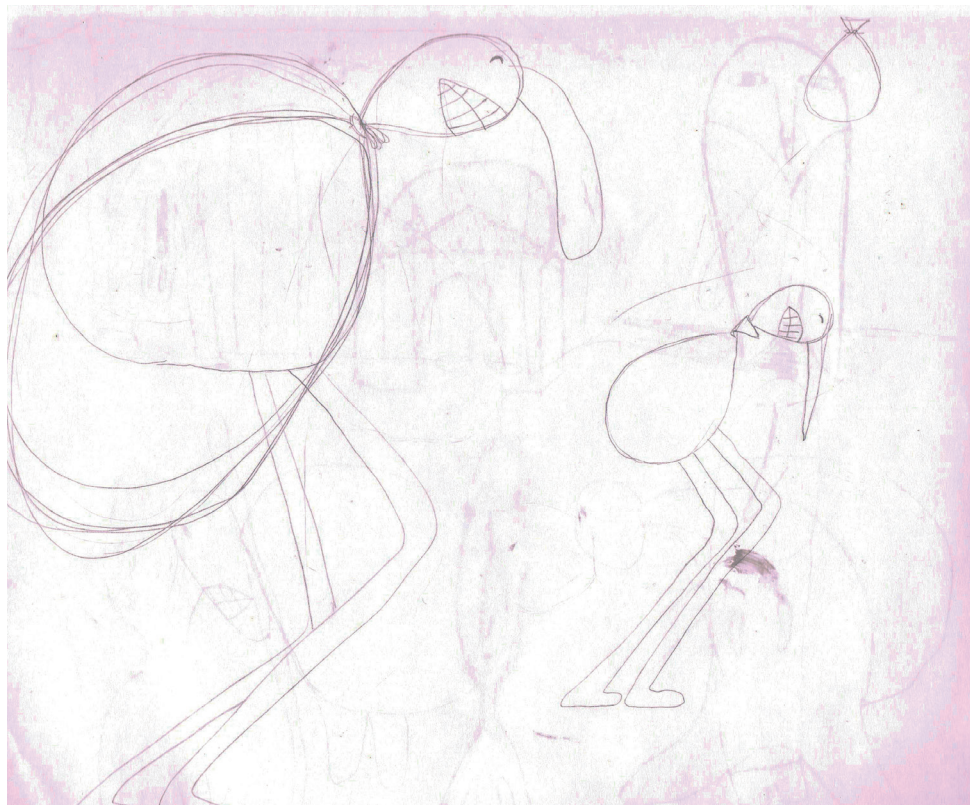












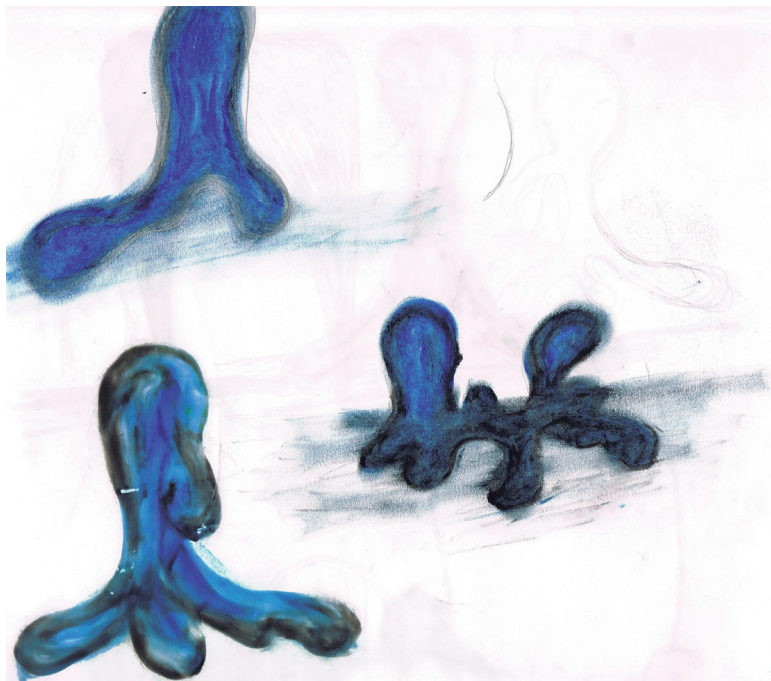


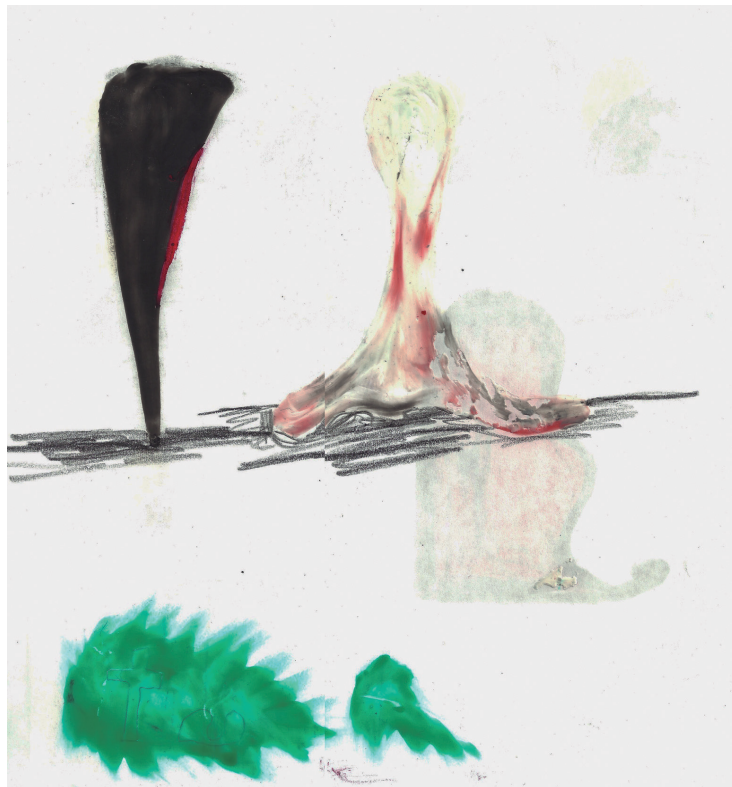


Se comienza a dar forma a cada personaje

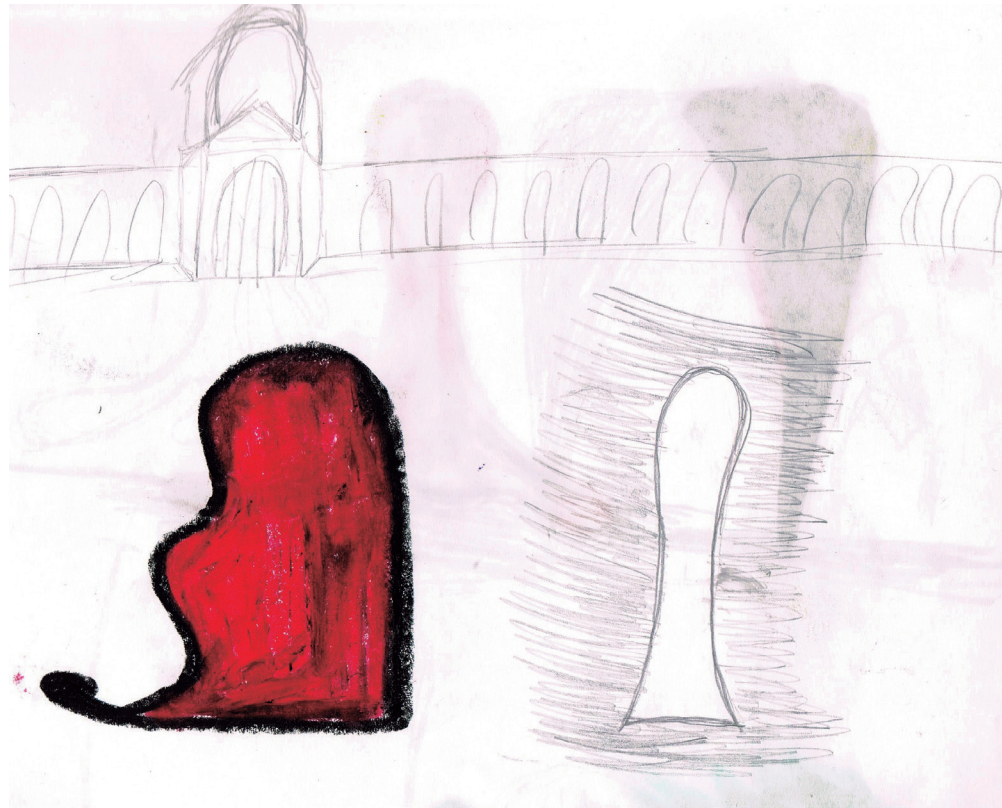


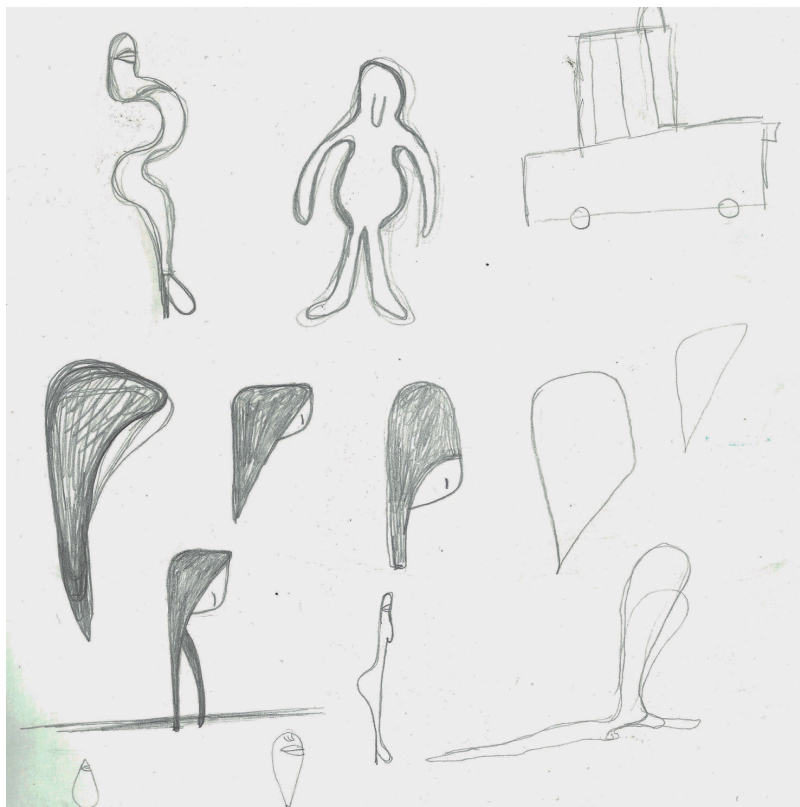
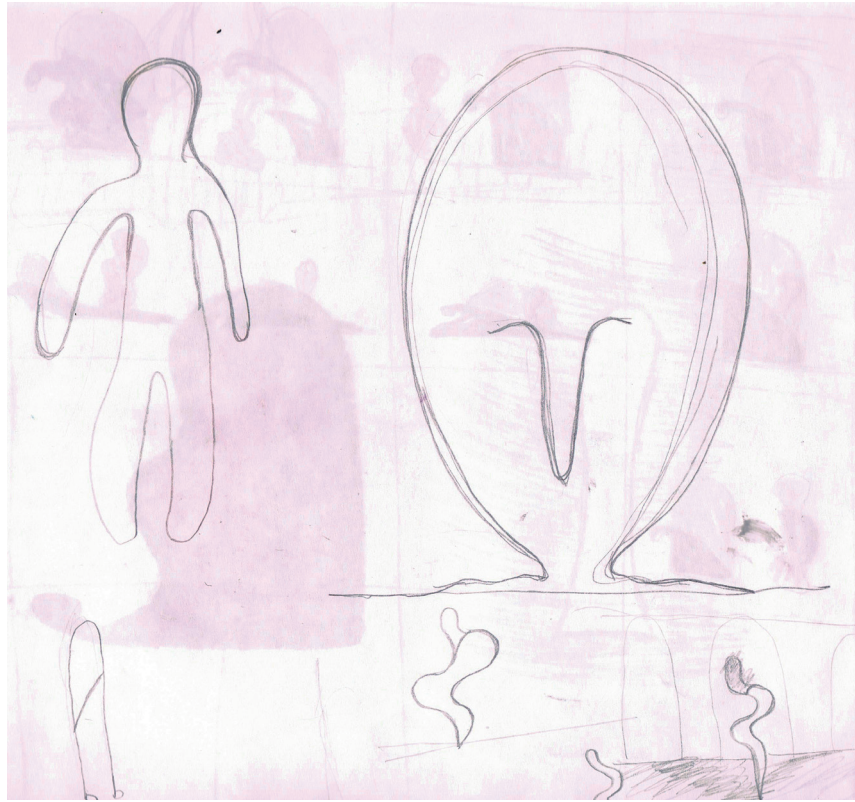
Abstracción / Conceptualización

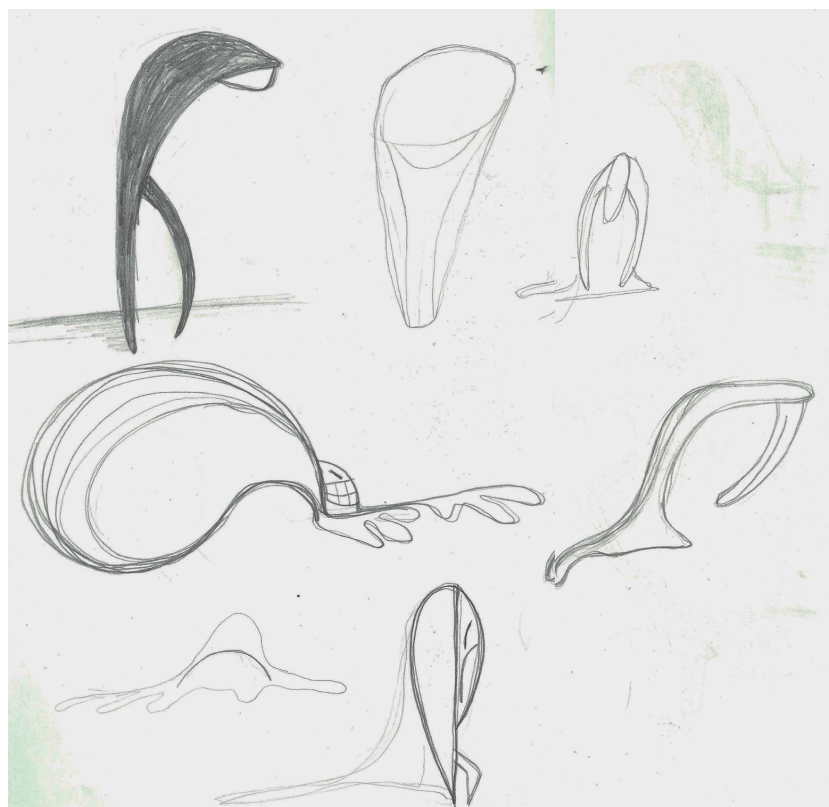
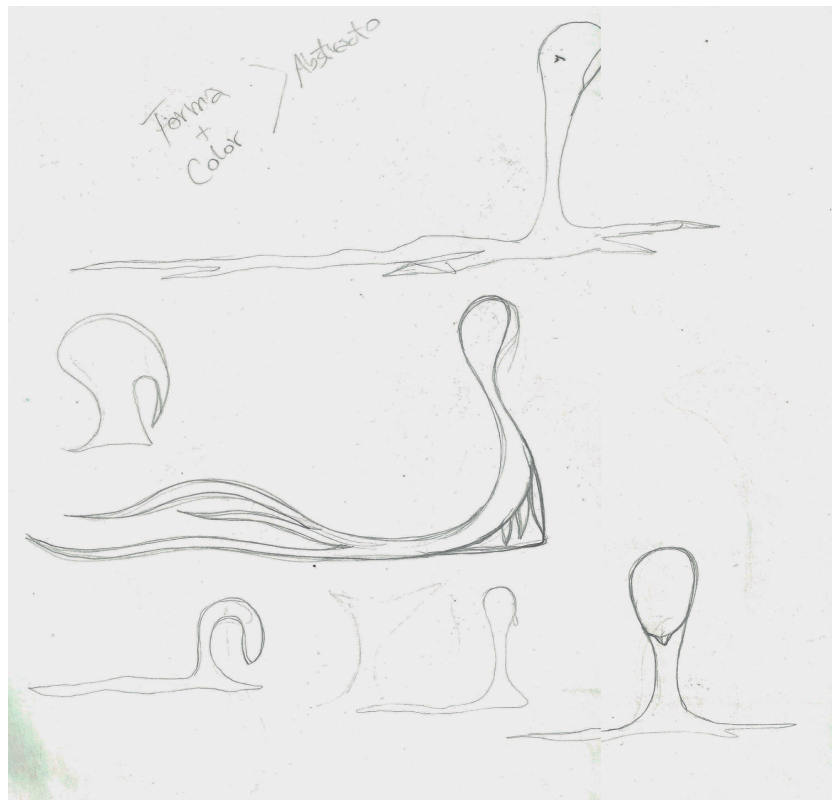


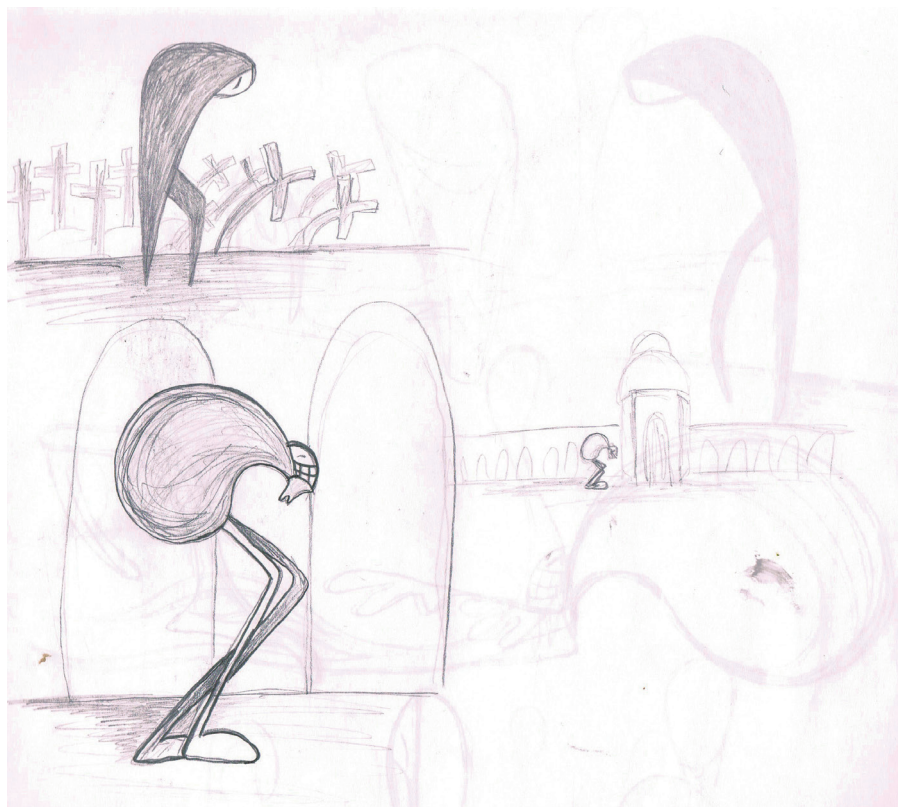


Se realizan pruebas de color con el material (plasticina) y su efecto en el papel.

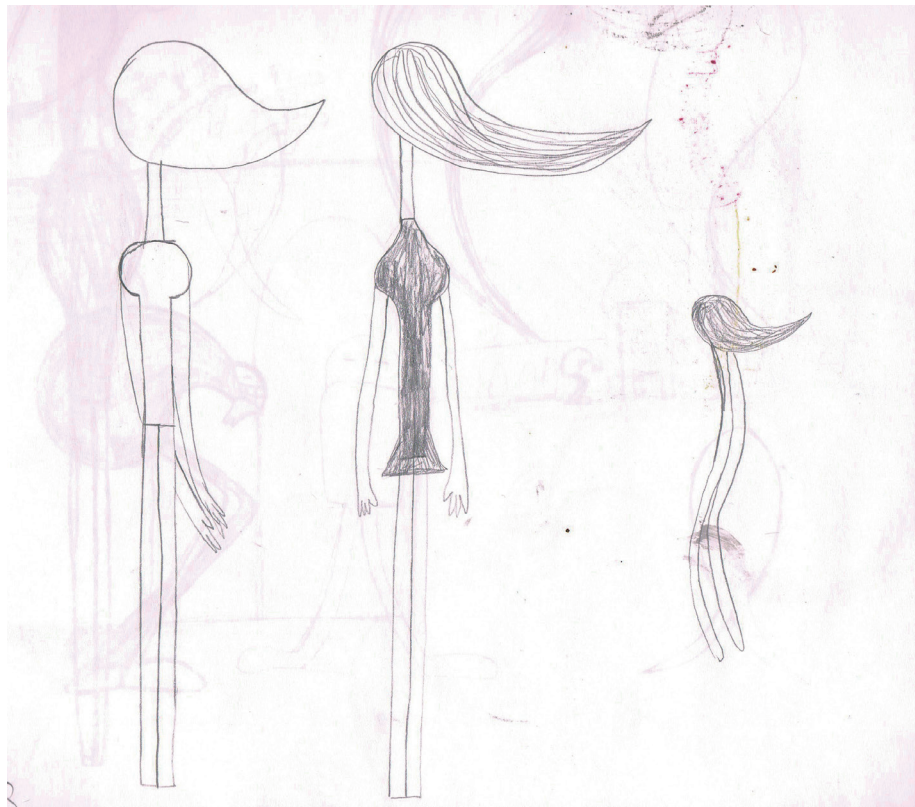


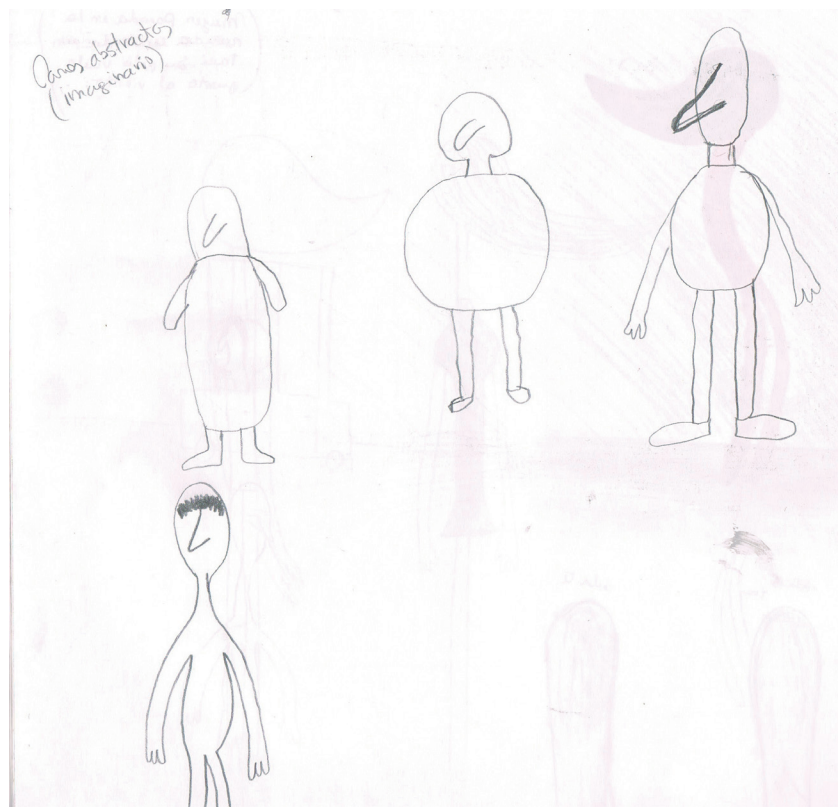


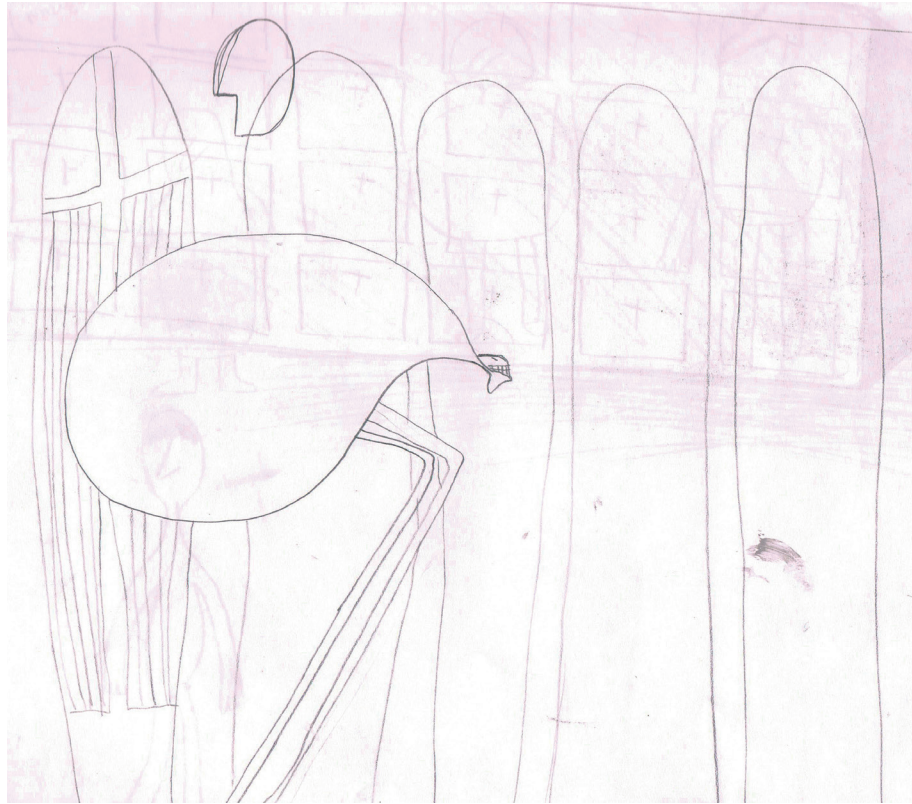


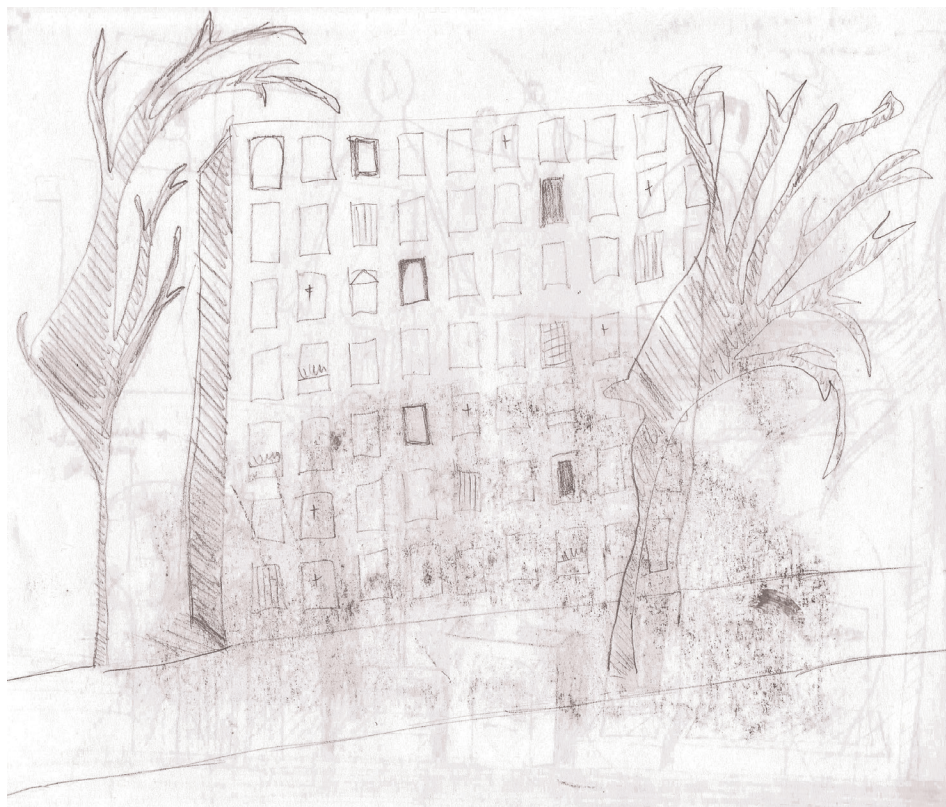
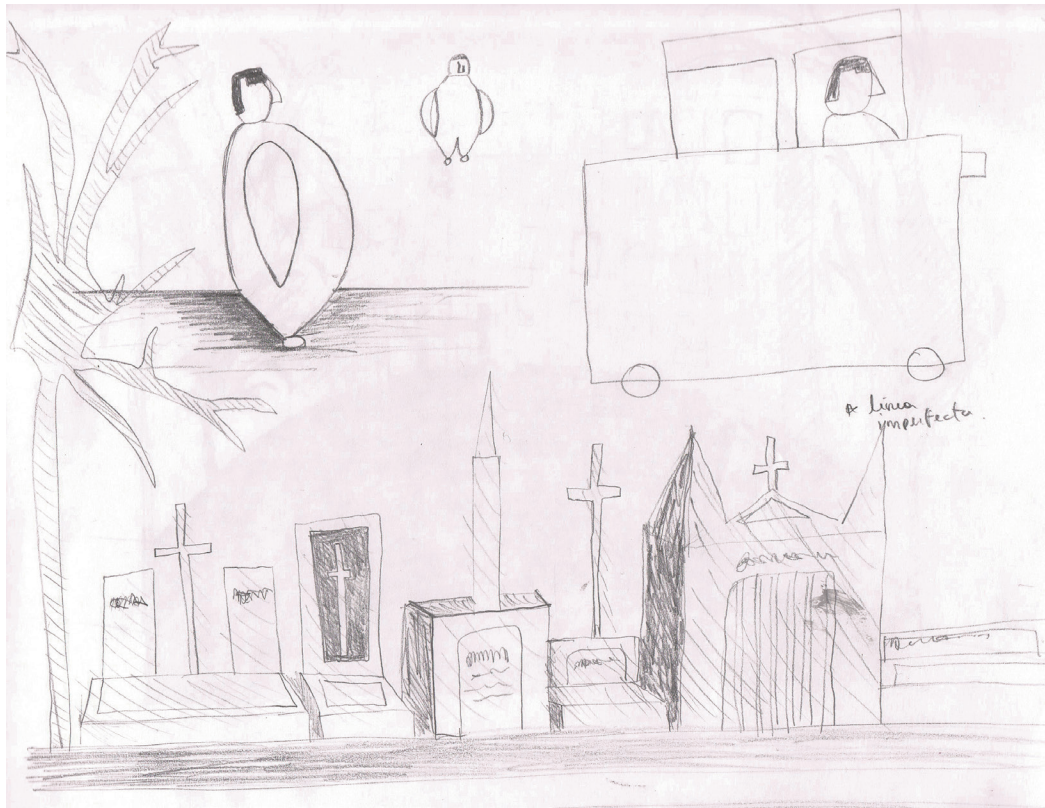


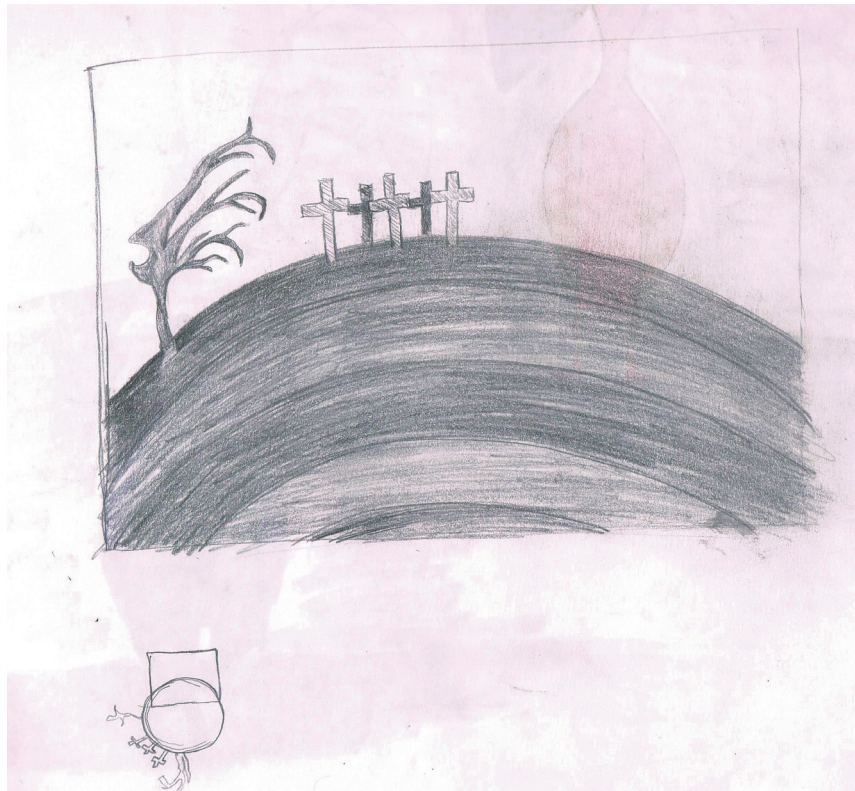






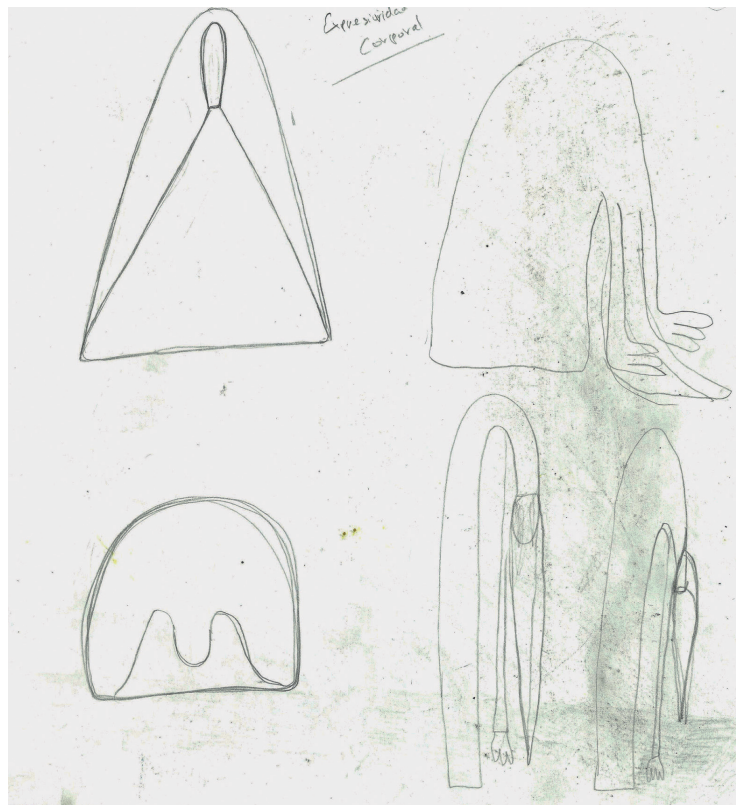
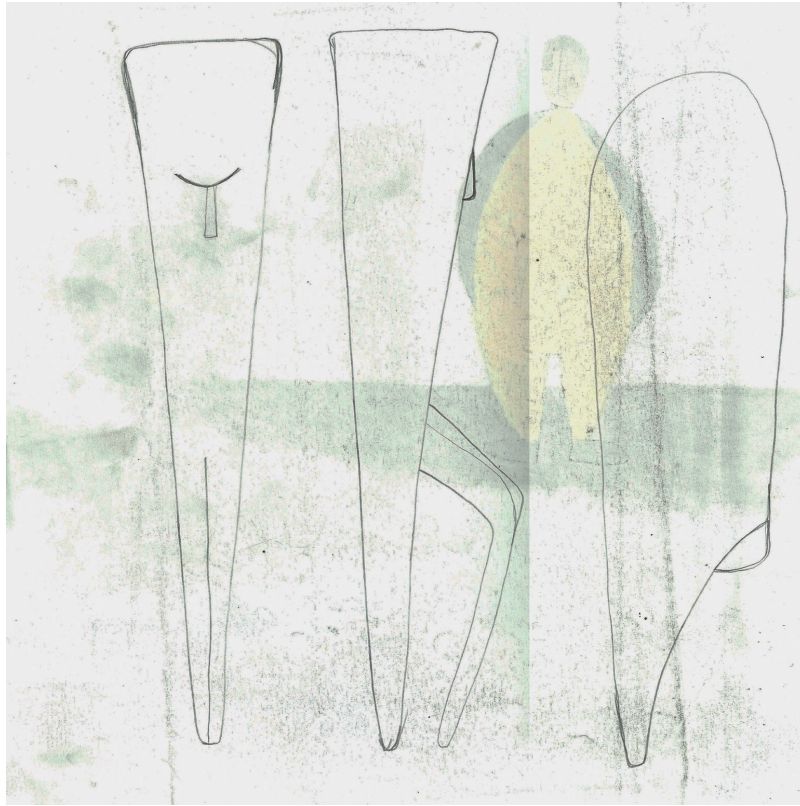




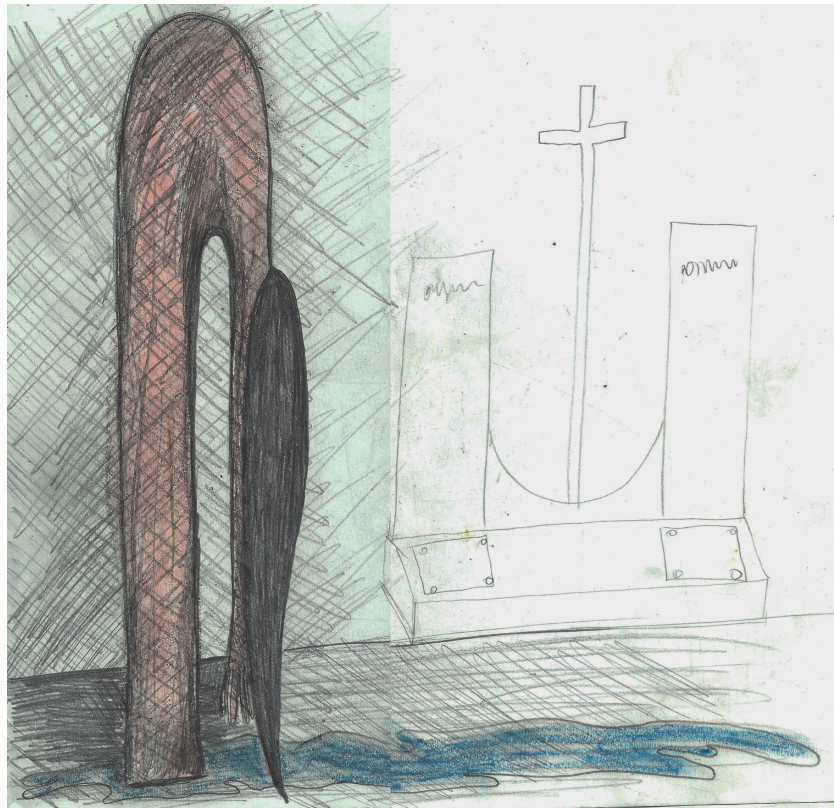




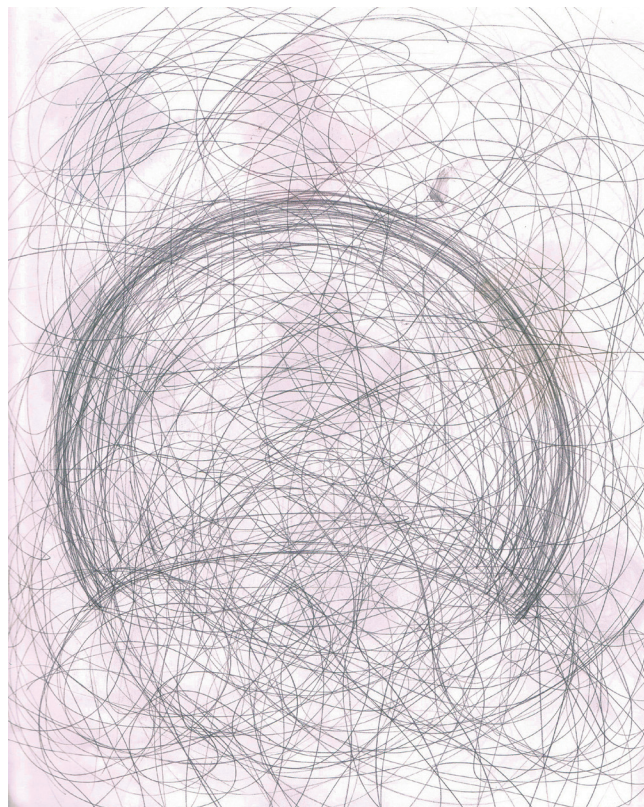


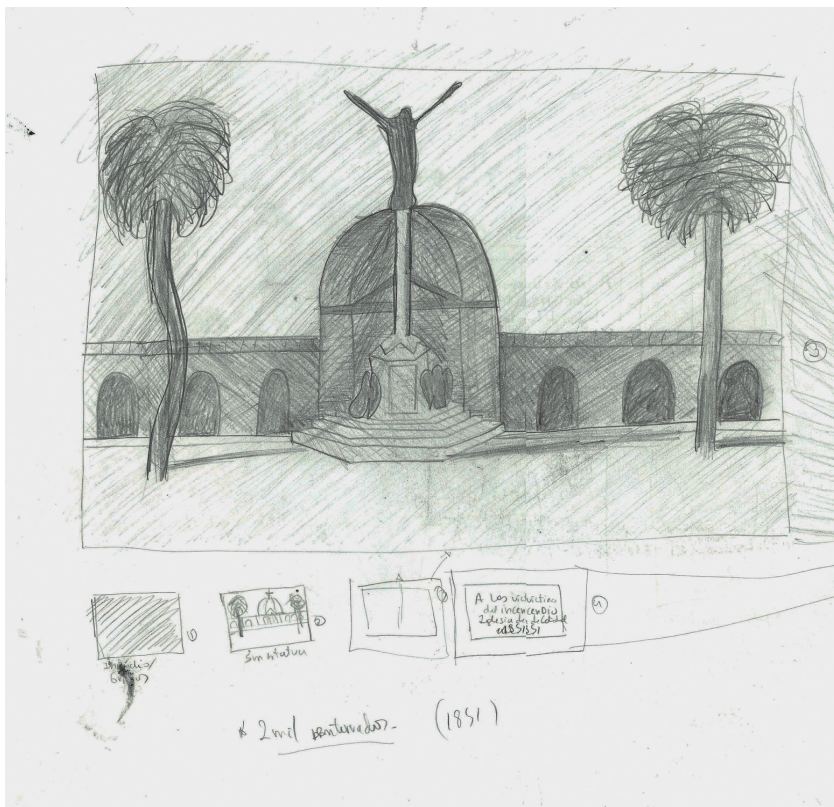


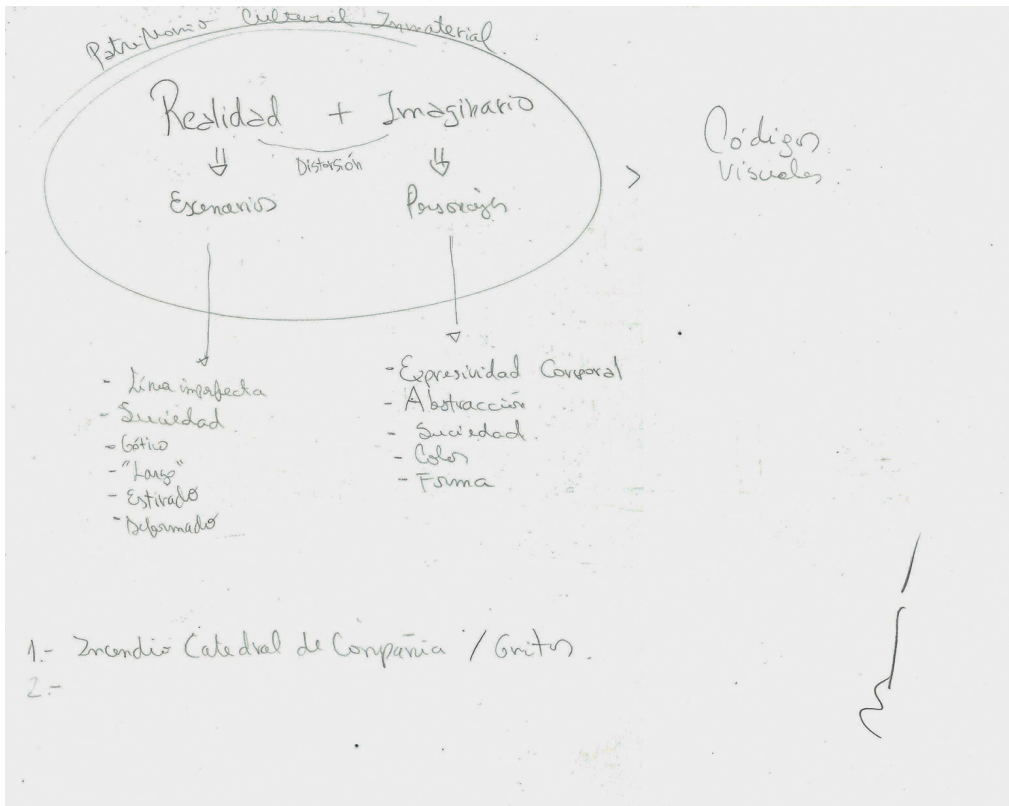




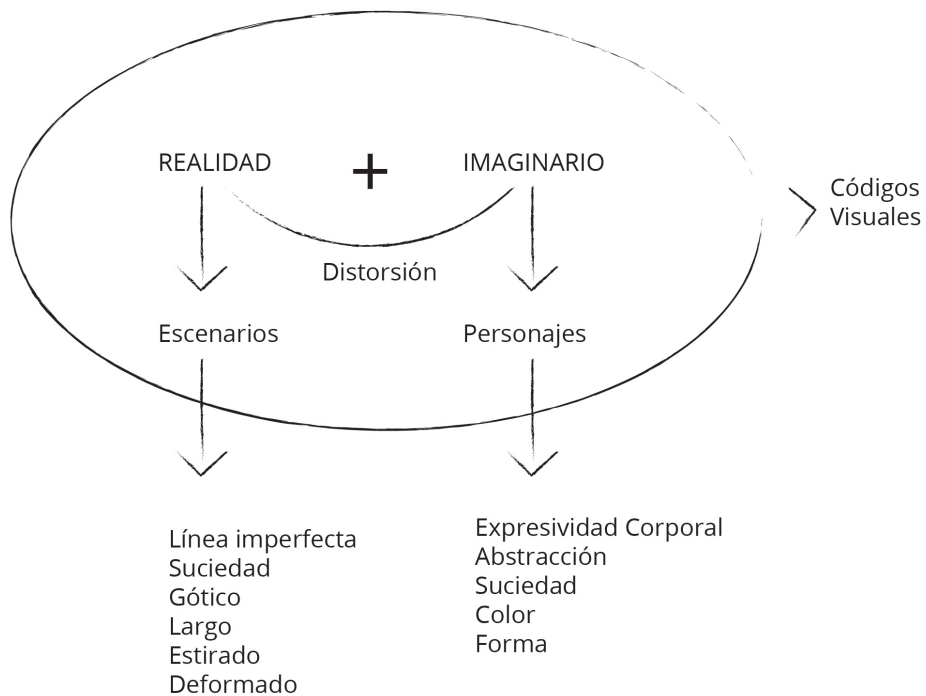
Se comienzan a definir los códigos cromáticos de cada leyenda y personajes, mezclados con una base de negro, aludiendo a lo lúgubre

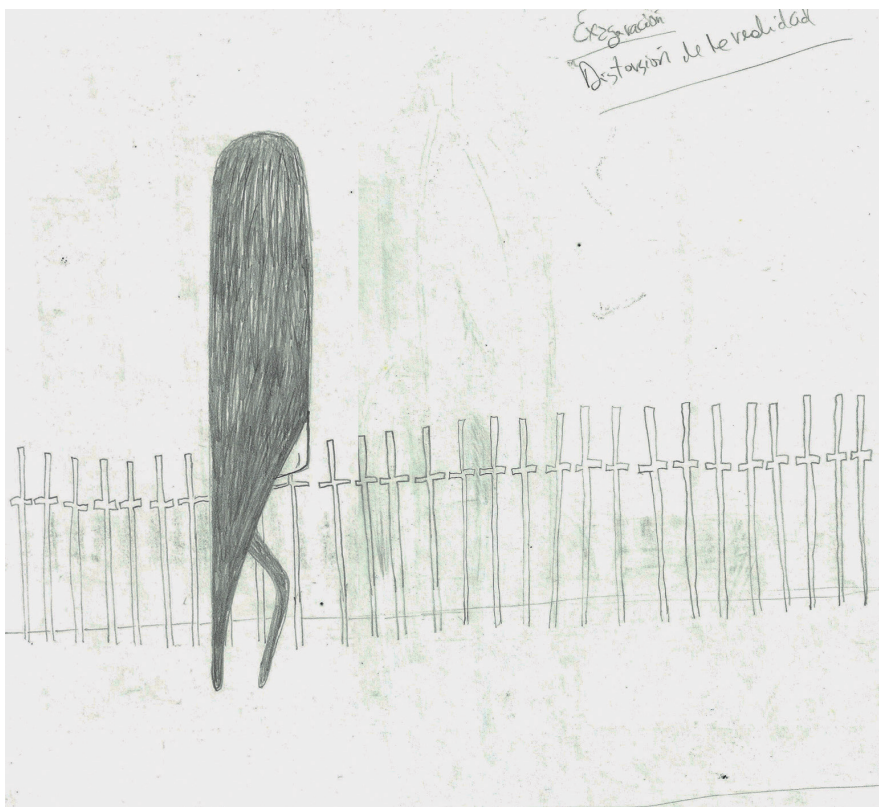


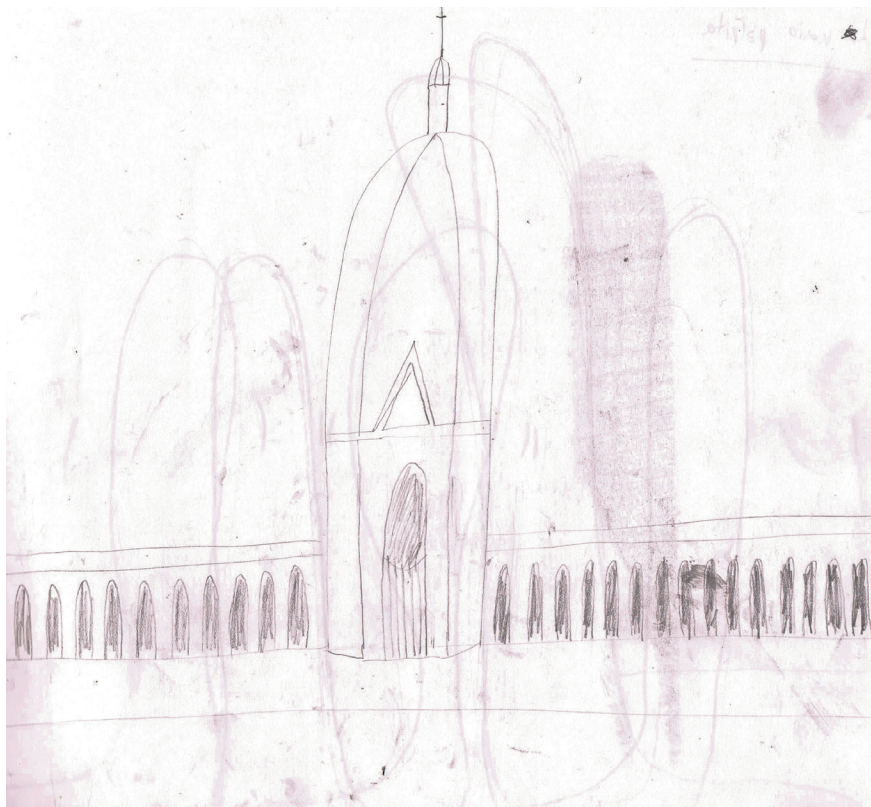
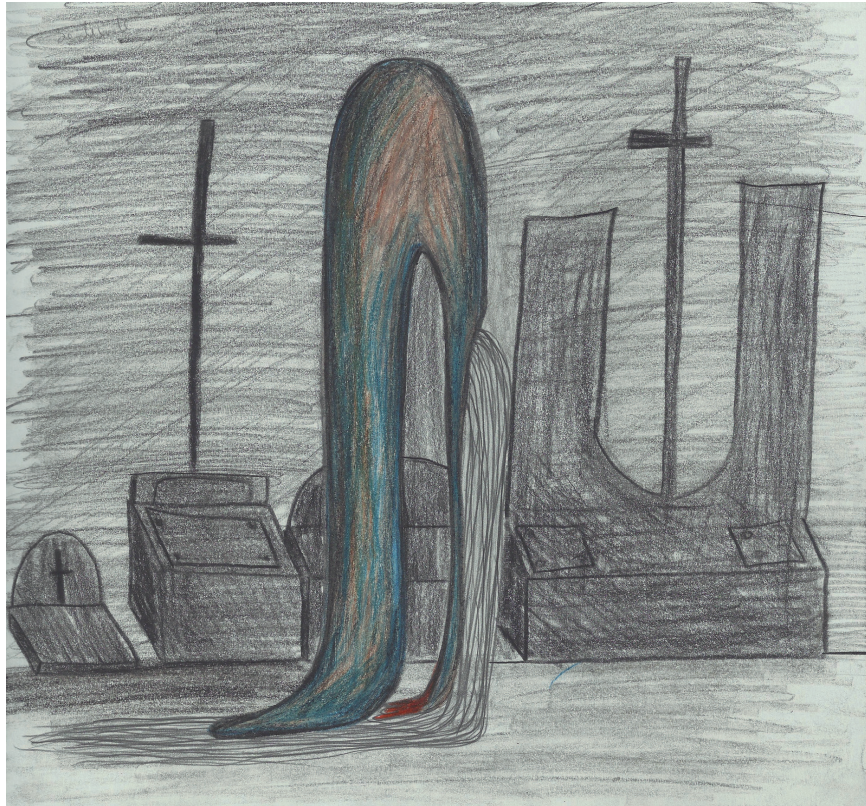


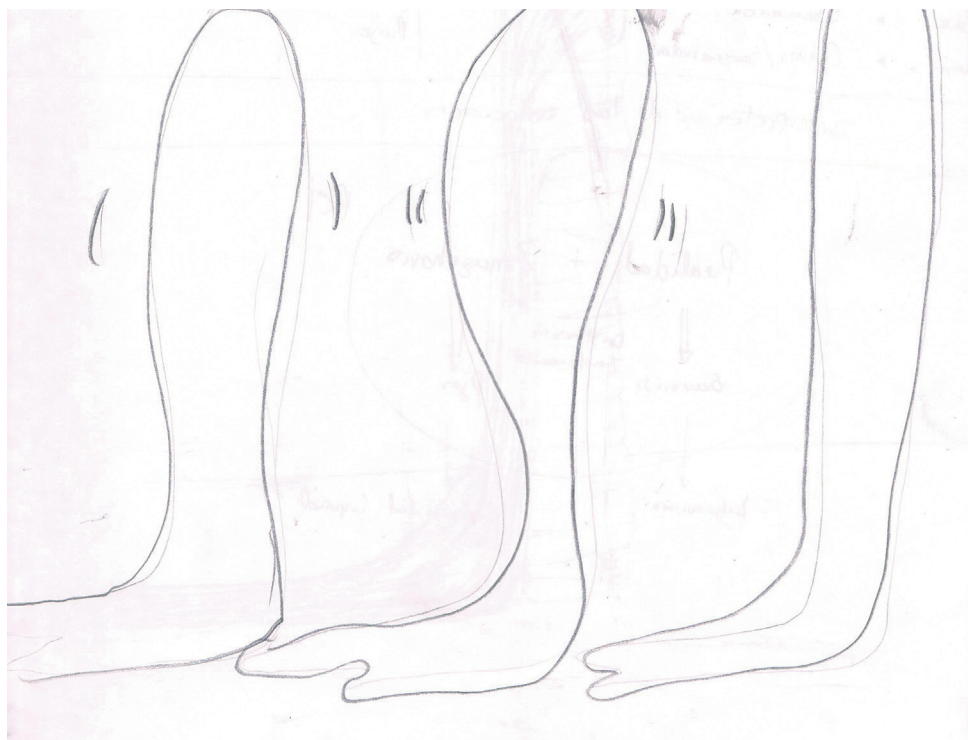
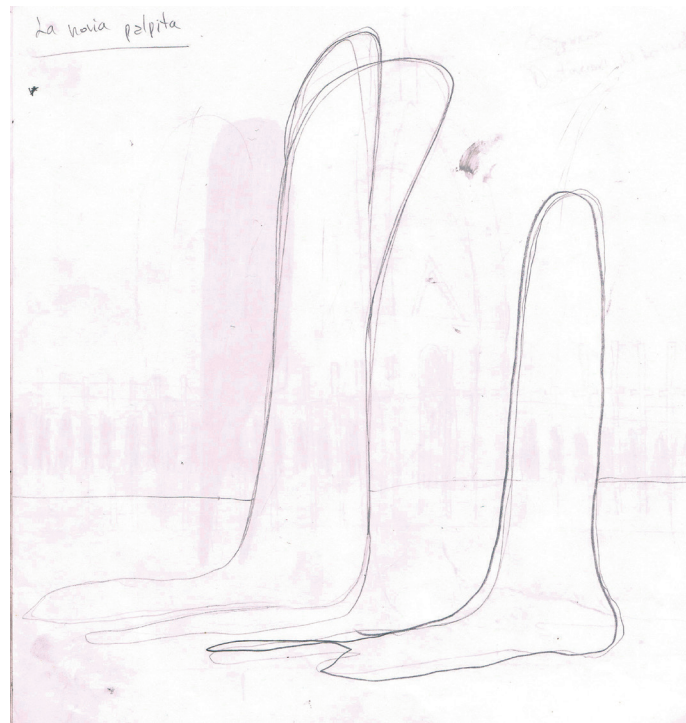


Patrimonio Cultural Inmaterial / Leyenda Urbanas

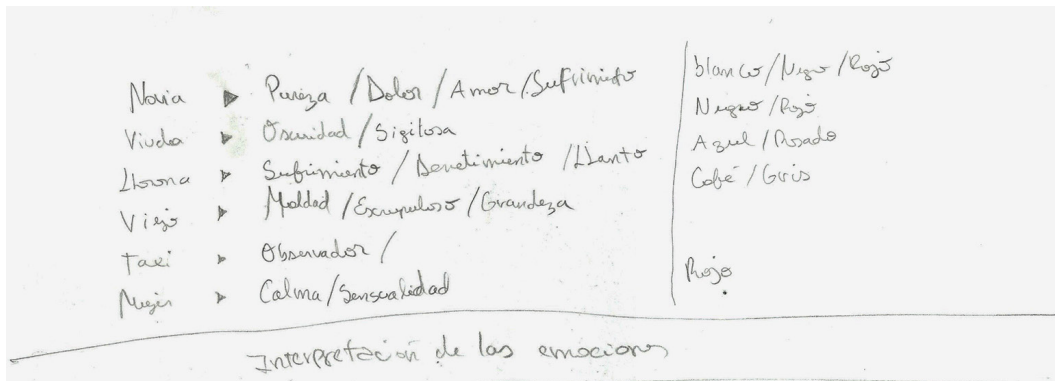




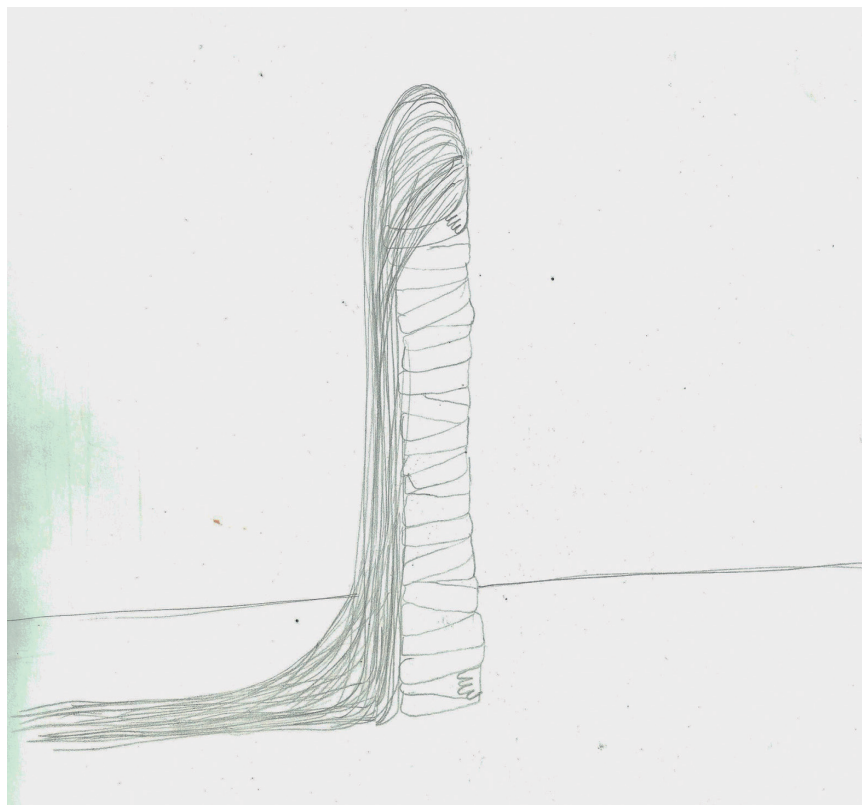




Se comienza a definir la forma de La Novia y el bocetaje del latido

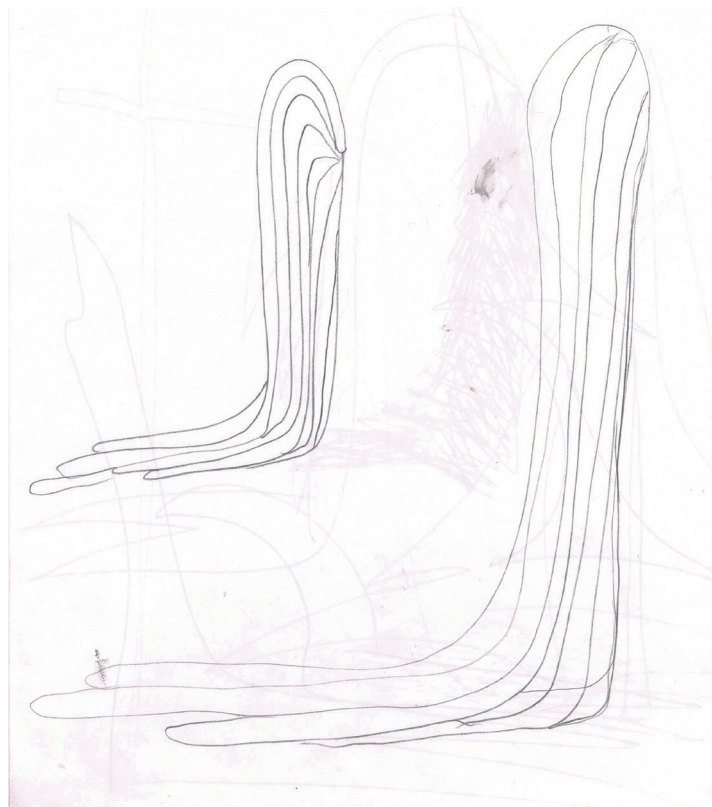
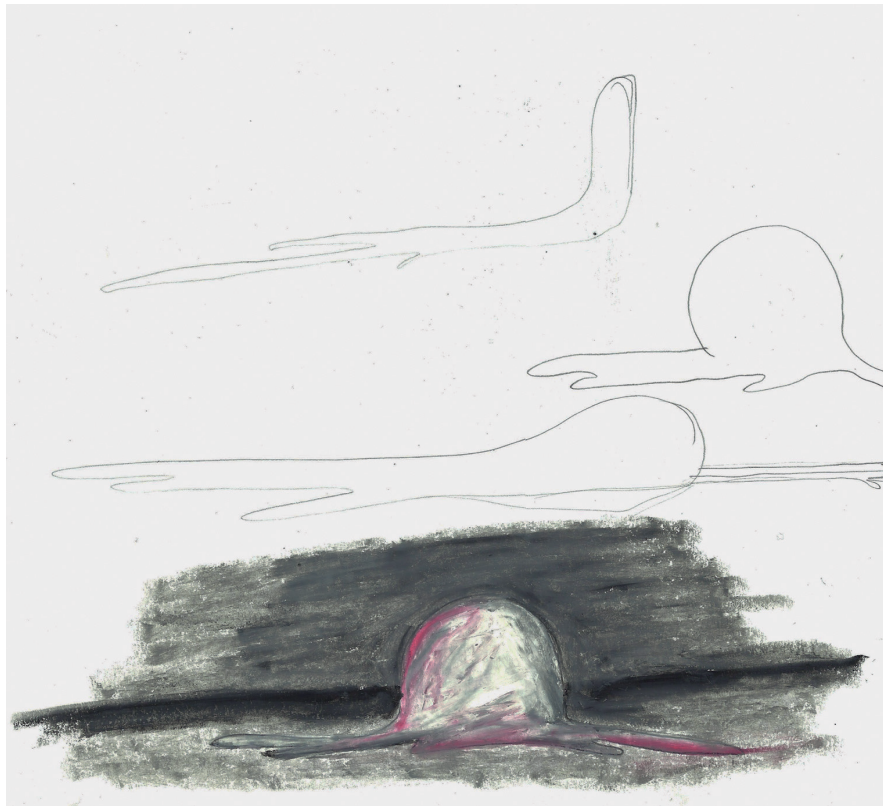


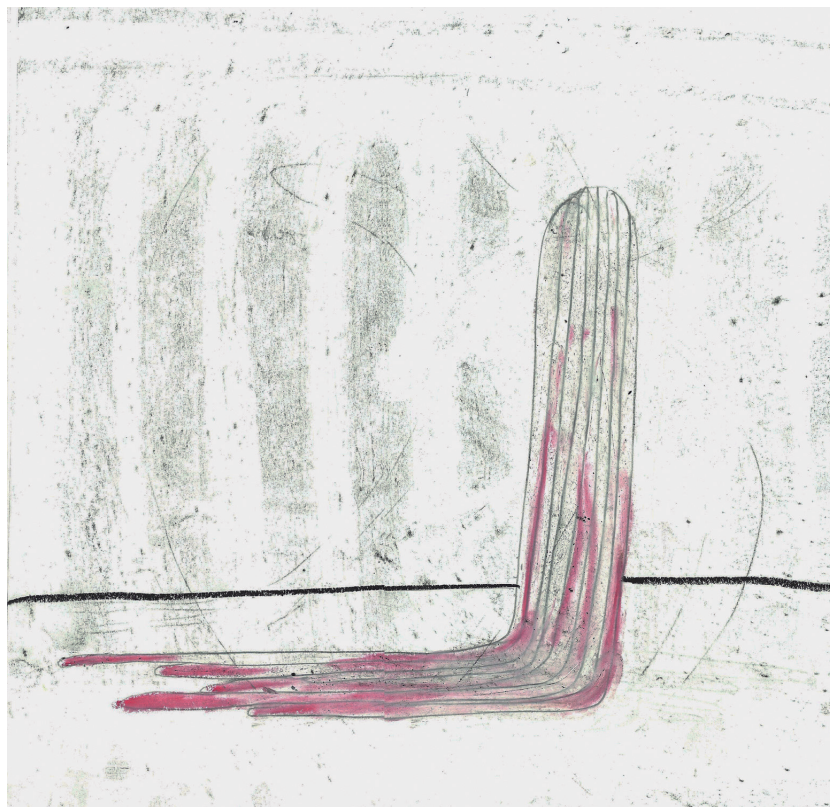
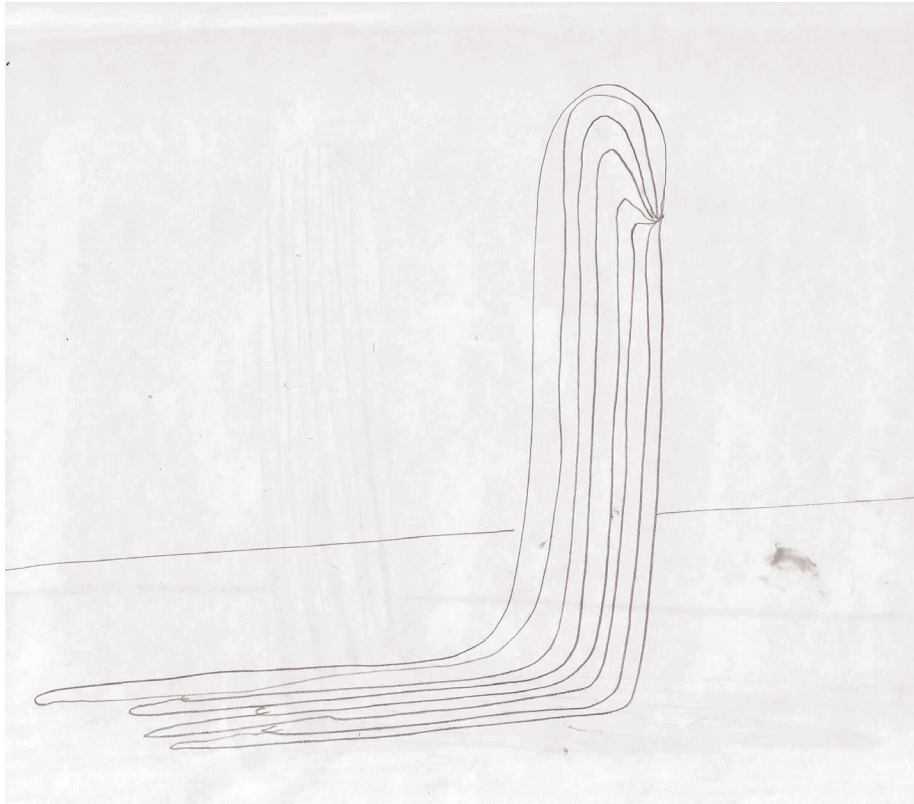
|         |   |   |
|---------|---|---|
| NOVIA   | > | Pureza/ Dolor/Amor/ Sufrimiento                                 |
| VIUDA   | > | Oscuridad/ Sigilosa   |
| LLORONA | > | Sufrimiento/ Derretimiento/ Grandeza/ Pérdida Hijos/ Maternidad |

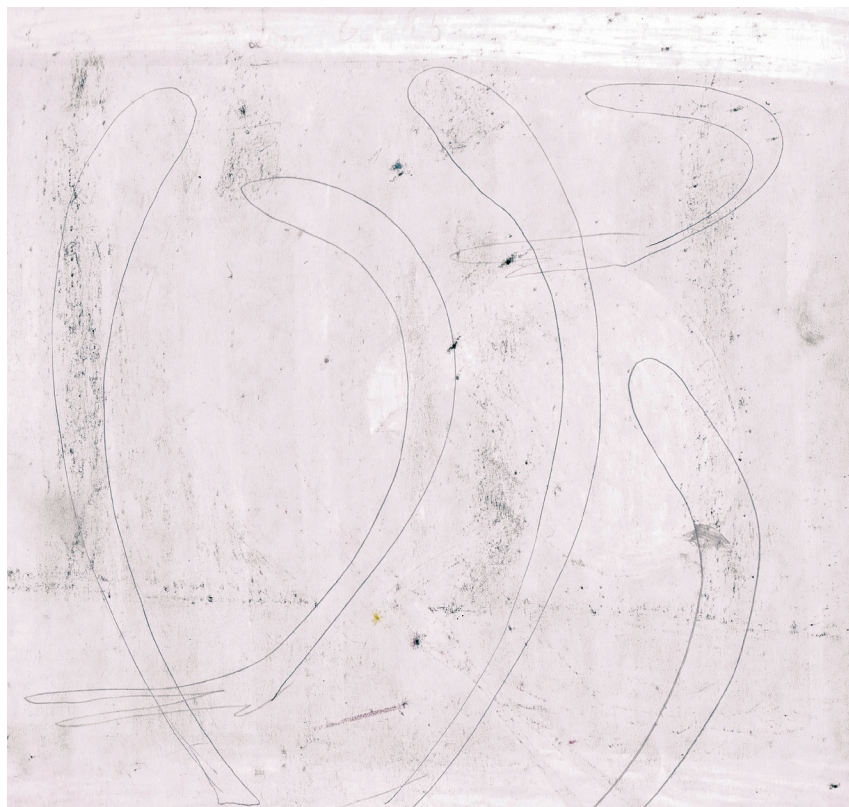


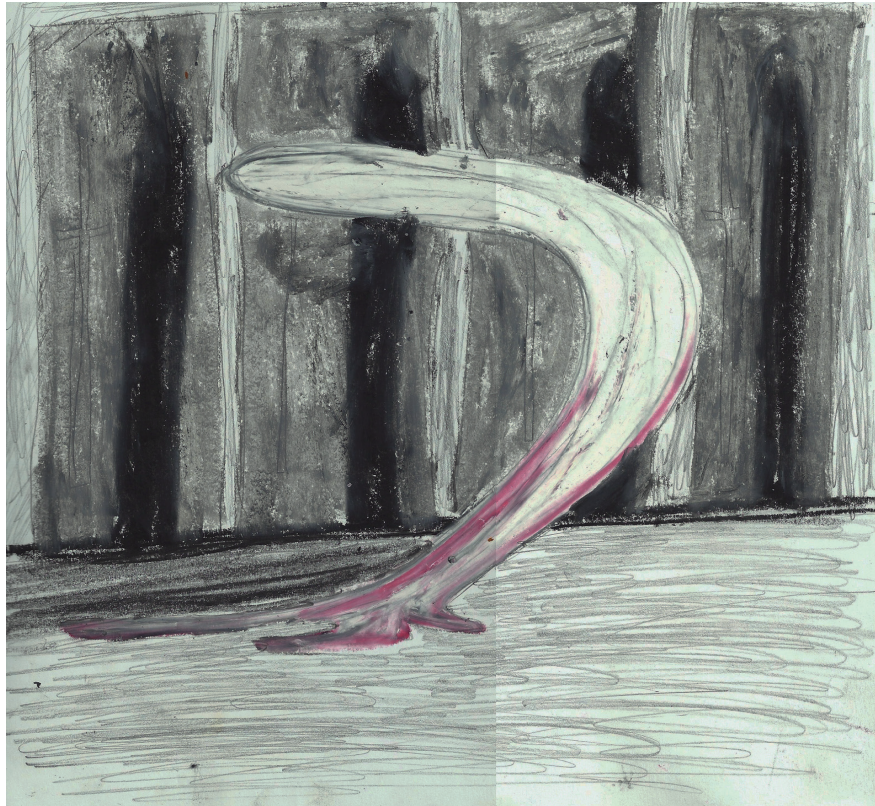


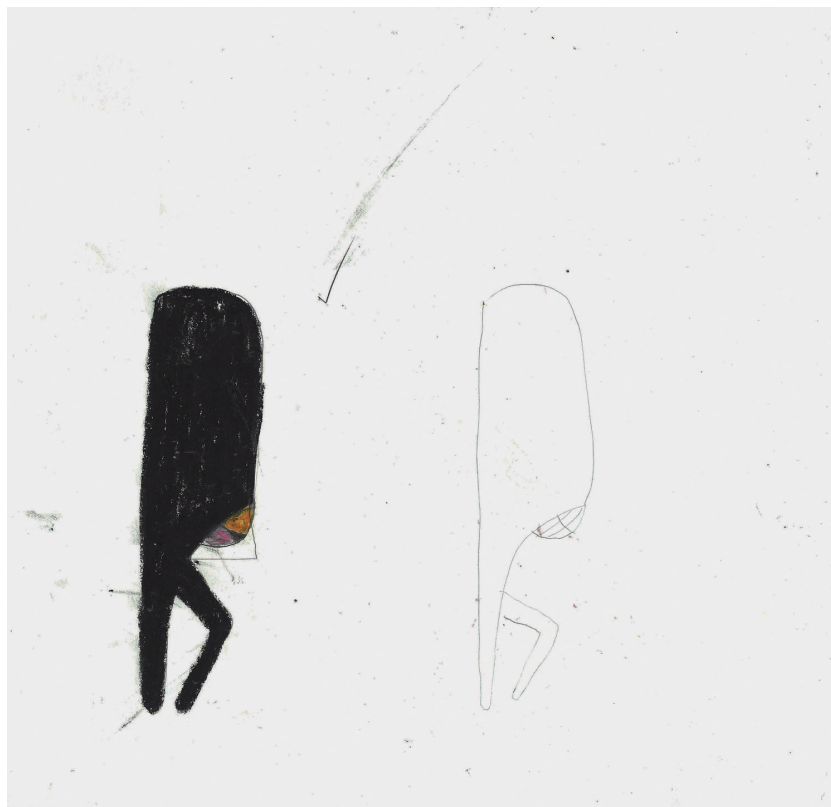


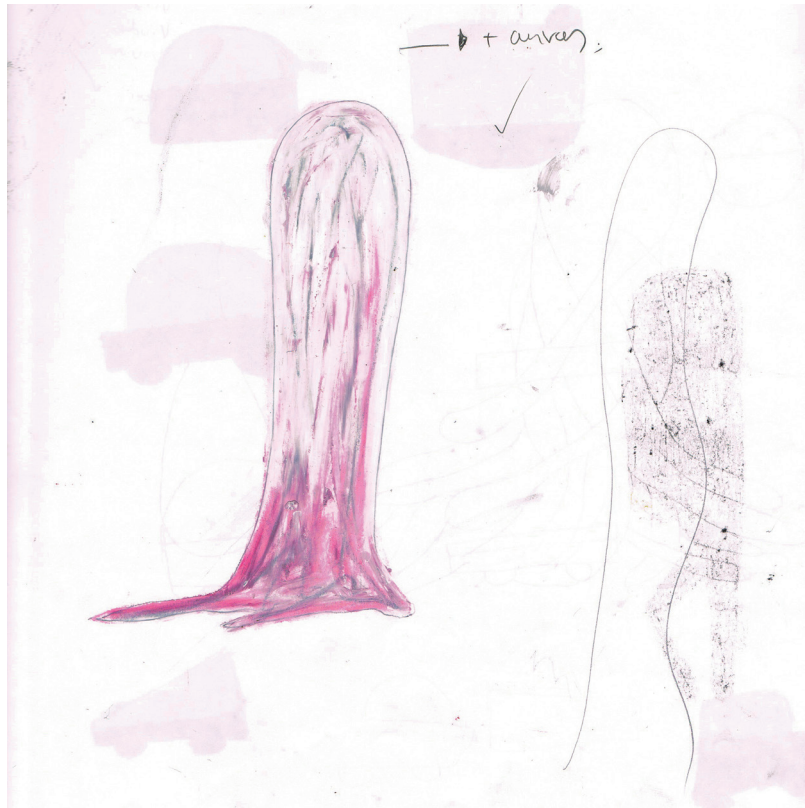


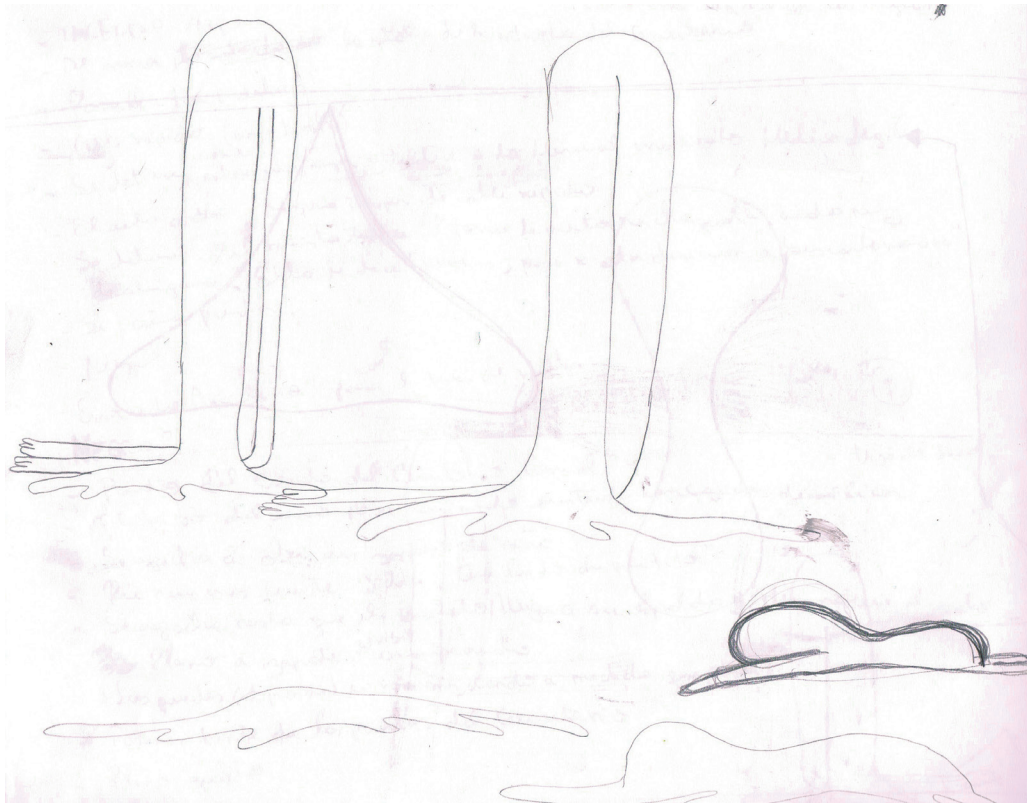




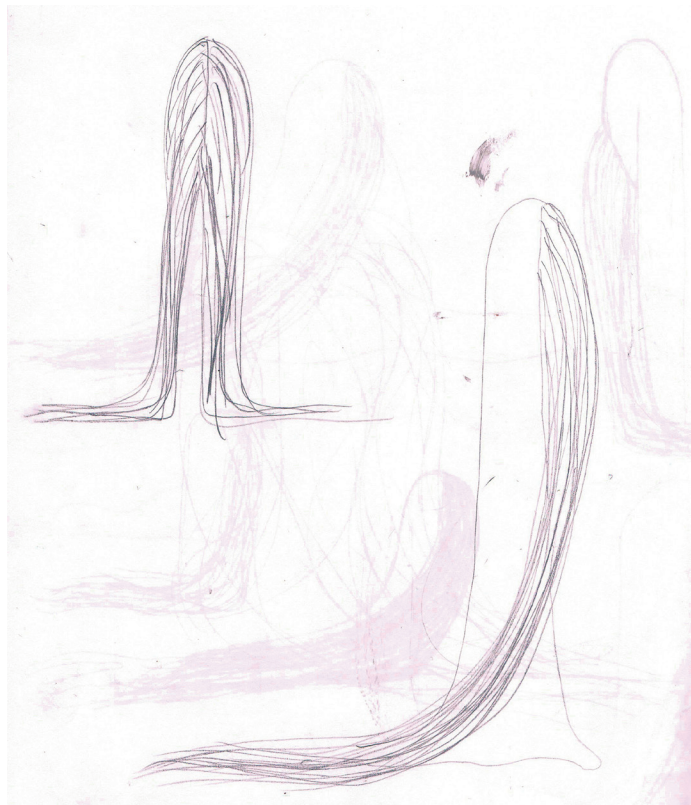
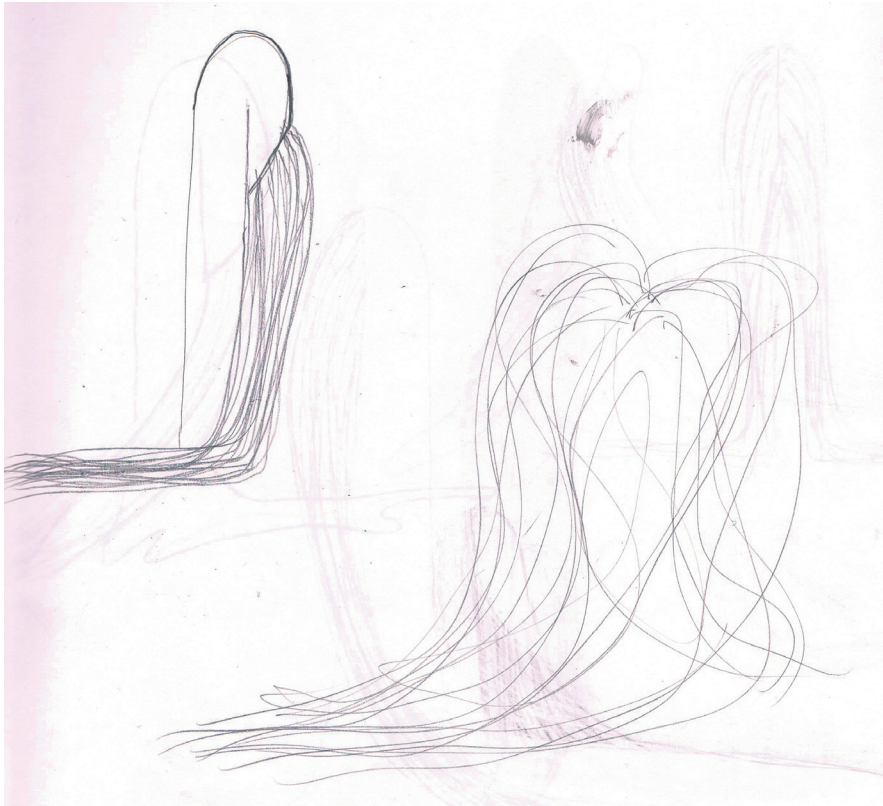






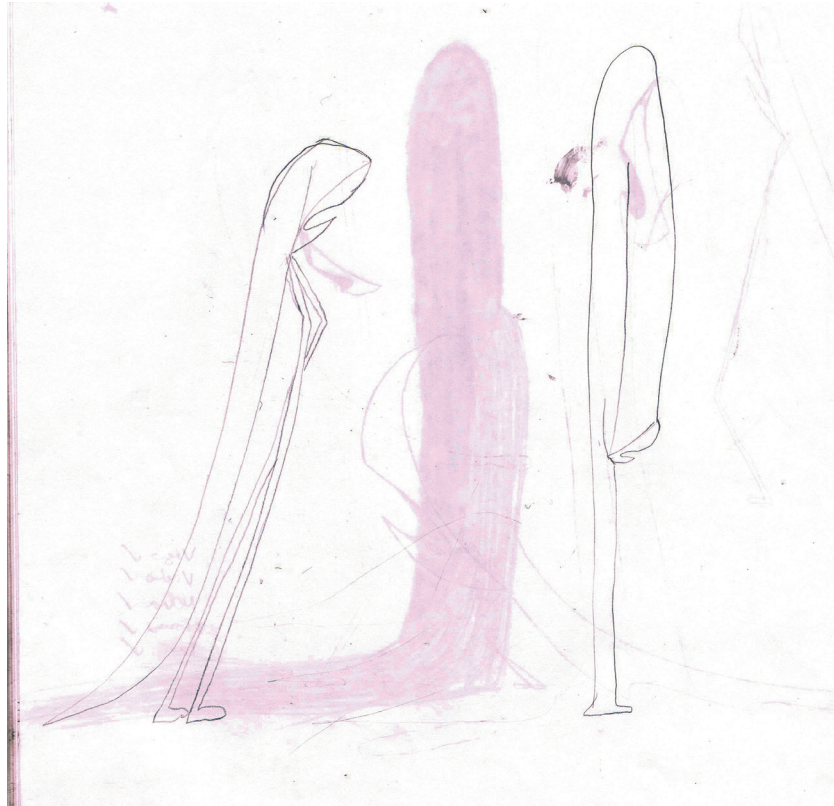




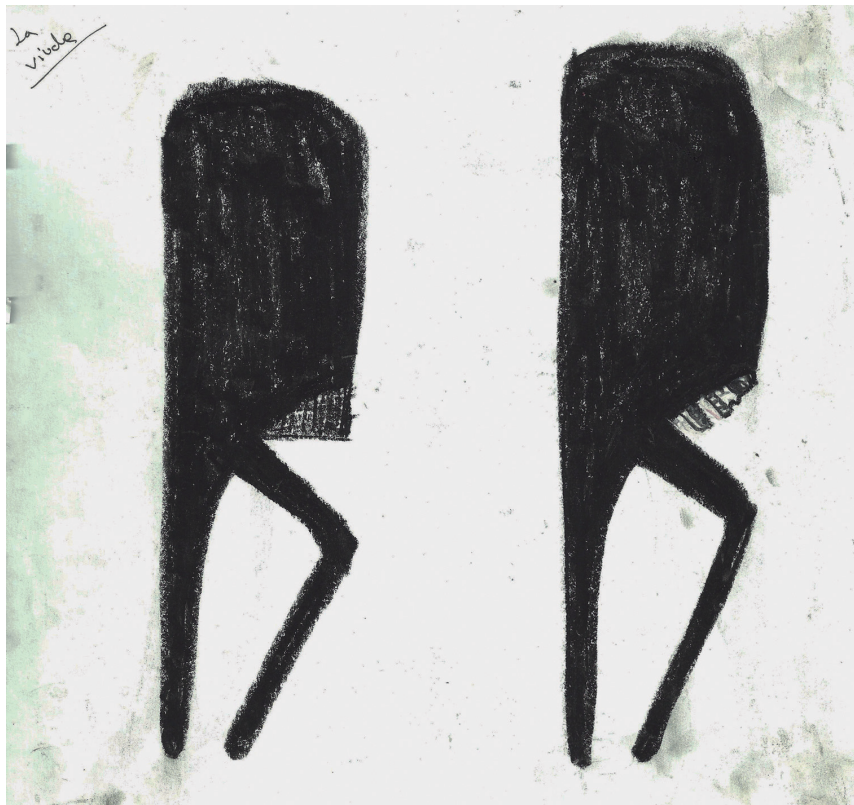
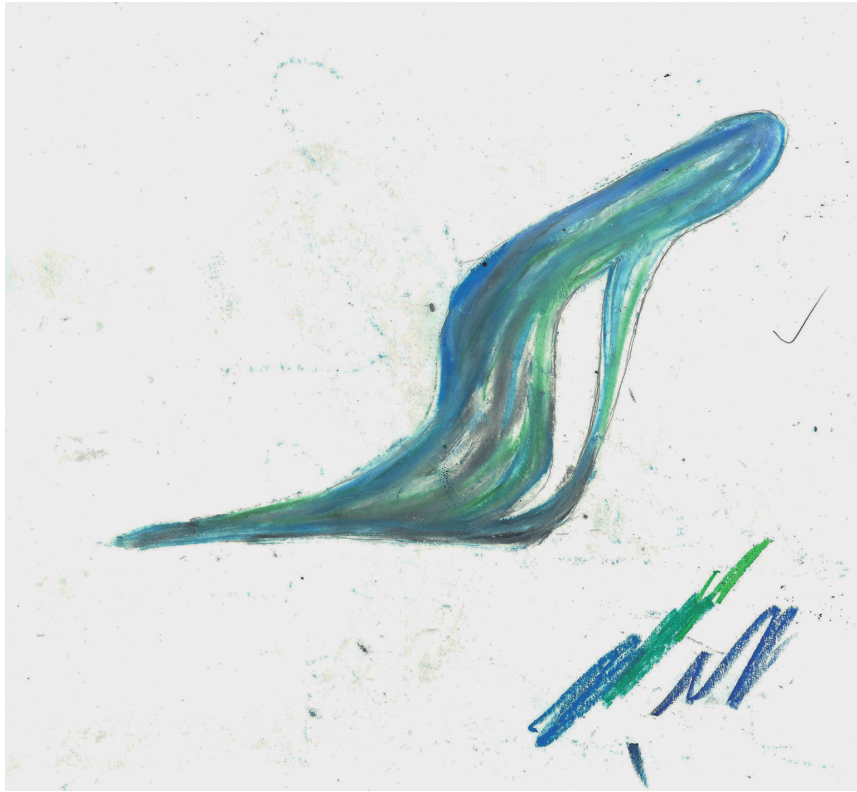




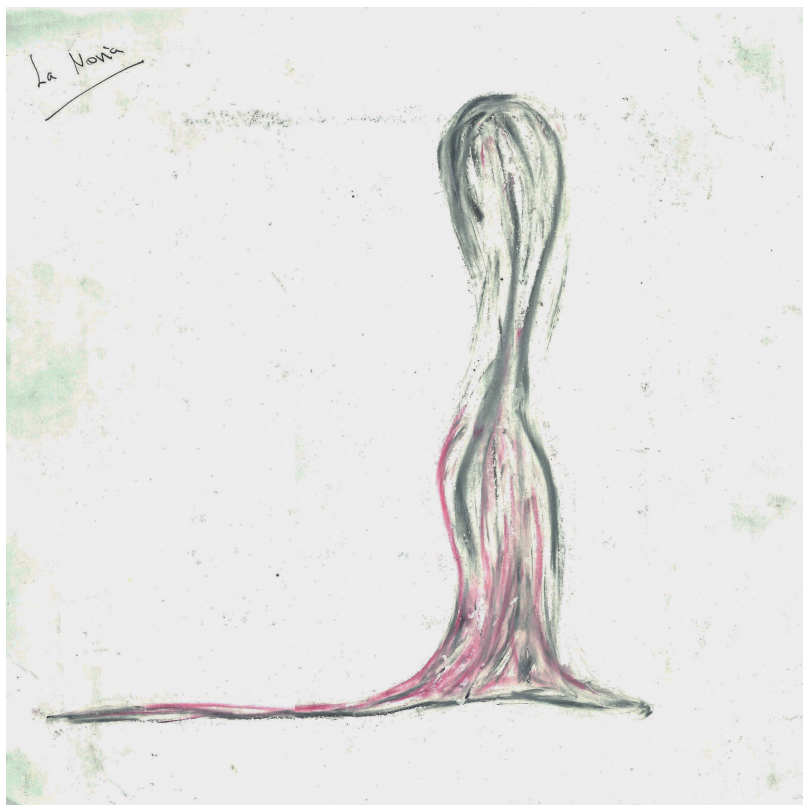
















## DEFINICIÓN DE ESCENARIOS

Los escenarios fueron definidos en base al lugar original donde sucede la leyenda, a excepción de La viuda que varía en sus distintas versiones:

El mausoleo de La Novia, u Orlita Romero, está ubicada en el Patio N° 70 en las calles Limay con Nicolás Vicuña.

El lugar donde fueron enterrados los hijos de La llorona y donde luego ella se suicida, sucede en la Capilla Verde ubicada en el Patio N° 43 en la intersección de calles Valdivieso con Dávila.

La Viuda, de acuerdo a los testimonios obtenidos, ocurre en distintos espacios, por esta razón se decide proponer un nuevo escenario que represente otro entorno del Cementerio, además de los ya utilizados: Las cruces del sector norte.

A continuación fotografías de referencia de los escenarios:

### La Novia





## La Viuda



## La Llorona



# PREPRODUCCIÓN

El proceso de preproducción contempla toda la etapa de producción de storyboards, escenarios y personajes. En este proyecto no se realiza un guión literario tradicional por ser cortometrajes de tan poca duración donde no habían ni diálogos ni cambios de escenas. Sólo se escribe el tratamiento narrativo de cada una como idea para luego saltar inmediatamente al storyboard, que será la guía principal de trabajo, donde se especificará cada toma, movimientos de cámara, y sus transiciones.

---

## LUGAR DE TRABAJO

---

Creo importante dar cuenta de los espacios de trabajo donde se realizó todo el proceso creativo del proyecto, ya que forma parte de los elementos exógenos que interfieren en la creación.

Se utilizaron 2 espacios que fueron facilitados por la Escuela de Diseño de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile:

### **1.- Las Ex calderas de la Facultad:**

Este fue el primer espacio donde se trabajó toda la etapa de preproducción. Antiguamente estaban las calderas de la Facultad, bajo el "Titanic". Hoy en día se utiliza de bodega para el proyecto "Eolian". Este es un subterráneo que para ingresar hay que levantar una reja y bajar unas escaleras verticales. Paredes de concreto y en medio de cañerías se trabajó la primera parte del proyecto. Cuando comenzó el invierno no fue factible porque se llovía el lugar y se estaba arriesgando a un posible deterioro de los materiales. Otro factor que terminó por buscar otro lugar de trabajo era la aparición constante de roedores que más de alguna vez se comieron personajes y partes de los escenarios.





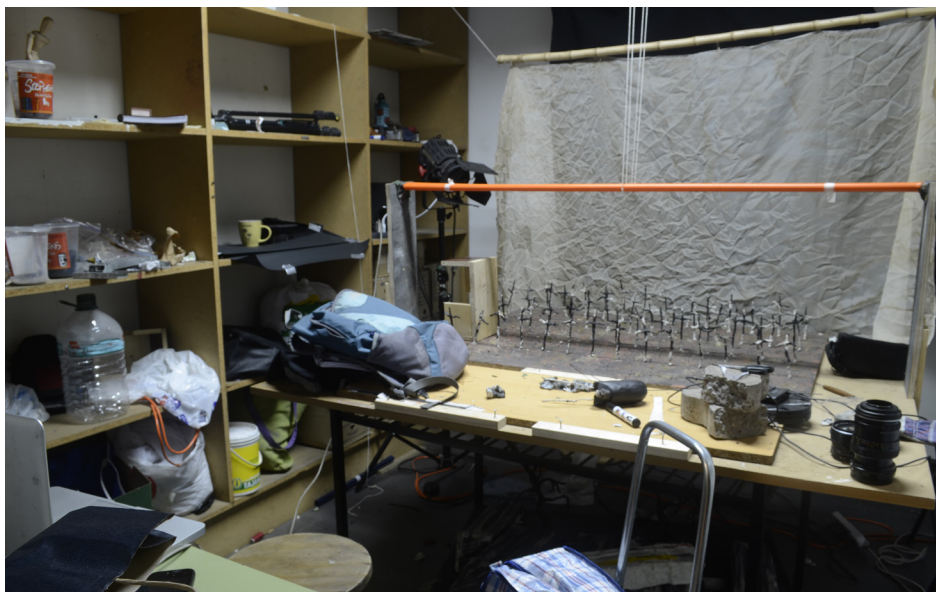
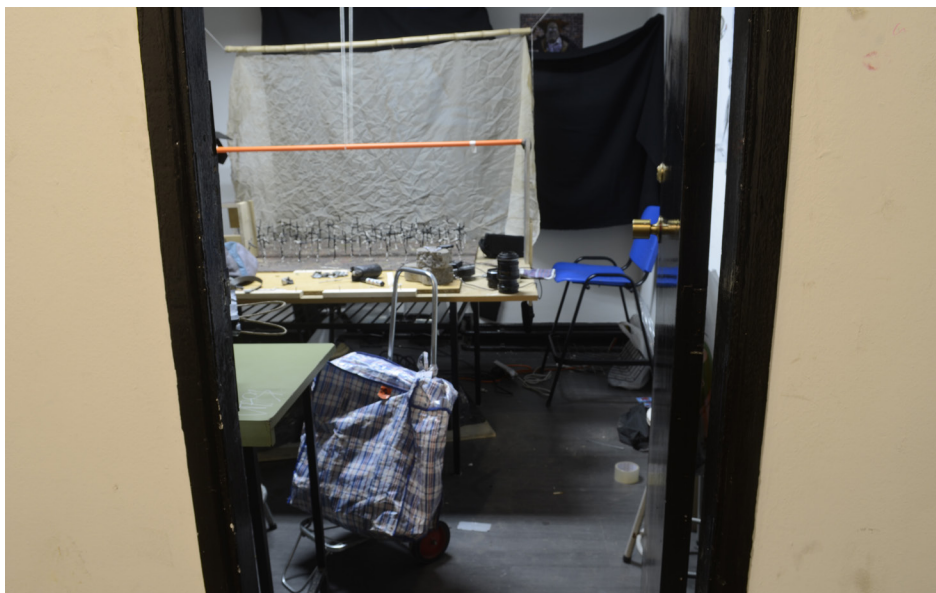






**2.- El taller:**

Luego del cambio de espacio, la facultad me facilitó una bodega que está entre las salas B24 y B25, bloque B, lugar donde se continuó el proyecto hasta su término. A pesar de ser mucho mas pequeño, se logró rodar los tres cortometrajes sin ningún problema.





---

## GUIÓN LITERARIO

---

El guión viene a ser un listado de sucesos importantes que reflejarán la idea de la narrativa de cada cortometraje. Viene a ser la traducción de los conceptos enunciados en el proceso de conceptualización y bocetaje, de manera cronológica. No se realiza un guión por escena porque estas no existen, todo ocurre en un solo espacio. Serían las transiciones de tomas y los elementos que van apareciendo y transformándose los que vienen a ser relevantes en la narrativa y se representarán en el storyboard de cada leyenda.

### **Camposanto:**

#### *Sinopsis:*

Trilogía de cortometrajes en stop motion que transfieren 3 leyendas urbanas del Cementerio General de Santiago.

### **Cápsula de Presentación:**

#### *Guión:*

Cápsula de introducción del proyecto de manera que represente el lugar proyectual. Esta cápsula es representada por la fosa común que existe frente a la fachada del Cementerio General por Avenida La Paz y bajo la estatua "Al Dolor", donde fueron enterrados alrededor de 2000 muertos (en su mayoría mujeres y niños/as) luego del incendio de La Iglesia de La Compañía en 1863.

### **La Novia:**

#### *Sinopsis:*

Una novia de blanco, representa el dolor, abandono y sufrimiento latente de un amor perdido y que la dejó abandonada en el altar.

#### *Guión:*

Es de noche a interior del Cementerio General de Santiago. Nos encontramos frente a 6 mausoleos de color gris, unos mas claros y oscuros que otros. De pronto aparece La Novia y comienza a latir sutilmente, vestida de un traje blanco resplandeciente. Su entorno comienza a transformarse de a poco hasta que se escuchan campanas de iglesia. La novia comienza a latir gradualmente y los mausoleos se empiezan a derretir, al igual que el suelo. Mientras mas frecuente se hacen las campanas, la novia se comienza a desangrar latiendo cada vez mas rápido. A cada latido se desangra. De pronto las campanas dejan de sonar y la novia se detiene frente a un mausoleo. Finalmente late un mausoleo de color blanco.

### **La Viuda:**

#### *Sinopsis:*

Una viuda se aparece en el Cementerio General pero nadie ha podido topar con ella. Algo esconde bajo su velo.

#### *Guión:*

Es de noche al interior del Cementerio General de Santiago. Estamos situados en el sector popular del camposanto, donde un mar de cruces llena el escenario. De pronto aparece la viuda segura de su paso, cuando comienza a parpadear y se pierde en todo el lugar, apareciendo en distintos espacios. Finalmente logra continuar su paso cuando

una ráfaga de viento pasa y le levanta su velo negro. Su cara es una calavera blanca.

### ***La Llorona:***

#### *Sinopsis:*

Una madre trae tanto dolor por la pérdida de sus hijos que se derrite ante los nichos del cementerio. Su llanto se transforma en materia líquida.

#### *Guión:*

Es de noche al interior del Cementerio General de Santiago. Estamos dentro de un edificio lleno de nichos. De pronto comienza gotear uno de ellos y en el suelo se forma La Llorona que se derrite a su andar. De un momento a otro explota y comienzan a aparecer formas de guaguas gateando. Estas vuelven a explotar y finalmente La Llorona se forma intentando abrazar estos cuerpo pequeños, al hacerlo ambos caen al suelo formando un mar de agua.

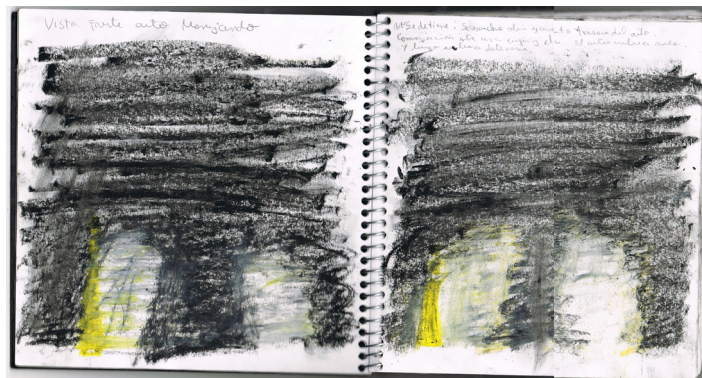
---

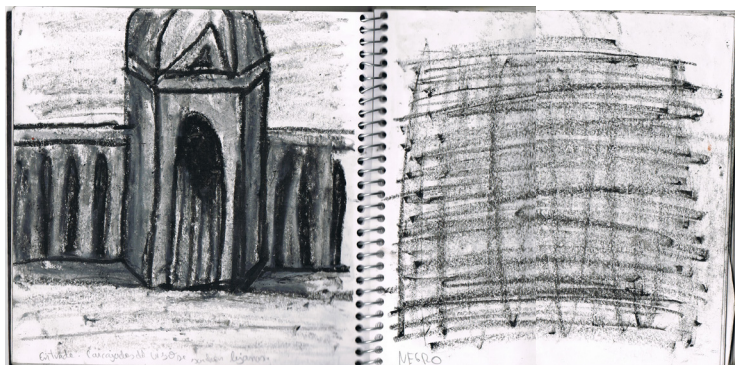
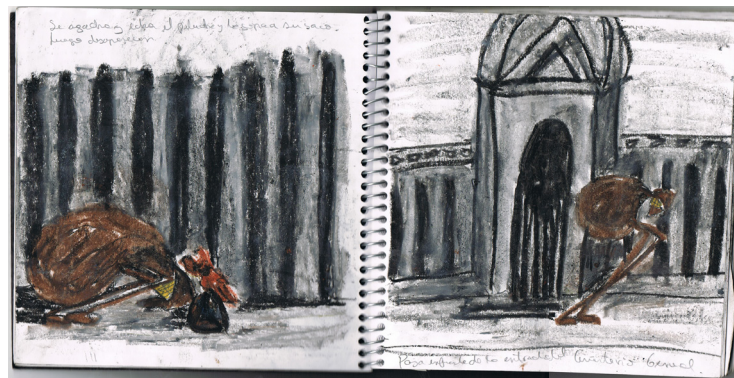
## **STORYBOARDS**

---

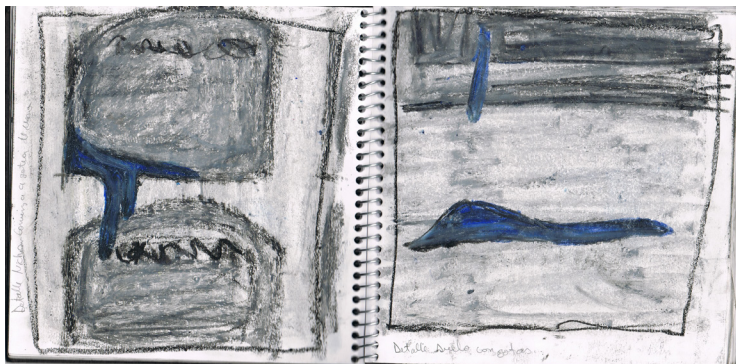
### ***Bocetos parte 1***

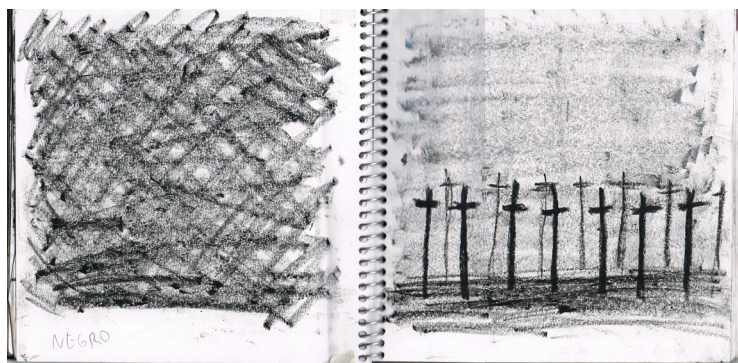
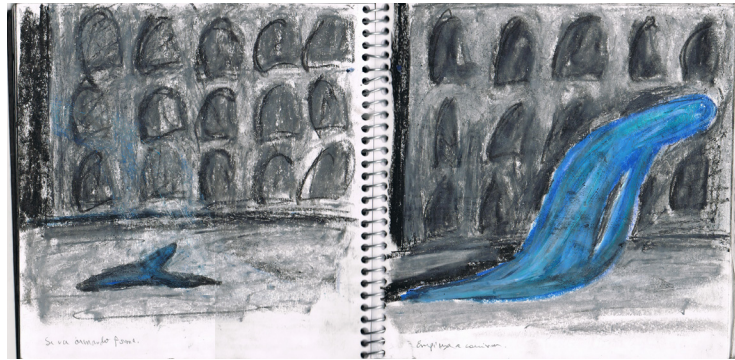
Los primeros bocetos de storyboards contemplaban cinco leyendas urbanas: El taxista, el viejo del saco, la novia, la viuda y la llorona. Luego se decide utilizar el formato trilogía, escogiendo las últimas tres leyendas. El viejo del saco se deja a un lado porque no es una historia que pertenece específicamente al cementerio general, sino que a la calle Carrascal, específicamente. Y el taxista también se elimina por contener dos personajes principales y la variación en sus escenografías.









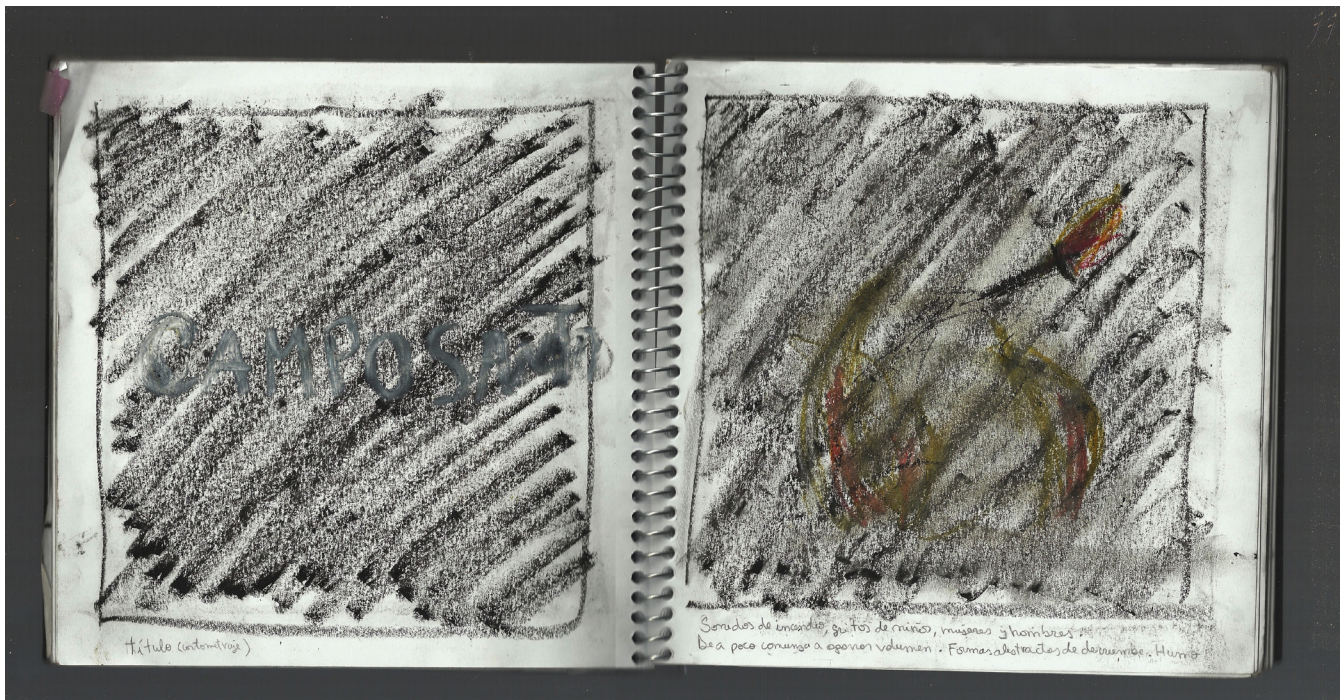




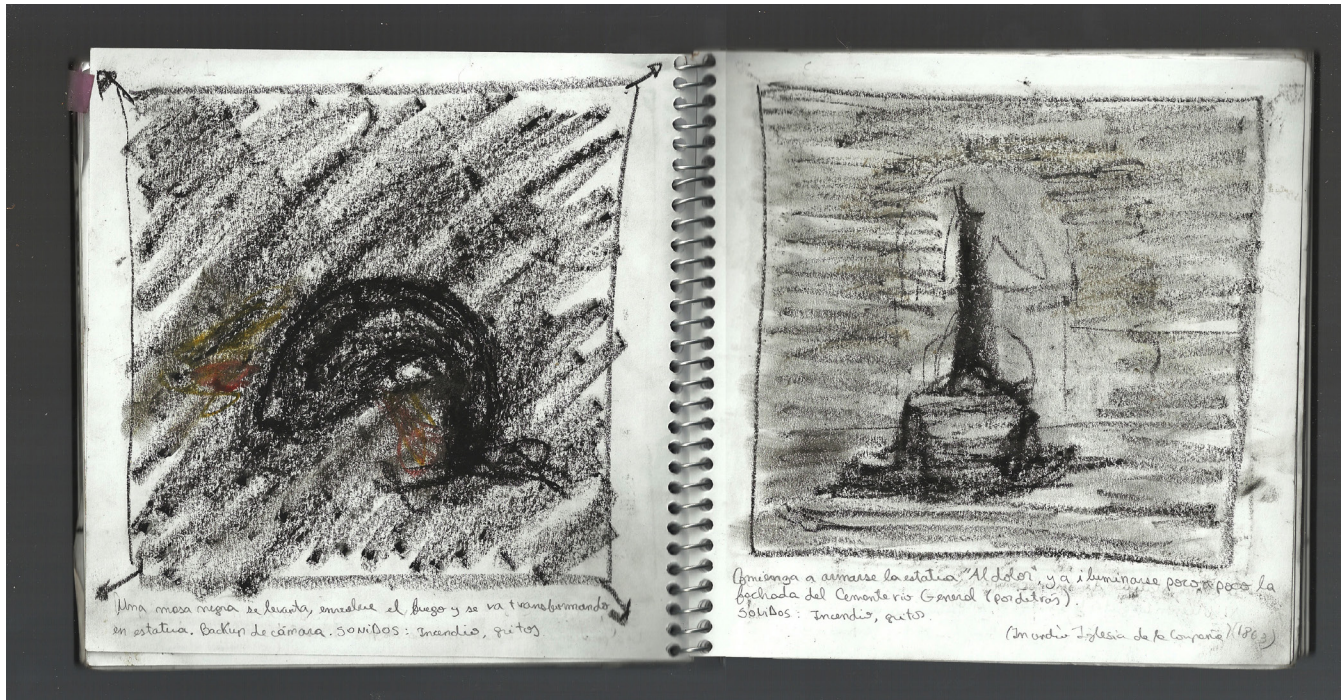
**Bocetos parte 2 / Storyboards finales**

En este segundo proceso se realizan los storyboards de las tres leyendas escogidas más la cápsula de presentación del proyecto: Presentación, La Novia, La Viuda y La Llorona

*Presentación*



*Sonidos de incendio, gritos de niños, mujeres y hombres. De a poco comienza a agarrar volumen. Formas abstractas de derrumbe. Humo.*



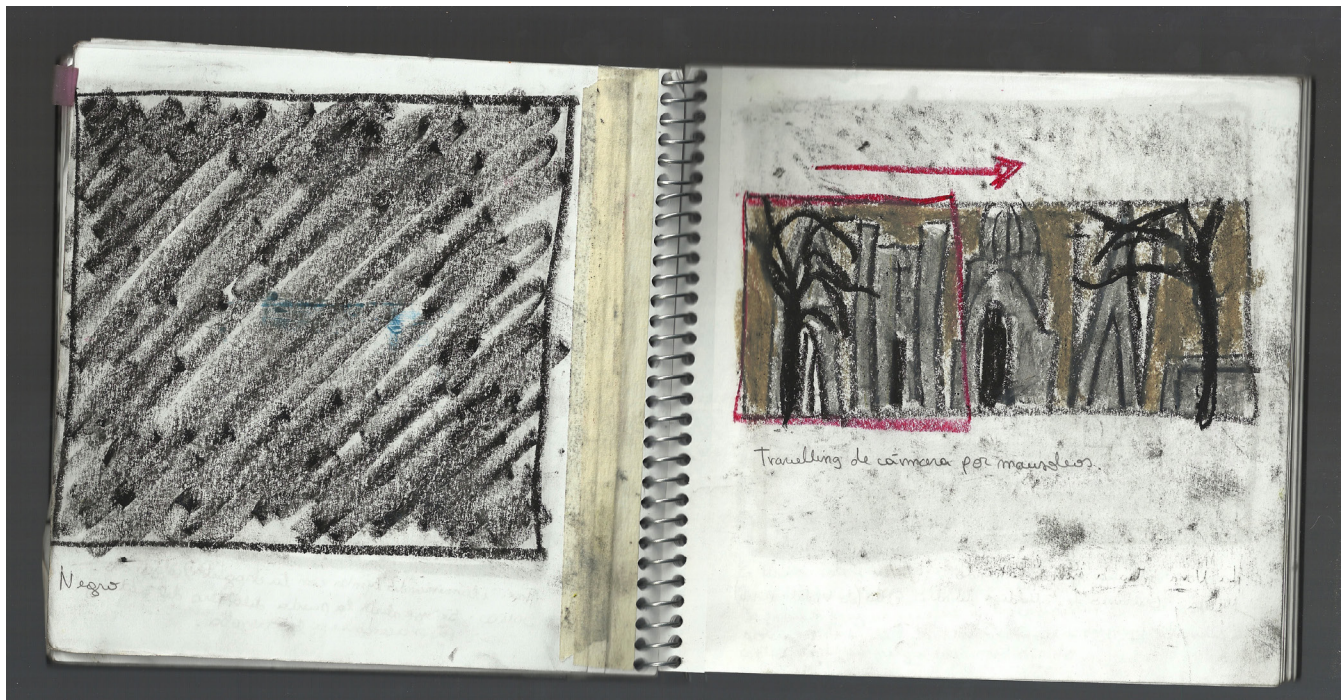
Una masa negra se levanta, envuelve el fuego y se va transformando en estatua. Backup de cámara. Sonidos de incendio y gritos.

Comienza a armarse la estatua "Al dolor", y a iluminarse poco a poco la fachada del Cementerio General por atrás. Sonidos de incendio y gritos.



Se arma la estatua "Al dolor" completa. Se detienen los gritos y sonidos de incendio.

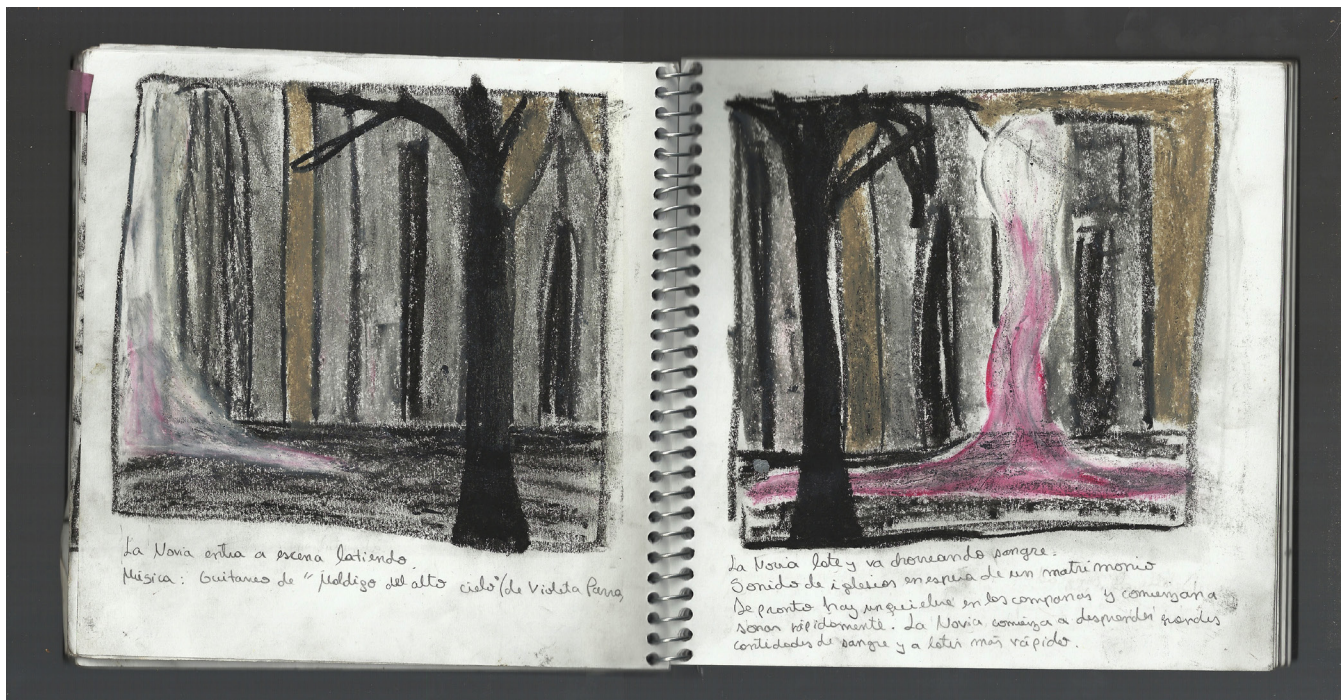
La Novia



Negro

Travelling de cámara por mausoleos

Travelling de cámara por mausoleos.

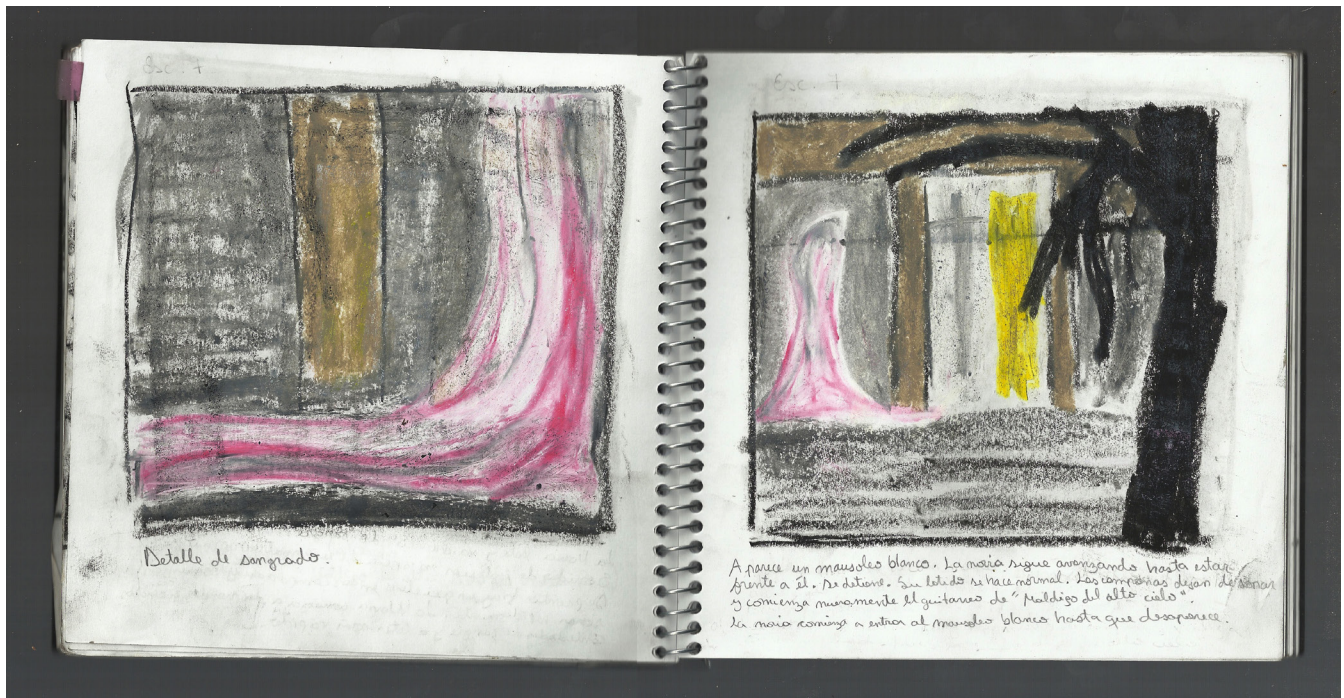


La Novia entra a escena latiendo.  
Música: Guitarras de "jeldigo del alto cielo" de Videta Parra

La Novia late y va chorreando sangre.  
Sonido de iglesias en espera de un matrimonio.  
De pronto hay un quiebre en las campanas y comienzan a sonar rápidamente. La Novia comienza a desprender grandes cantidades de sangre y a latir más rápido.

La Novia entra a escena latiendo

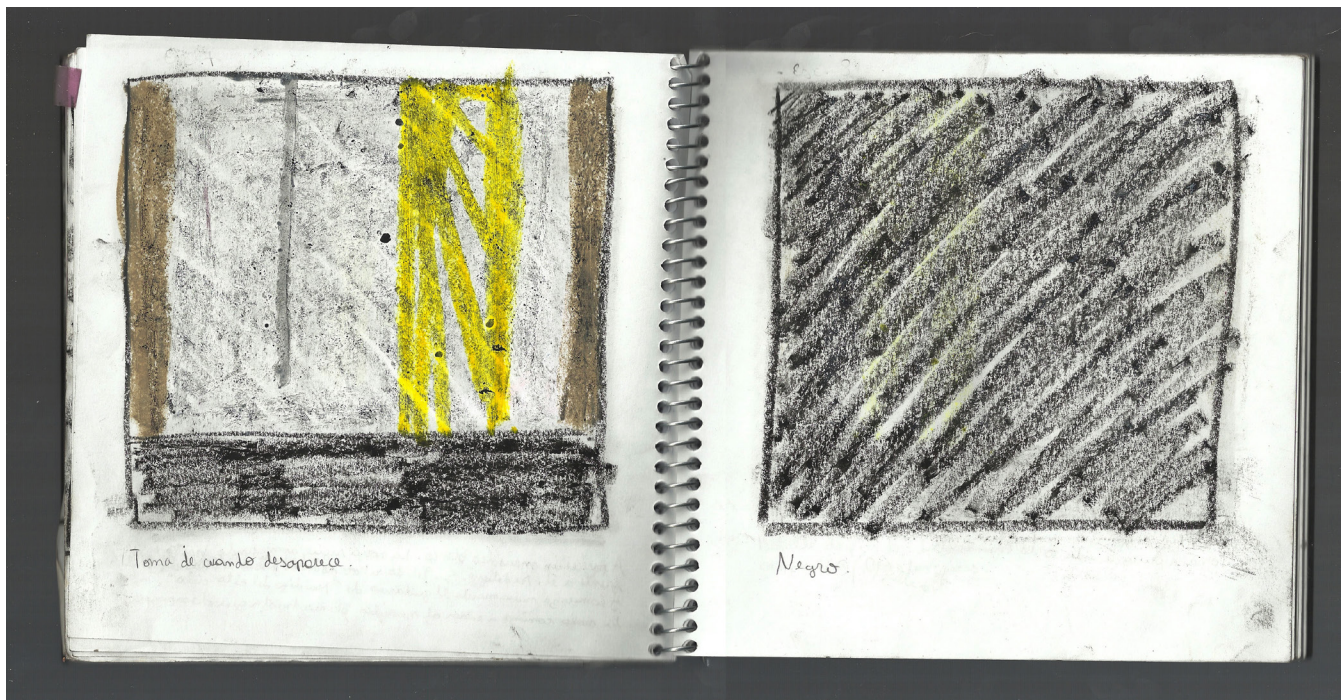
La Novia late y va chorreando sangre. Sonido de iglesias en espera de un matrimonio. De pronto hay un quiebre en las campanas y comienzan a sonar rápidamente. La Novia comienza a desprender grandes cantidades de sangre y a latir más rápido.



Detalle de sangrado.

Aparece un mausoleo blanco. La novia sigue avanzando hasta estar frente a él. Se detiene. Su latido se hace normal. Las campanas dejan de sonar y comienza nuevamente el guitarrero de "Maldigo del alto cielo". La novia comienza a entrar al mausoleo blanco hasta que desaparece.

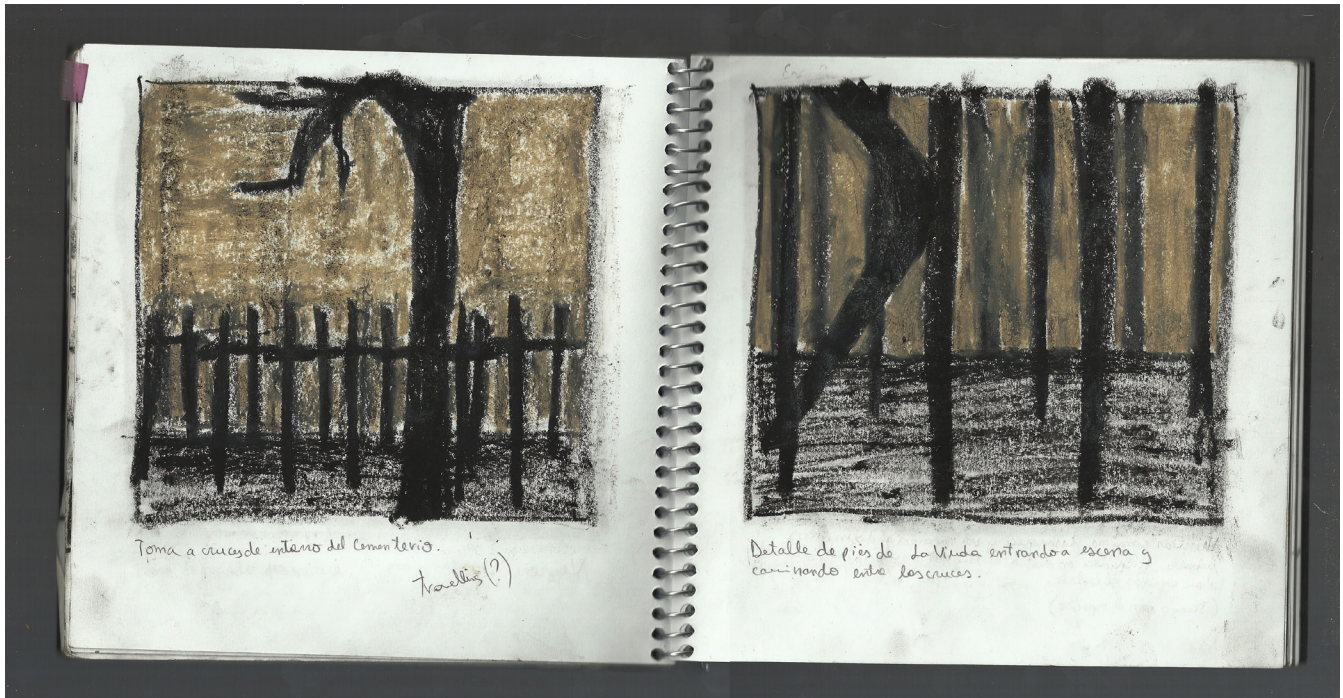
Aparece un mausoleo blanco. La Novia sigue avanzando hasta estar frente a él. Se detiene. Su latido se hace normal. Las campanas dejan de sonar. La novia comienza a entrar al mausoleo blanco hasta que desaparece.



Toma de cuando desaparece.

Negro.

La Viuda



Toma de cruces del cementerio. Travelling (?)

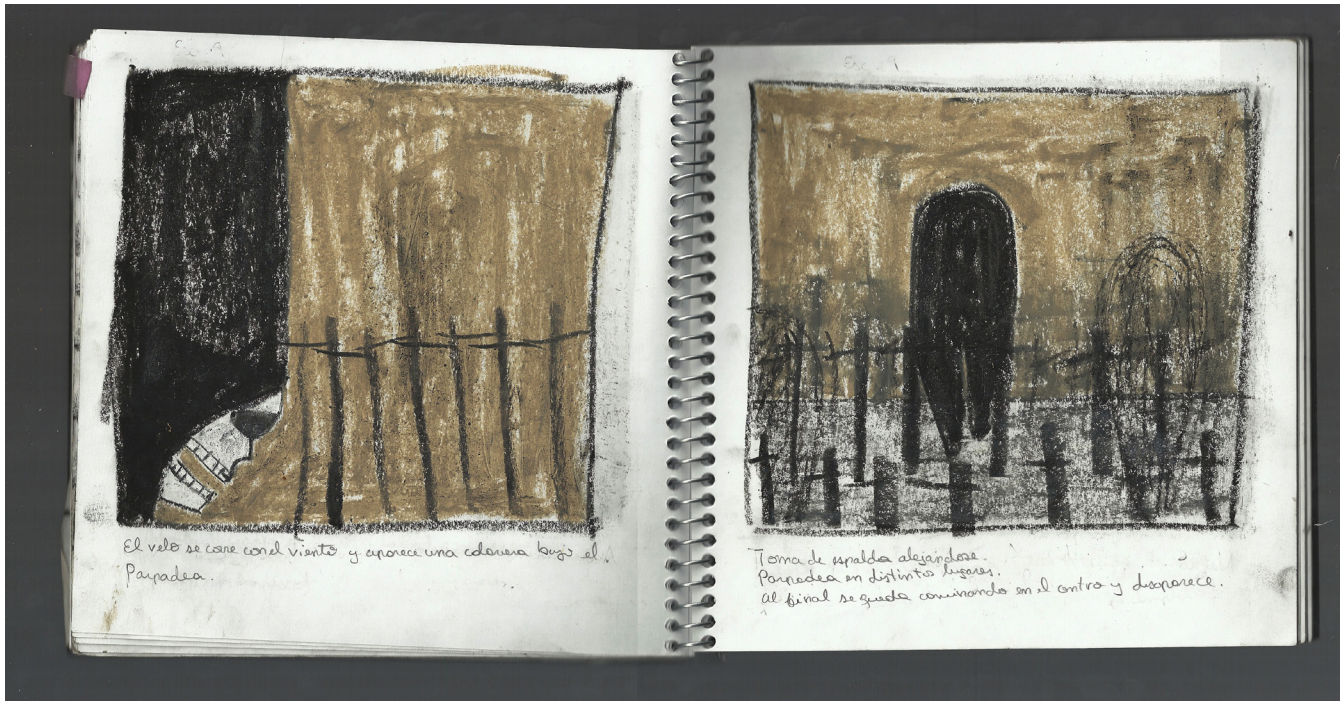
Detalle de pies de La Viuda entrando a escena y caminando entre las cruces.



Mientras camina desaparece y va apareciendo en otros lugares. Parpadea en distintos lugares, pero siempre volviendo a su caminar al centro. (Juego con el espacio)

Acercamiento a su velo (Seguimiento de cámara)

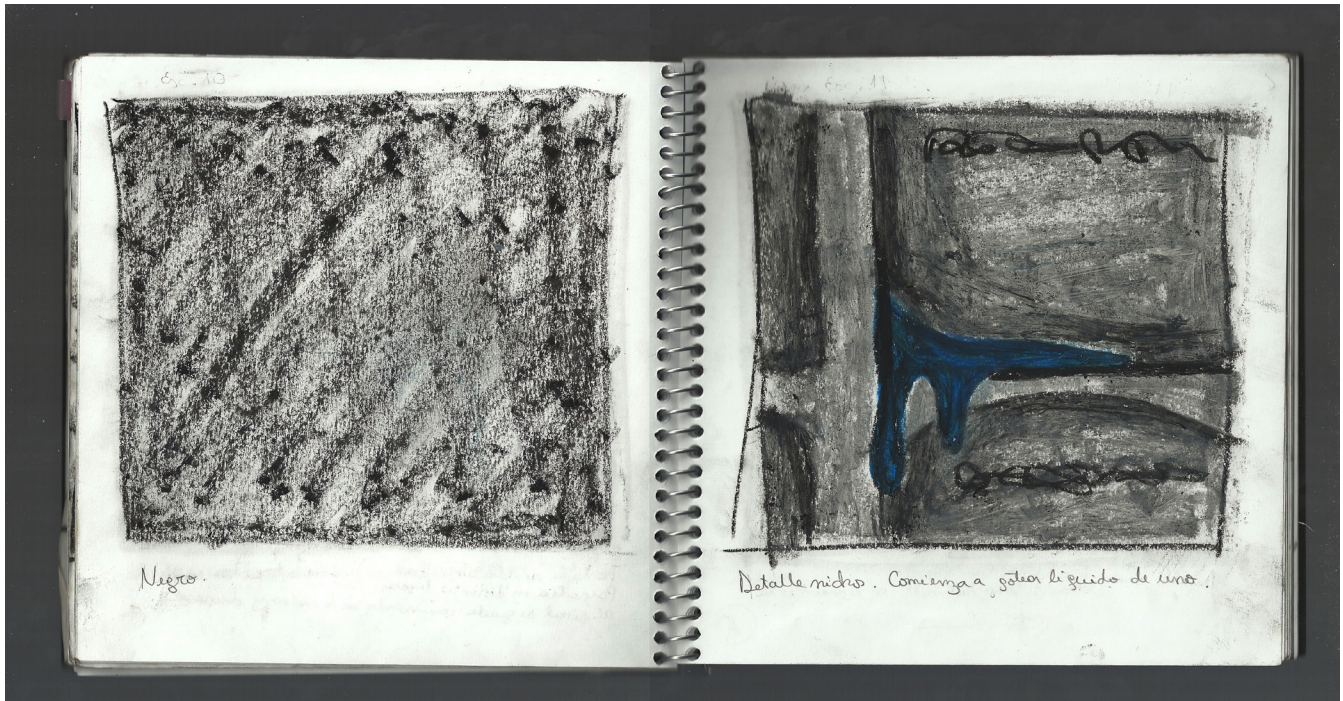




*El velo se corre con el viento y aparece una calavera bajo el. Parpadea.*

*Toma de espalda alejándose. Parpadea en distintos lugares. AL final se queda caminando en el centro y desaparece.*

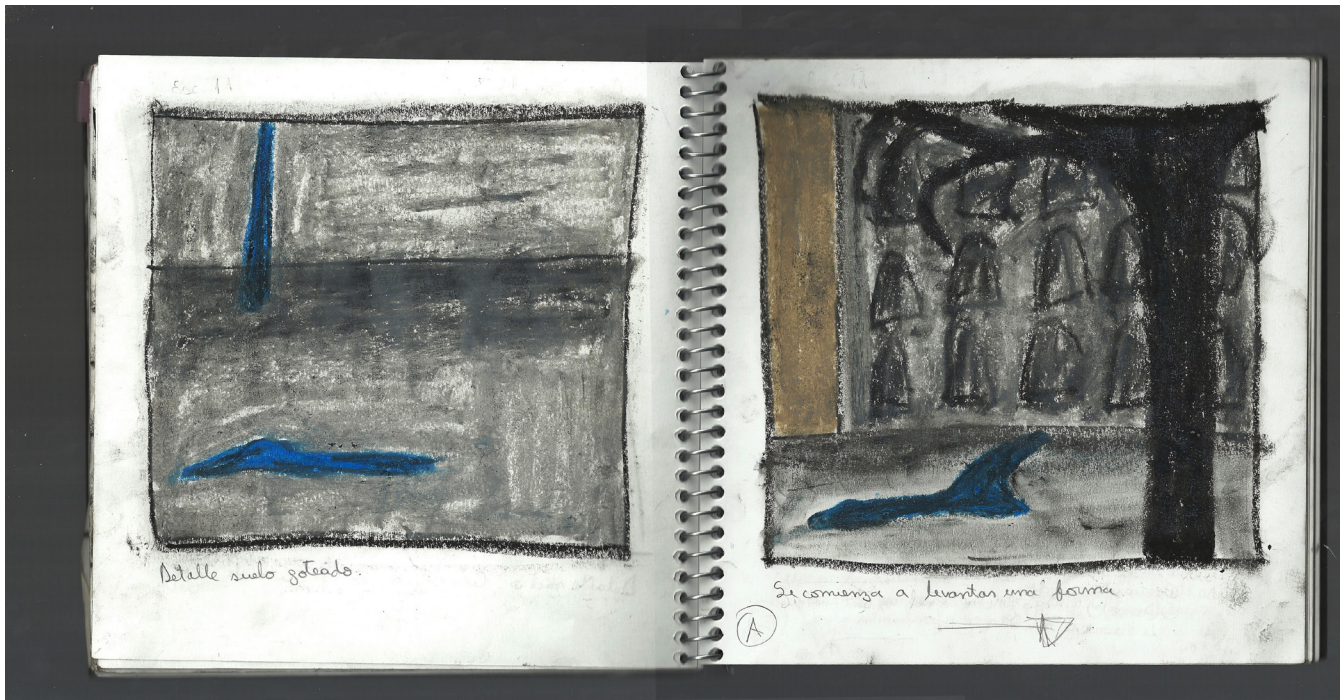
La Llorona



Negro.

Detalle nicho. Comienza a gotear líquido de uno.

Detalle Nicho. Comienza a gotear líquido desde uno.



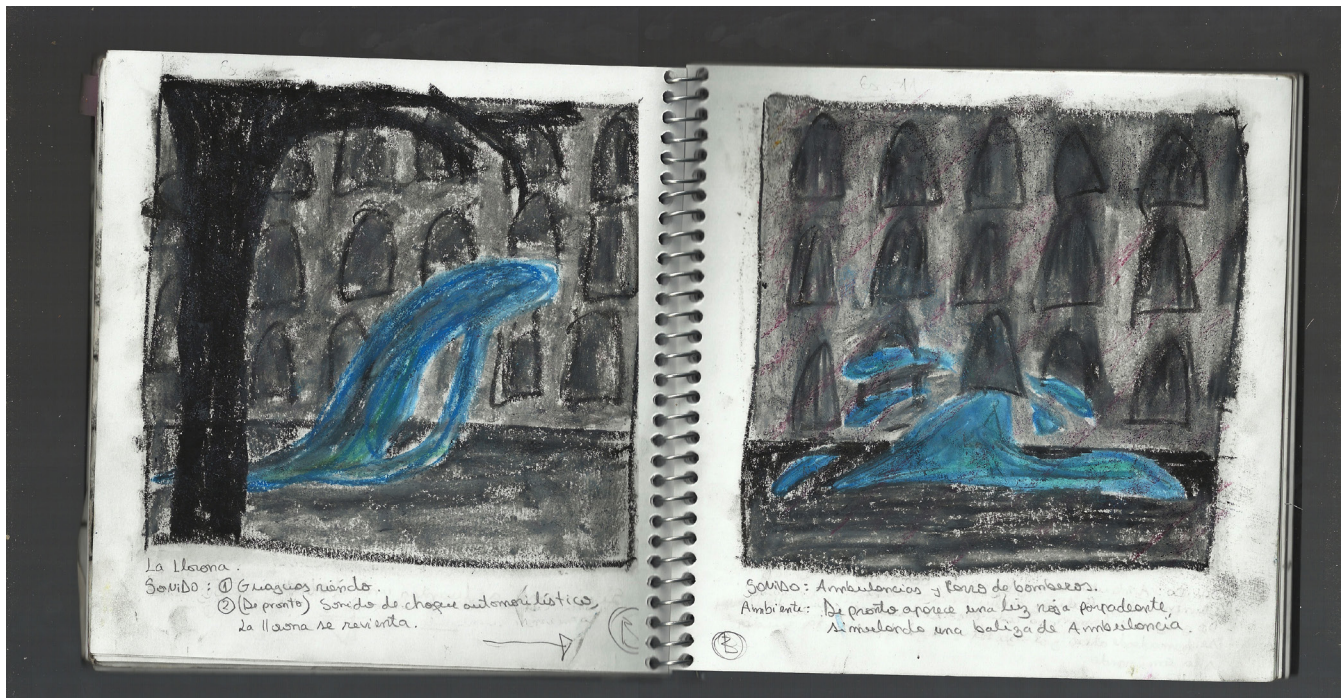
Detalle suelo goteado.

Se comienza a levantar una forma

(A)

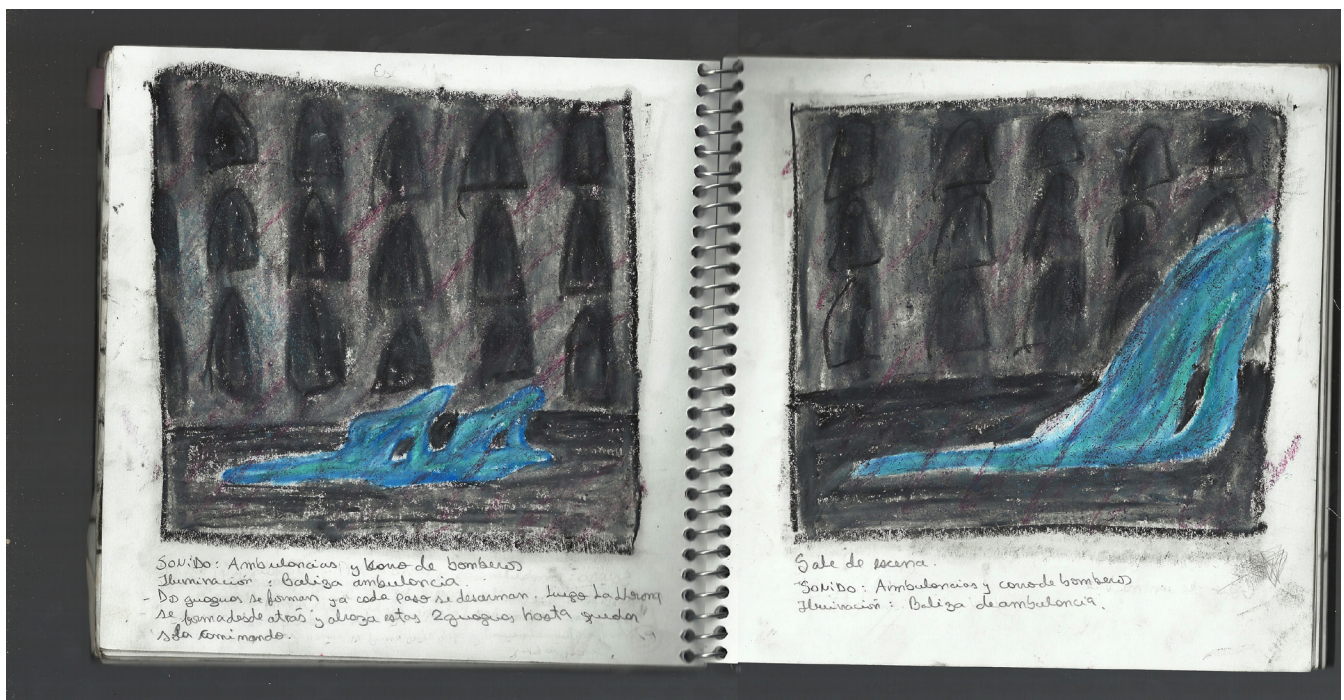
Detalle suelo goteado.

Se comienza a levantar una forma.



La Llorona. Sonido de guaguas riendo y de choque automovilístico. La Llorona se revienta.

Sonido de ambulancias y carro de bomberos. De pronto aparece una luz roja parpadante simulando una baliza de ambulancia.



Dos guaguas se forman y a cada paso se desarmen. luego La Llorona se forma por detrás y abraza a las guaguas hasta quedar sola caminando.

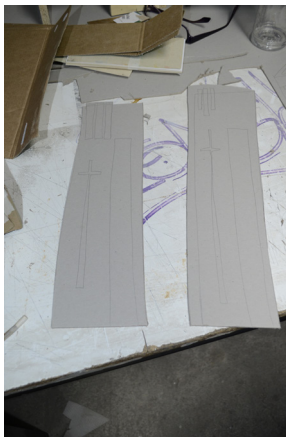
Sale de escena.

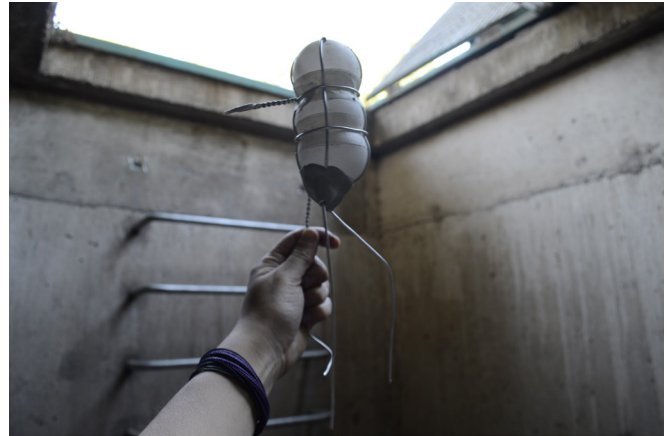
---

## PRODUCCIÓN MATERIAL DE PERSONAJES Y ESCENARIOS

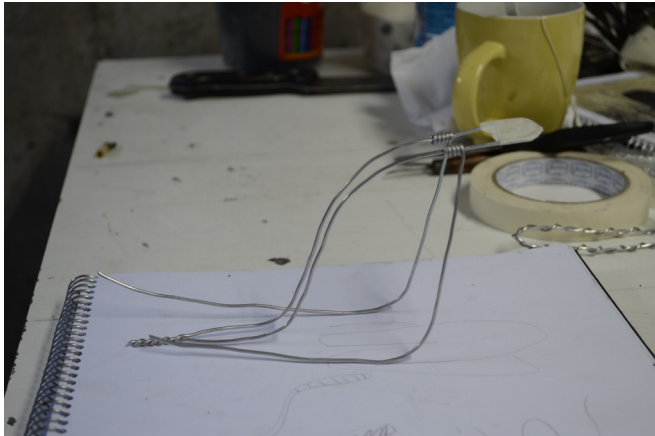
---



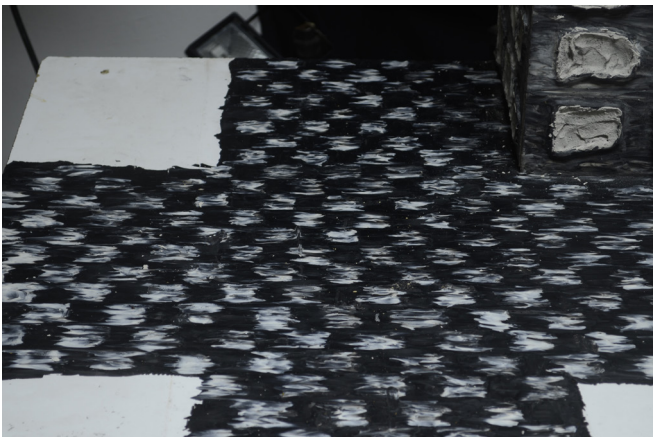
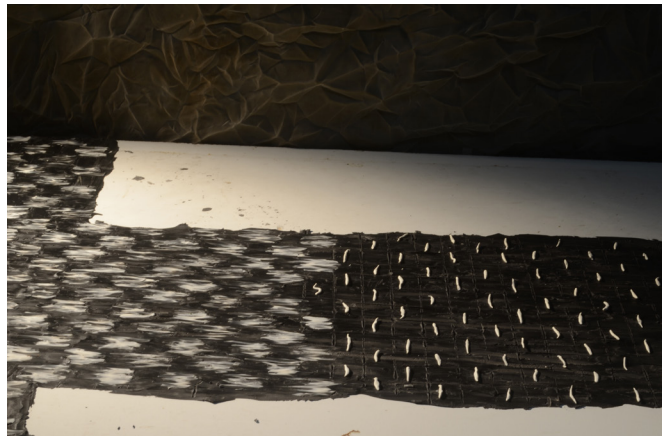












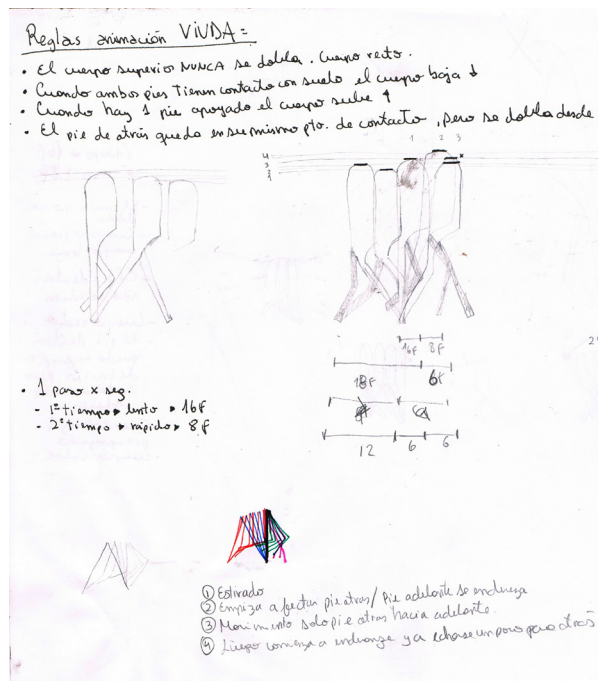
## EXPERIMENTOS VISUALES

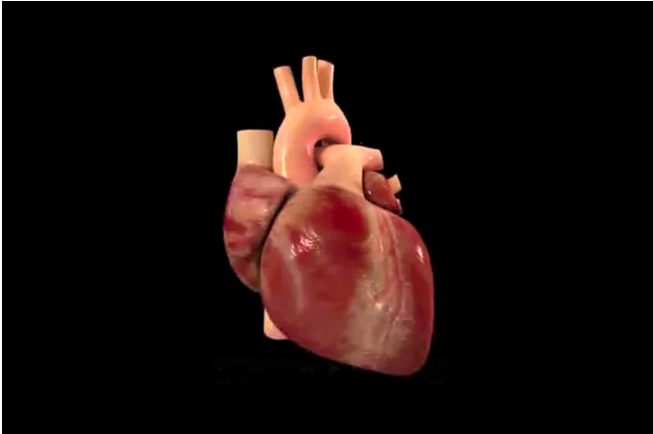
Antes de comenzar el rodaje de los cortometrajes, fue necesario hacer una serie de experimentos visuales para ver el tipo de animación de cada personaje, de los escenarios y animación de cámara (Dolly). A continuación algunas imágenes que muestran este proceso:

En *La Novia* se estudia el movimiento del palpar de un corazón para luego simularlo en el personaje.

En *La Viuda* se estudia el caminar de una jirafa para simular el mismo movimiento en el paso del personaje, de manera de representar una caminata sigilosa y bien marcada.

En *La Llorona* se estudia el movimiento de gotas cayendo y de un chorro de agua chocando en una pared.





# PRODUCCIÓN

Este proceso contempla el rodaje del proyecto. Se llevan a cabo las tres animaciones más la introducción del proyecto *Camposanto*.

## Software

Los programas utilizados para la etapa de rodaje fueron los siguientes:

- **Dragon Frame:** Software para la creación de videos en Stop Motion. Su interfaz está diseñada para manipular la imagen a capturar directamente desde el computador conectada a la cámara. Como herramientas claves nos entrega:

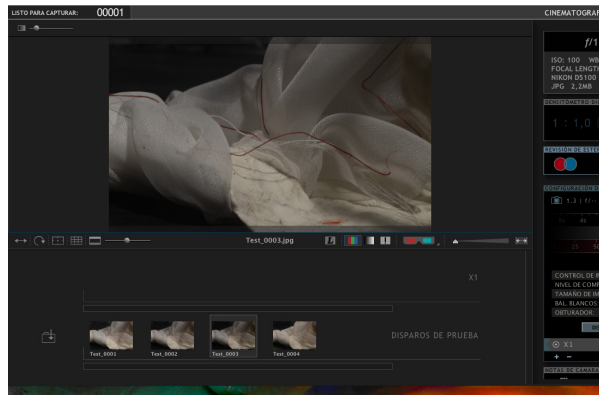
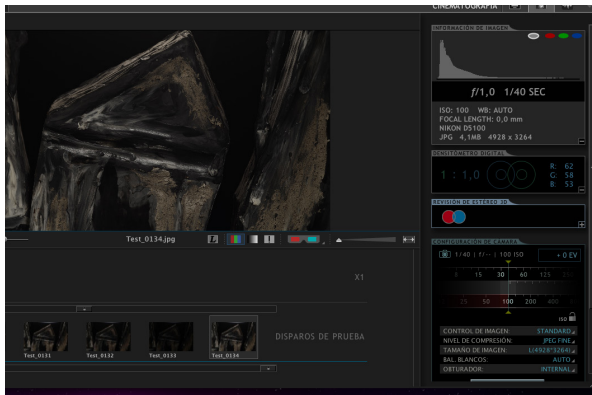
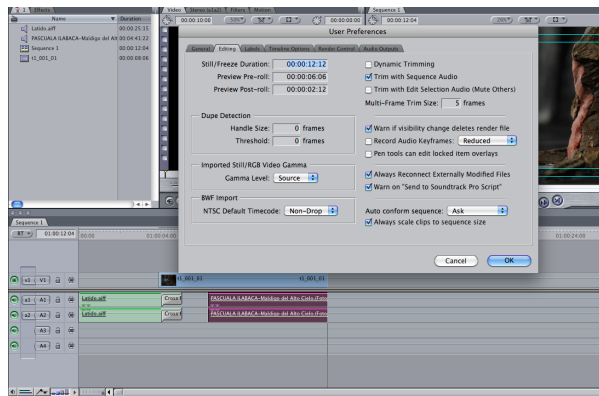
- 1.- Herramientas de animación
- 2.- Herramientas de cinematografía
- 3.- Editor de timeline
- 4.- Sistema de lip-sync
- 5.- X-sheet configuración
- 6.- Herramientas de dibujo
- 7.- DMX iluminación avanzada
- 8.-Control de movimiento

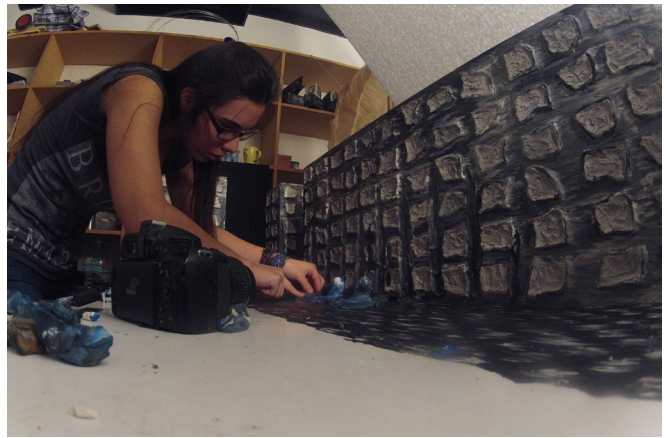
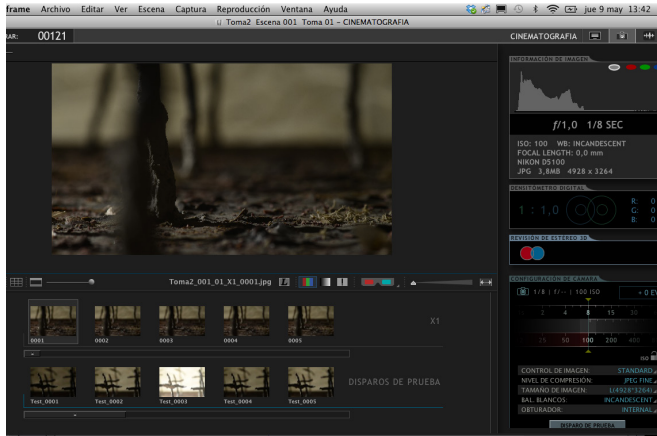
Luego de capturar las imágenes de animación, estas se exportan en tamaño 1920 x 1080 HD Apple ProRes 422 (HQ), formato de mejor calidad. Luego, para ir visualizando la continuidad de la animación con las distintas tomas que se van sacando, fue necesario utilizar a la par el software Final Cut.

- **Final Cut:** Software para la edición de video diseñado por Apple Inc. disponible solo para Mac OS X. Este programa se utiliza para el montaje de las escenas y tomas de un cortometraje o largometraje. Para este proyecto fue necesario utilizarlo al mismo tiempo que el Dragon Frame para, como se explicó recientemente, ir visualizando el cortometraje a tiempo real, e ir viendo la continuidad del proyecto.

# Rodaje

Utilizando estos dos programas se trabaja el proceso de rodaje.





# POSTPRODUCCIÓN

La postproducción contempló todo el proceso de montaje, edición, diseño de tipografías, créditos y diseño sonoro.

## Software montaje/edición

- **Final Cut Pro:** Software para la edición de video diseñado por Apple Inc. disponible solo para Mac OS X. Este programa se utilizó tanto para la producción del proyecto como para su postproducción bajo el mismo fin. En la post se utiliza para el montaje final tanto de los cortometrajes como unidad y como un todo y en su tratamiento de color. Se integran también tipografías, sonido y créditos.

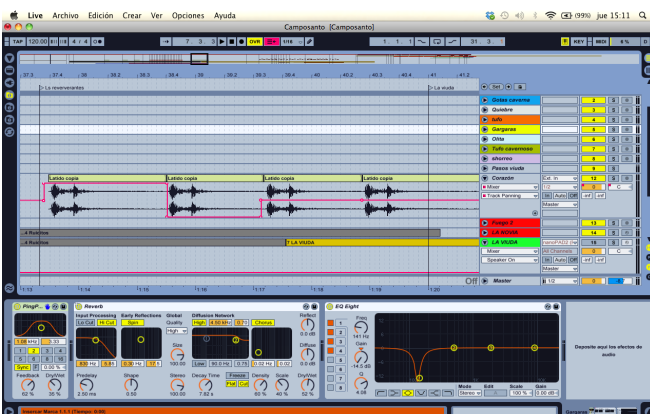
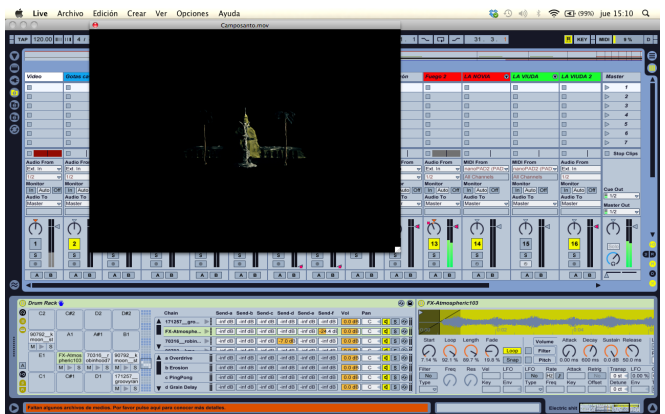
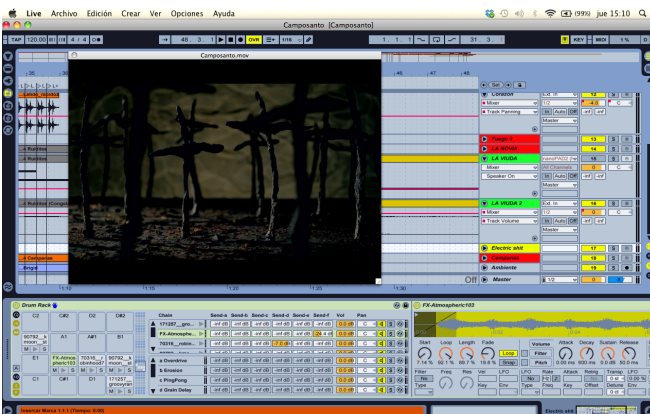
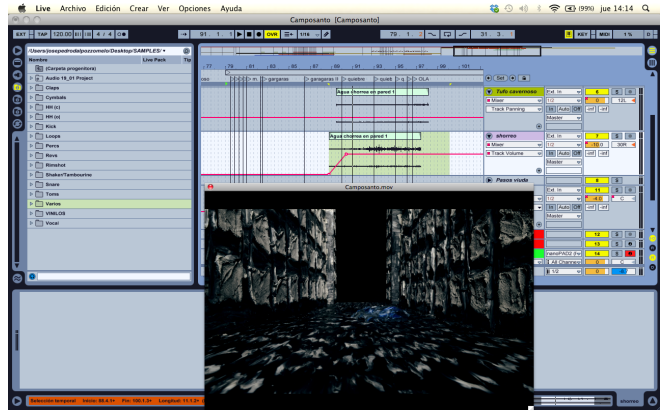
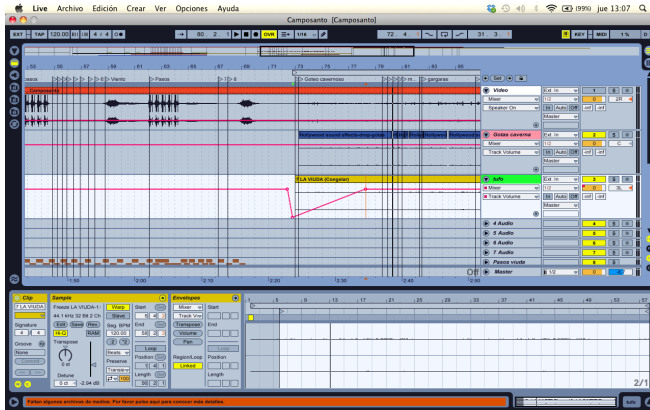
- **After Effects:** Software para la creación de composiciones, gráficos profesionales en movimiento, montaje de video, motion graphics y efectos especiales audiovisuales. Forma parte de los programas de post producción de la Adobe Suite.

Su utilización en *Camposanto* se relacionó con el borrado de los alambres que sujetaban al personaje en el cortometraje de La Viuda, a través de máscaras.

## Software montaje sonoro

- **Live:** Software para la edición, montaje, interpretación y composición sonora.

Se trabajó con una biblioteca de sonidos grabados previamente. Se fueron montando y creando diferentes efectos para la creación del mundo sonoro de cada cortometraje, logrando así una coherencia entre los sonidos de todo el proyecto.



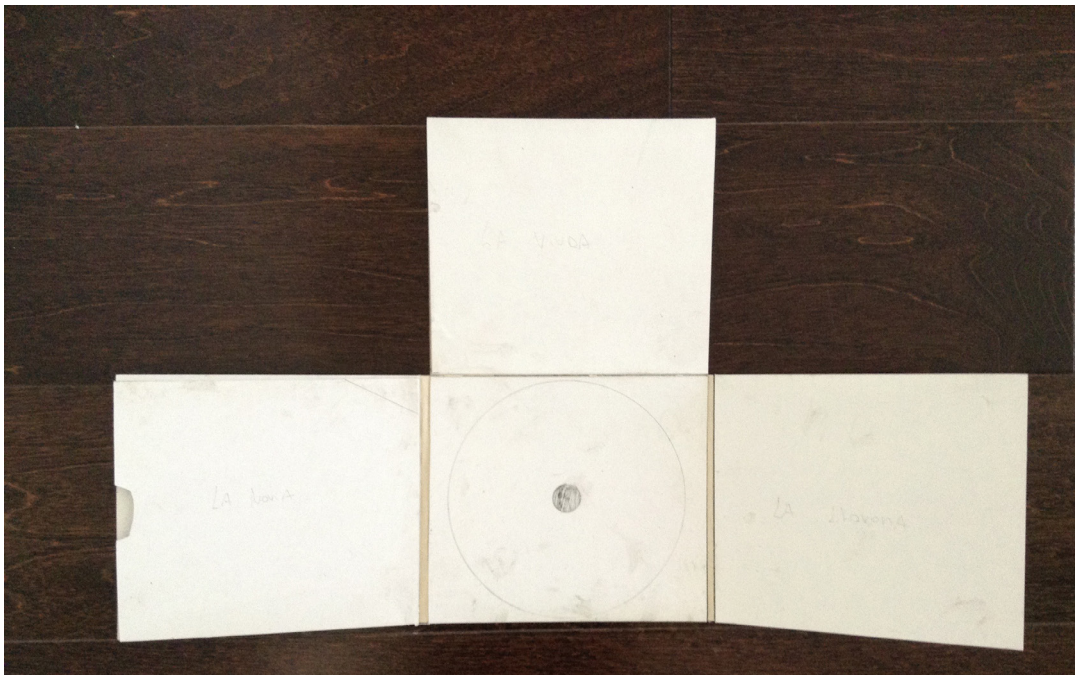


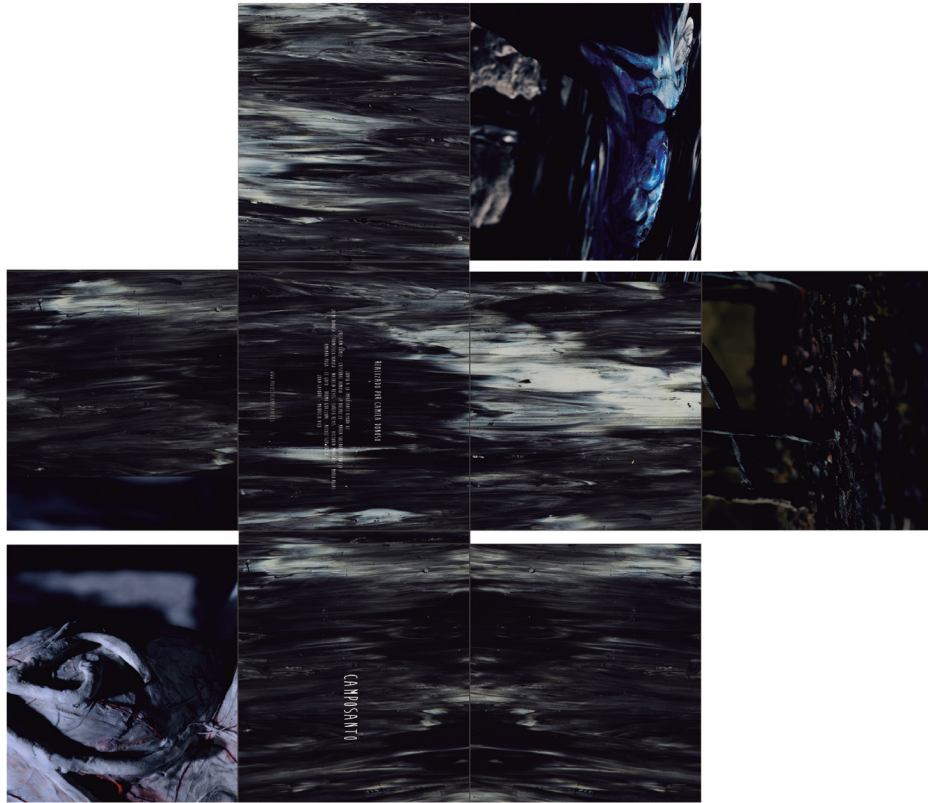
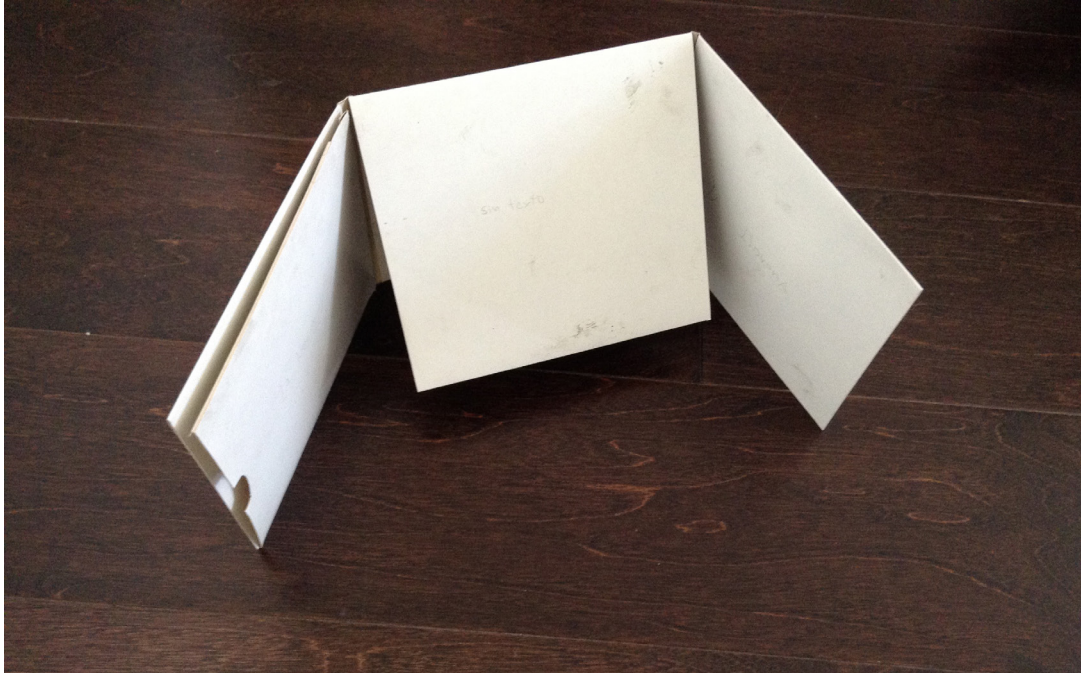
---

## CONTENEDOR/ CARÁTULA

---

Este proyecto está pensado para ser exhibido y presentado en diversos festivales de cine y animación, tanto nacionales como internacionales. El modelo de presentación será a través de un contenedor tipo carátula que contenga los cortometrajes en un DVD, y un diseño acorde a la temática. Para esto se propone un contenedor que al abrirse se despliegan 3 partes/tapas, aludiendo a la forma-cruz como símbolo representativo del lugar, y al formato trilogía. Cada cortometraje se apropiará de una de estas partes a través de una imagen representativa. El contenedor también traerá un mini libro que estará al interior de una de las tapas, donde se integrarán imágenes del proceso creativo del proyecto.





---

## POSTULACIÓN A RESIDENCIAS ARTÍSTICAS EN EUROPA

---

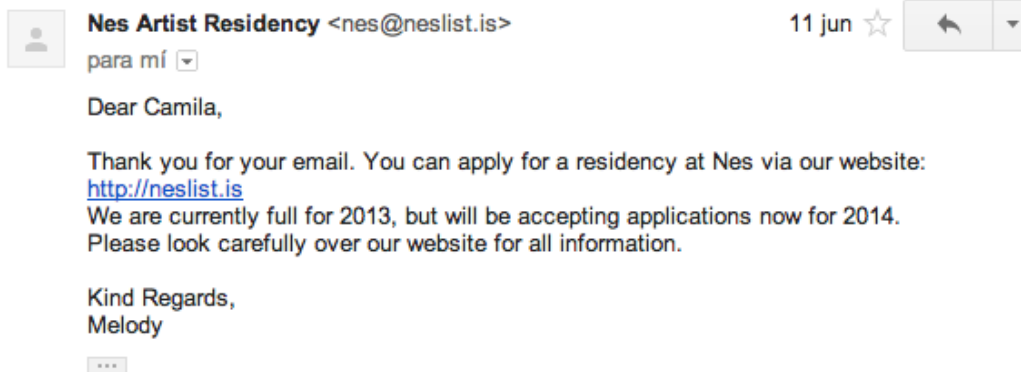
Luego de asistir a un "Laboratorio de proyectos de título en animación" dictado por el profesor Alain Sace, de L'École La Cambre, Bélgica, en el contexto del 2do Festival de Animación Internacional Chilemonos el 8 de mayo del 2013, el profesor Sace me propone la idea de postular el proyecto a residencias artísticas en el extranjero. Se investigó sobre ellas y durante un mes se trabajó en la creación de una plataforma web que mostrara todo el proceso de trabajo del proyecto (*working progress*). Se recopilaron todos los bocetos y experimentos visuales que se tenían hasta ese momento y se expusieron en la plataforma.

Entre las residencias que se postularon están las siguientes:

De las que se obtuvo respuesta:




### **1.- Nes Artist Residency, Islandia**

<http://neslist.is/>



## 2.- Vermont Studio Center, Estados Unidos

<http://www.vermontstudiocenter.org/>

 **Kate Westcott** <info@vermontstudiocenter.org> 11 jun ☆    
para mí ▾




**From:** Kate Westcott <[info@vermontstudiocenter.org](mailto:info@vermontstudiocenter.org)>  
**Date:** June 11, 2013 3:31:14 PM EDT  
**To:** Kathy Black <[kblack@vermontstudiocenter.org](mailto:kblack@vermontstudiocenter.org)>  
**Subject:** Re: Thesis Project, Chile - Residency

Hi Camila - you are welcome to apply for a visual artist's residency at the VT Studio Center. **Please apply online at [www.vermontstudiocenter.org/apply](http://www.vermontstudiocenter.org/apply)**  
You may apply for the fellowships listed at [www.vermontstudiocenter.org/fellowships](http://www.vermontstudiocenter.org/fellowships) if you apply by the June 15th application deadline. At this time we have no funding for international fellowships that would cover the cost of travel to VSC. At the April 1st application deadline we offer international fellowships which you will find listed at [www.vermontstudiocenter.org/international-fellowships](http://www.vermontstudiocenter.org/international-fellowships)  
Kate Westcott, VSC Receptionist

[info@vermontstudiocenter.org](mailto:info@vermontstudiocenter.org)

## 3.- The Banff Centre, Canadá

<http://www.banffcentre.ca/>

 **Arts Info** <Arts\_Info@banffcentre.ca> 12 jun ☆    
para mí ▾

Hello Camila,  
Thank you for your interest in The Banff Centre. It looks like you are looking for a residency. Here is a link to our film & media residency: <http://www.banffcentre.ca/programs/program.aspx?id=1372> There are instructions on how to apply. Please let me know if you have any other questions.

Warm regards,

Safia Siad  
Enquiries & Information Officer  
Office of the Registrar  
The Banff Centre  
Tel: 1.800.565.9989  
Fax: 403.762.6345  
[www.banffcentre.ca](http://www.banffcentre.ca)



MADE IN BANFF  
THE BANFF CENTRE BLOG

#### 4.- Casa Marles, Inglaterra

<http://contactcasamarles.blogspot.com/>



**Pau Cata** <paucatarles@gmail.com>  
para mí ▾

11 jun ☆



Dear Camila

Thank you very much for your interest in CeRCCa and congratulations for your work.

The characteristics of CeRCCa AIR Program are:

- Each year CeRCCa organizes 3 to 4 AIR Programs. For each residency 3 to 4 artists and researchers are selected. CeRCCa offers individual bedrooms, 2 bathrooms, two 40 2m shared studios, a library as well as a big living-room/kitchen area and a patio.

- In order to facilitate the mutual knowledge both from the different creative perspectives of the artists and the different realities of Llorenç del Penedes, during the first week of the residency, CeRCCa organizes work presentations by the artists and researchers.

- Depending on the necessities of each artist and researcher, the organizers bridge the gap between them and the different associations of the village.

- CeRCCa also facilitates a series of cultural visits to regional and national organizations as well as to different artistic and research centres of Catalonia. These activities can be accompanied by guided tours and informal meetings with different cultural agents.

- If requested at the end of each residency, CeRCCa organises a public presentation of the work that the artists and researchers have developed. These public presentations can take the format of open studios or exhibition at the local art gallery or the Cultural Centre of the village. Depending on the circumstances an exhibition can also take place in a gallery or cultural space of the region or in Barcelona

The cost for a month residency is 500E

That includes:

- Individual room
- 40 2m studio to be shared with another artist-researchers.
- Internal presentations during the first week of the residency.
- 1 cultural and 1 networking trip
- Facilitation of the development of the project
- Final public presentation

We are fully aware that most of the time artists and researchers do not have their own means to pay for a residency. This is why in our web we have a list of possible funding institutions ([www.cercca.com](http://www.cercca.com)) and we provide with selected artists with an acceptance letter.

Please let us know you are interested in our Residency Program asap.

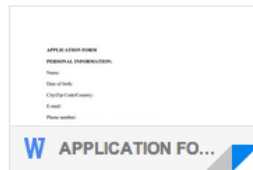
The application form is attached.

BTW, can you inform me where you have found my personal email?

We look forwards to hear from you soon!




All the best


...



## 5.- Home Sessions Arts Visuals, Barcelona

<http://www.homesession.org/>

 **Jerome \* homesession** <jerome@homesession.org> 11 jun ☆    
para mí ▾

 **No se muestran las imágenes.**  
[Mostrar las imágenes a continuación](#) - [Mostrar siempre imágenes de jerome@homesession.org](#)

Estimada Camila,

De momento, dado el estado muy incierto de nuestras fuentes de financiación (instituciones en crisis financiera muy aguda), no hemos podido mantener las becas de residencias. Por otra parte, le programa de residencias está ya completamente programado hasta marzo de 2014. Me temo que nos sea complicado dar respuesta positiva a su solicitud, en estas condiciones.

Le deseo igualmente éxito en sus solicitudes.  
Cordialmente,

Jérôme LEFAURE



C/ CREU DELS MOLERS, 15 -  
08004 BARCELONA - SPAIN

**ARTSPACE**  
**ARTISTS IN RESIDENCE**

[www.homesession.org](http://www.homesession.org)

**6.- Frans Masereel Centrum, Bélgica**

<http://fransmasereelcentrum.be/nl/>



**Geerts, Tine** <tine.geerts@cjsm.vlaanderen.be>

19 jun ☆



para mí ▾

Dear Camila

I'm sorry to let you know but for this kind of request you have, we don't have budgets available.

If you would like and are interested to come to the Frans Masereel Centre you can apply. Our next date for appliance starts end of June for the period Jan-June 2014. For more information about our residencies, please have a look at our website.

Kind regards  
Tine Geerts

**FRANS  
MASEREEL  
CENTRUM**



Tine Geerts — Kantoorcoördinator / Office coordinator  
T [+32 14 85 22 52](tel:+3214852252) — Masereeldijk 5, 2460 Kasterlee, BE  
[tine.geerts@cjsm.vlaanderen.be](mailto:tine.geerts@cjsm.vlaanderen.be) —  
[www.fransmasereelcentrum.be](http://www.fransmasereelcentrum.be)



If your GPS doesn't recognize the address,  
please try the former street name Zaardendijk 20, Kasterlee



**7- FLACC, Países Bajos**<http://flacc.info/nl>**Luuk Nouwen** <luuk@flacc.info>

8 jul ☆



para mí ▾

Dear Camilla,

Thank you for your interest in FLACC. Unfortunately we plan the projects we support well in advance. This makes it impossible to host you at FLACC in the coming months. I'm sorry that i don't have any better news.

I'm curious . Do you know why Alain Sace recommend us? I don't know him, but maybe one of my predecessor worked with him.

All the best,

...

**8.- L´eclume Animation Studio, Francia**<http://www.enclume-animation.com/>**constantin beine** <constantin@enclume-animation.com>

7 jun ☆



para mí ▾

Hello Camila,

I'm not sure to understand very well what you asked.  
But we had a look to your pictures and we agree it is an original proposition. It is well done, congratulations ;)

We are animators/directors and it is true that we organise residences for artists. The objective of these residences is to make the first step of the film (define the picture, the scenario and make a folder to present to a producer)  
BUT we try to receive some money for this (from the belgian state) and for the moment we have nothing more than what we earn with commercial projects. So it is not possible for the moment to help people in another way than giving our advice and giving a place to work in our studio.  
We would like to be able to help with giving money for a room in Brussels, for buying stuff for the film or something that helps the project... but for now it is impossible.

I also see that you made more than the half of the project, so something that would be possible would be to present your project to an institutional commission that gives money for such films (for example: experimental films commission) here in Belgium.

Could you explain me what you exactly expect from us?

kind regards,

Constantin

...

Las que también se envió mail para una posible postulación, pero que no hubo respuesta:

1.- Abbaye de Fontevraud, Francia  
<http://www.abbayedefontevraud.com/>

2.- Le Poudriere, Francia  
<http://www.poudriere.eu/fr/>

3.- Kunsthuissyb, Holanda  
<http://www.kunsthuis.nl/>

4.- Voyons Voir, Francia  
<http://voyonsvoir.org/>

5.- Gasworks, Inglaterra  
<http://gasworks.org.uk>

6.- Aarhus Billedkunstcenter, Dinamarca  
<http://aabkc.dk/>

7.- Statens Vaerksteder, Dinamarca  
<http://svfk.dk/dk>

8.- Wiels, Bélgica  
<http://www.wiels.org/>

9.- Transcultures, Bélgica  
<http://transcultures.be/>

10.- Kulttuurikauppila, Finlandia  
<http://www.kulttuurikauppila.fi/residence/call>

11.- Lademoen Kunstnerverksteder, Noruega  
<http://www.lkv.no/>

12.- Artist Residencies Enschede, Holanda  
<http://www.areholland.com/contact/>

No fue posible residir en ninguna de ellas, porque la gran mayoría de las residencias ya estaban copadas y las postulaciones debieron hacerse el año 2012 para la selección de los proyectos. Dos de ellas, The Banff Centre, Canadá, y Vermont, tenían abiertas las postulaciones pero para residir el año 2014. Por esta razón se decide retomar la producción y seguir la etapa de rodaje en Santiago, Chile.

## PÁGINA WEB

[www.proyectocamposanto.cl](http://www.proyectocamposanto.cl)

El objetivo de este sitio, desarrollado en el ítem de Plataformas, es crear un espacio donde se pueda visualizar el working progress del proyecto, desde su idea inicial, hasta el proceso de bocetaje, experimentos visuales, lugares de trabajo y making off . Todo esto con el fin de contactar a las residencias artísticas las cuales se estaba postulando.

1.- *Home /Web*: Inicio que explica el porqué de la creación de la página web vinculado a la postulación de residencias artísticas.

2.- *Author*: Acerca de mi

3.- *Project*: Fundamentos del proyecto

4.- *Creatve Process*

- General Cemetery: Contexto/ Fotos del Cementerio General

- Workplace: Fotografías de los espacios de trabajo

- Visual Experiments: Video con los experimentos audiovisuales

- Production processes: Making off del proyecto hasta la fecha

- Characters and scenarios: Bocetos de personajes y escenarios

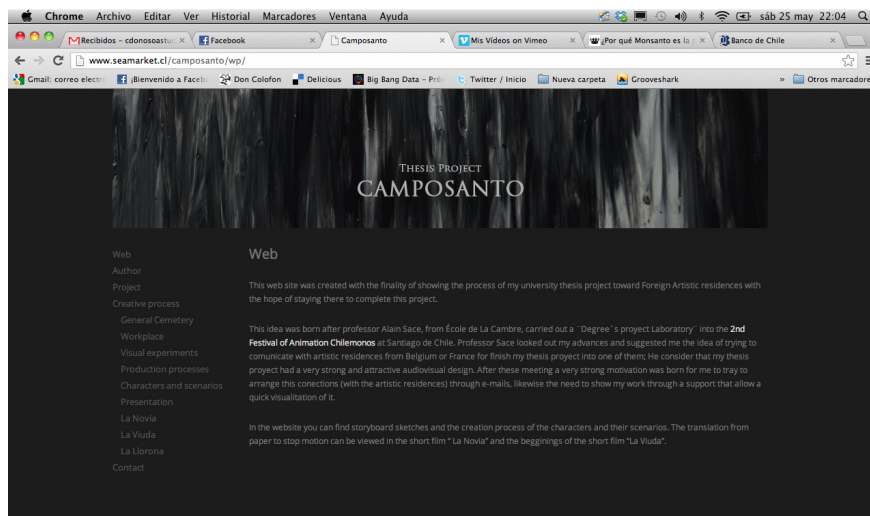
- Presentation: Bocetos de la presentación/cortina inicial del proyecto

- La Novia: Storyboards y el video de avance

- La Viuda: Storyboards y el video de avance

- La Llorona: Storyboards y el video de avance

5.- *Contact*: Mail de contacto y skype.





3

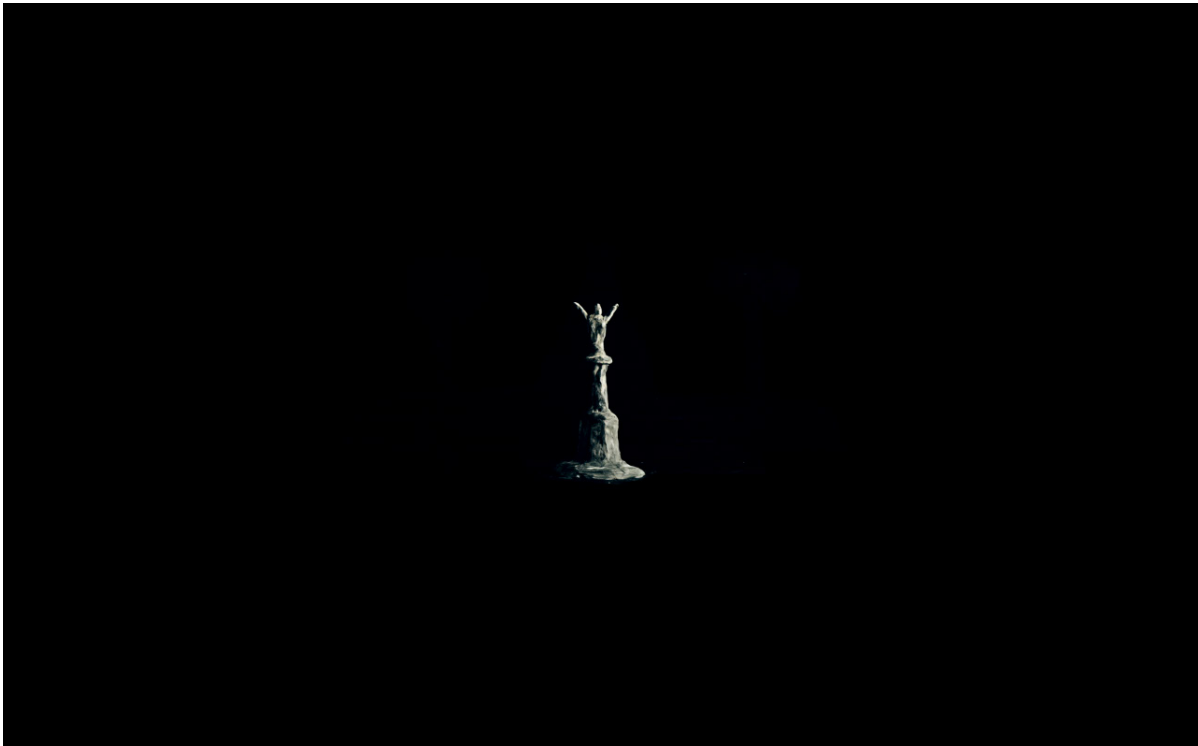
REALIZACIÓN



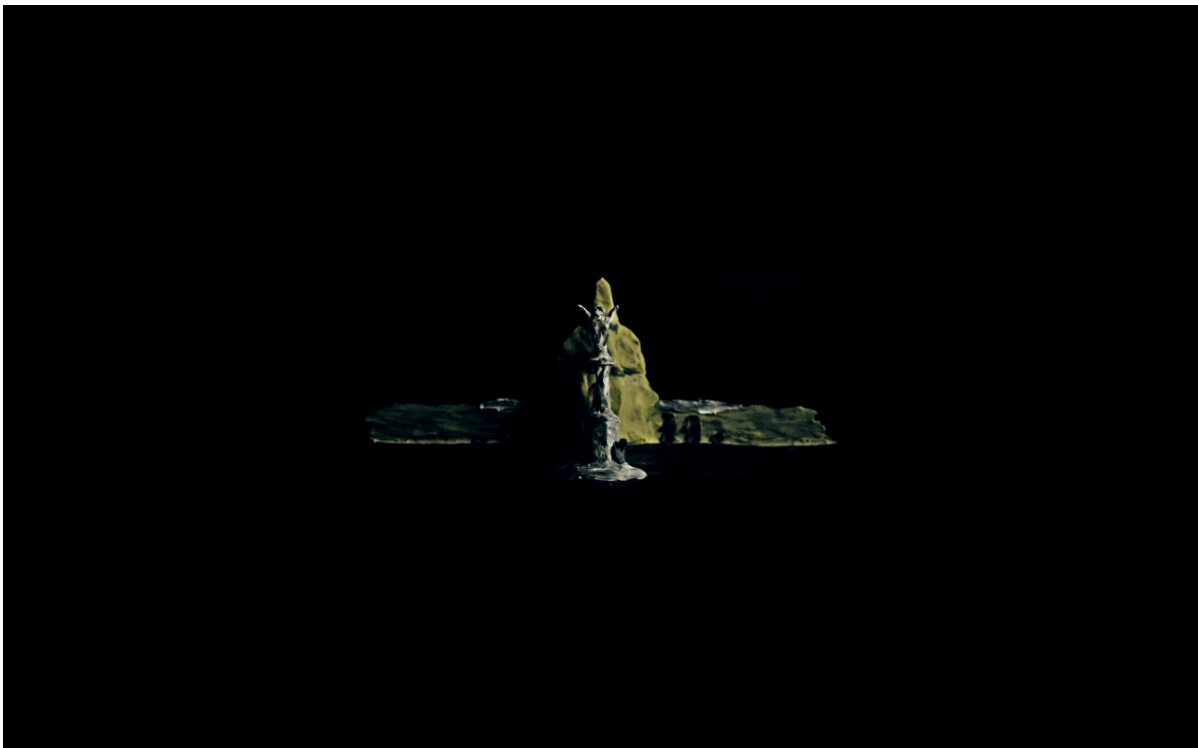


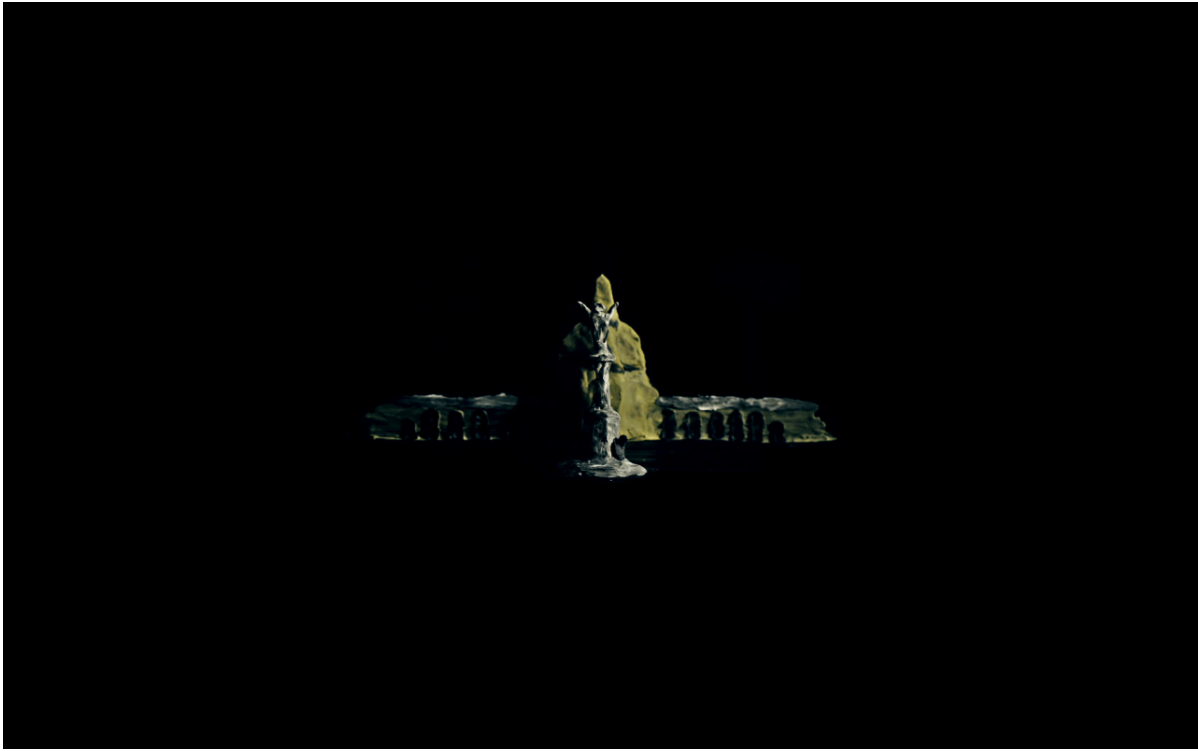
# VISUALIDAD FINAL

## PRESENTACIÓN









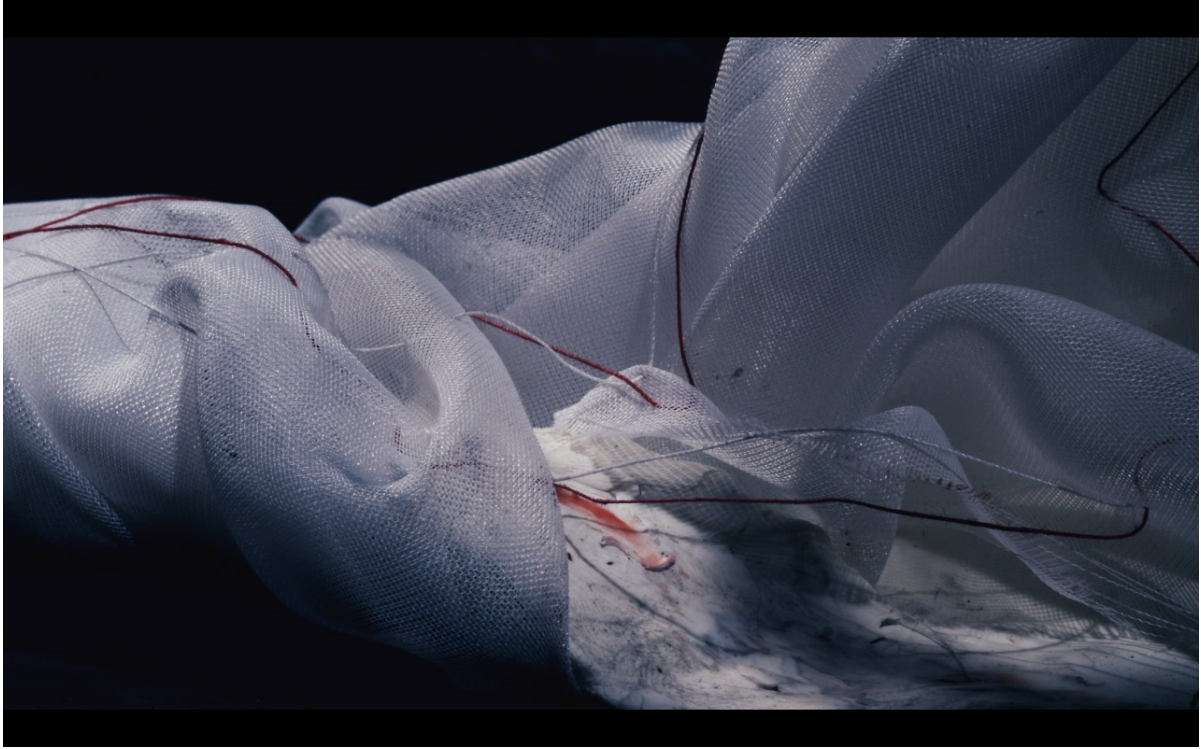


## LA NOVIA



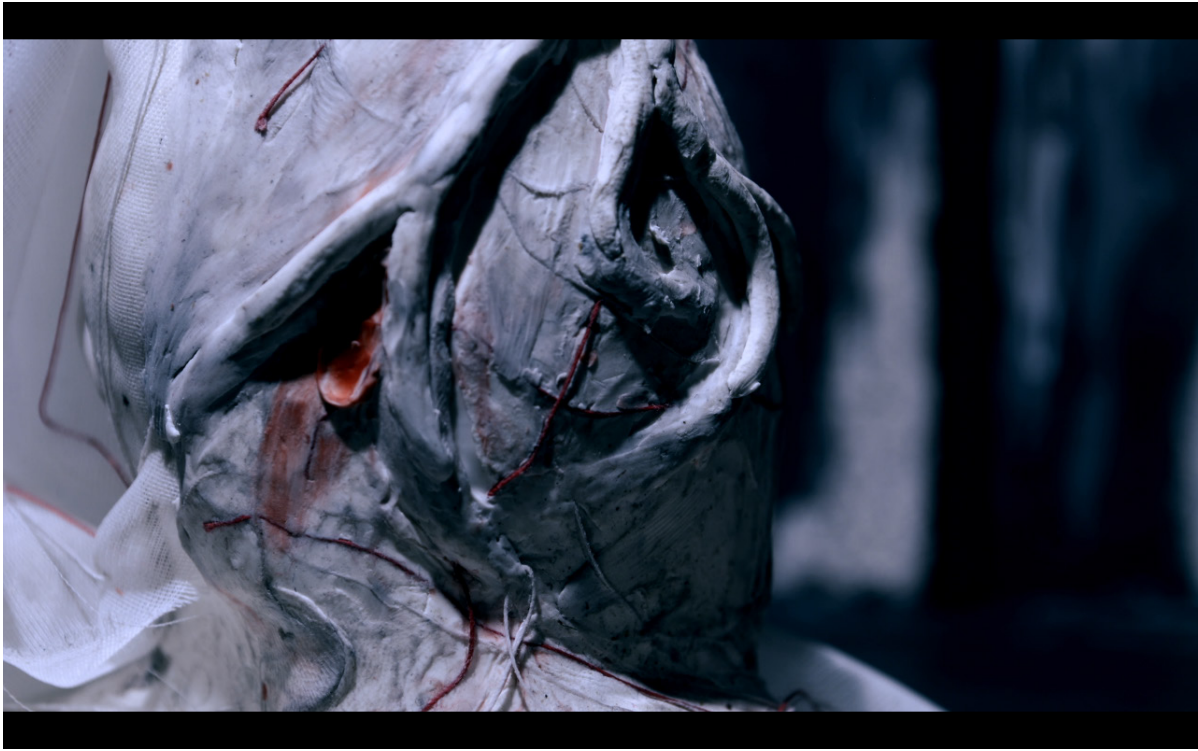




















# LA VIUDA



















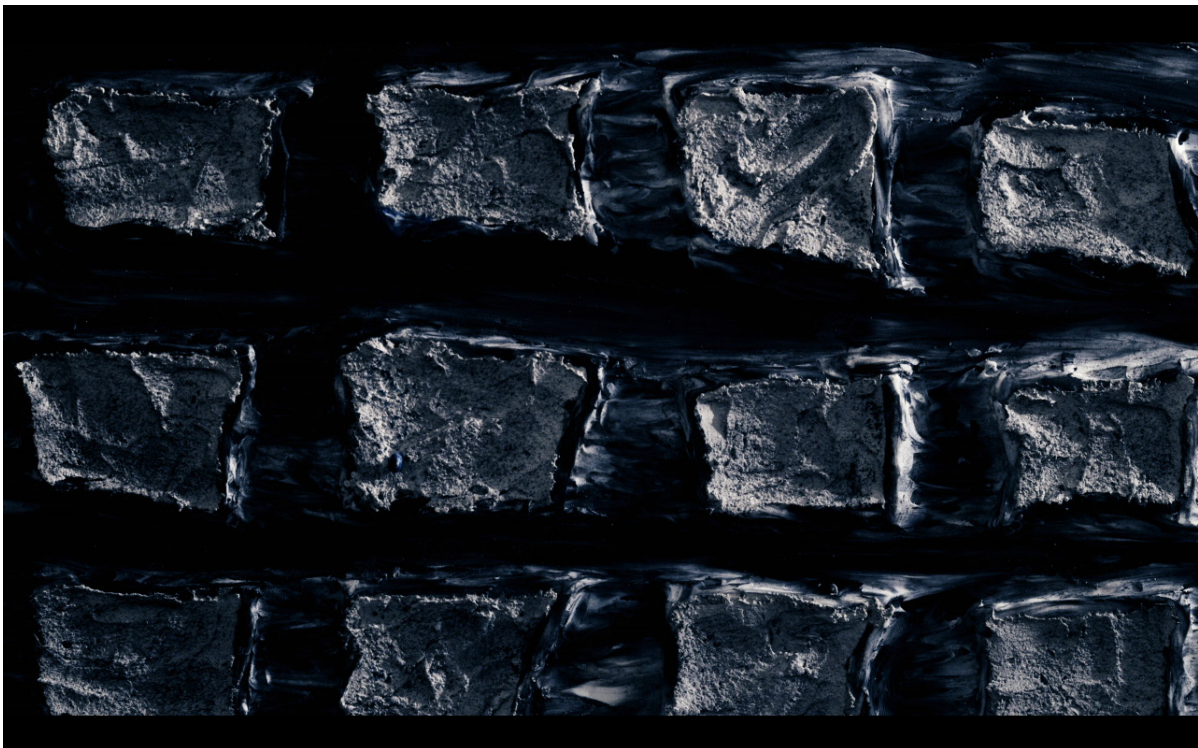
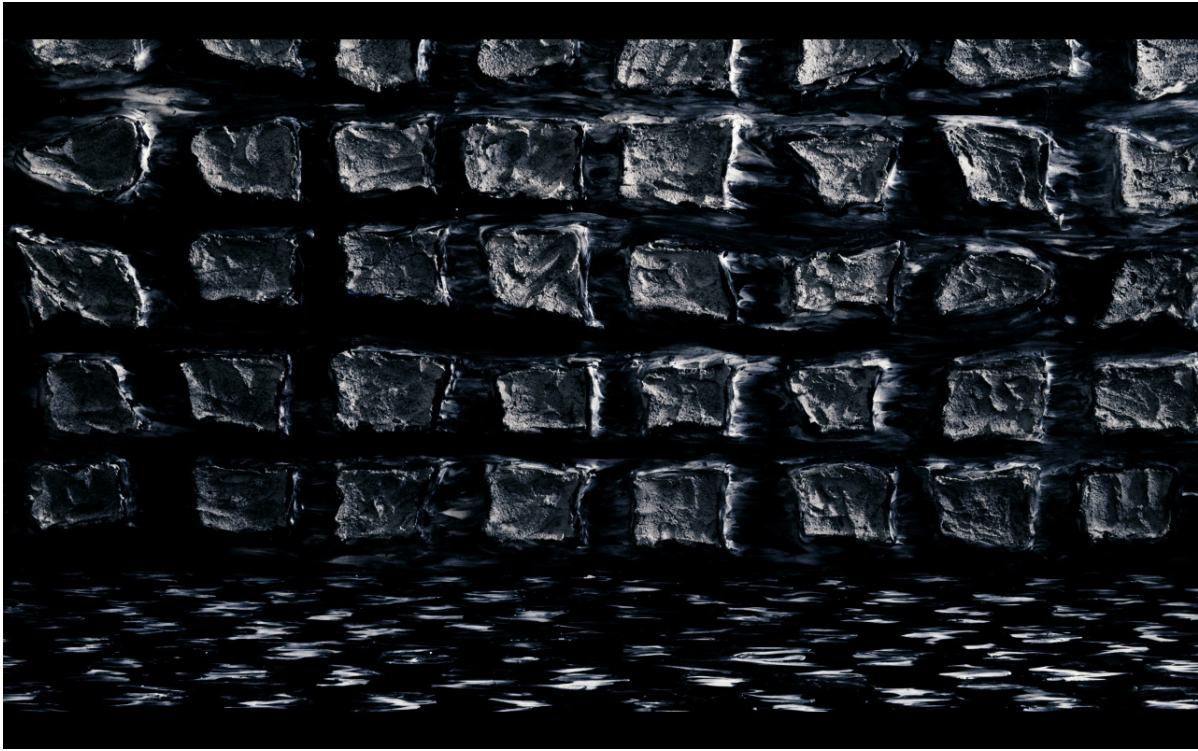


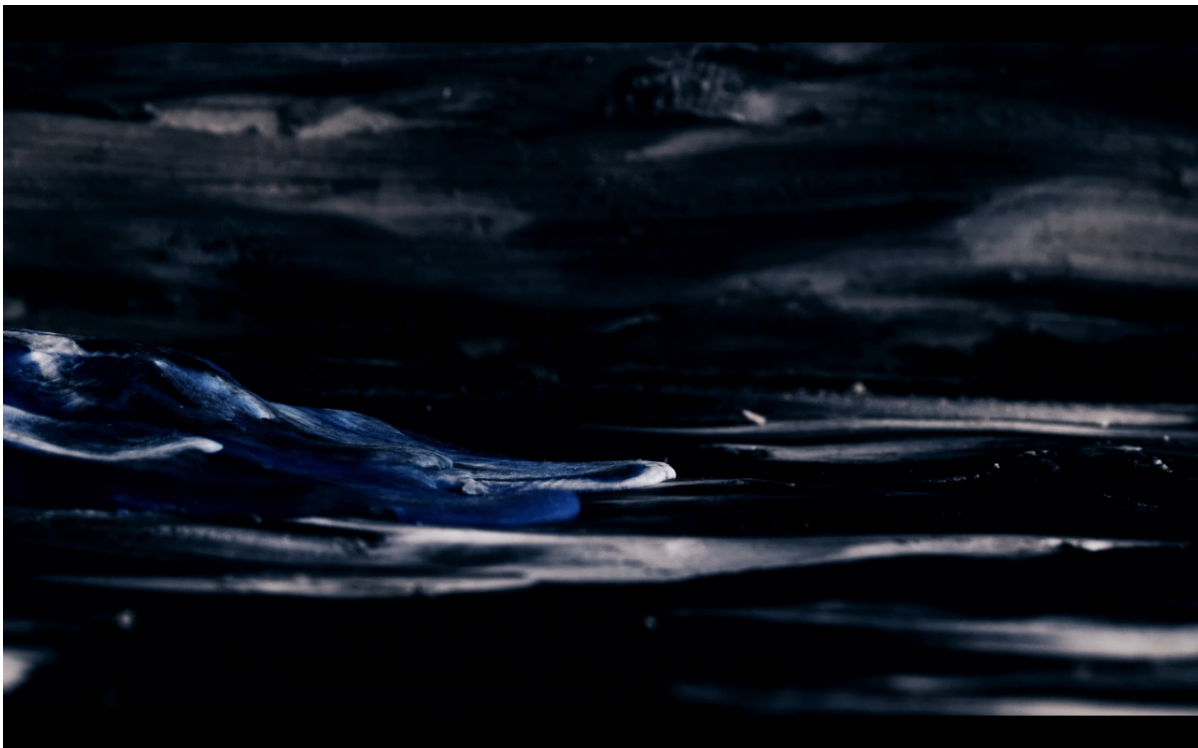
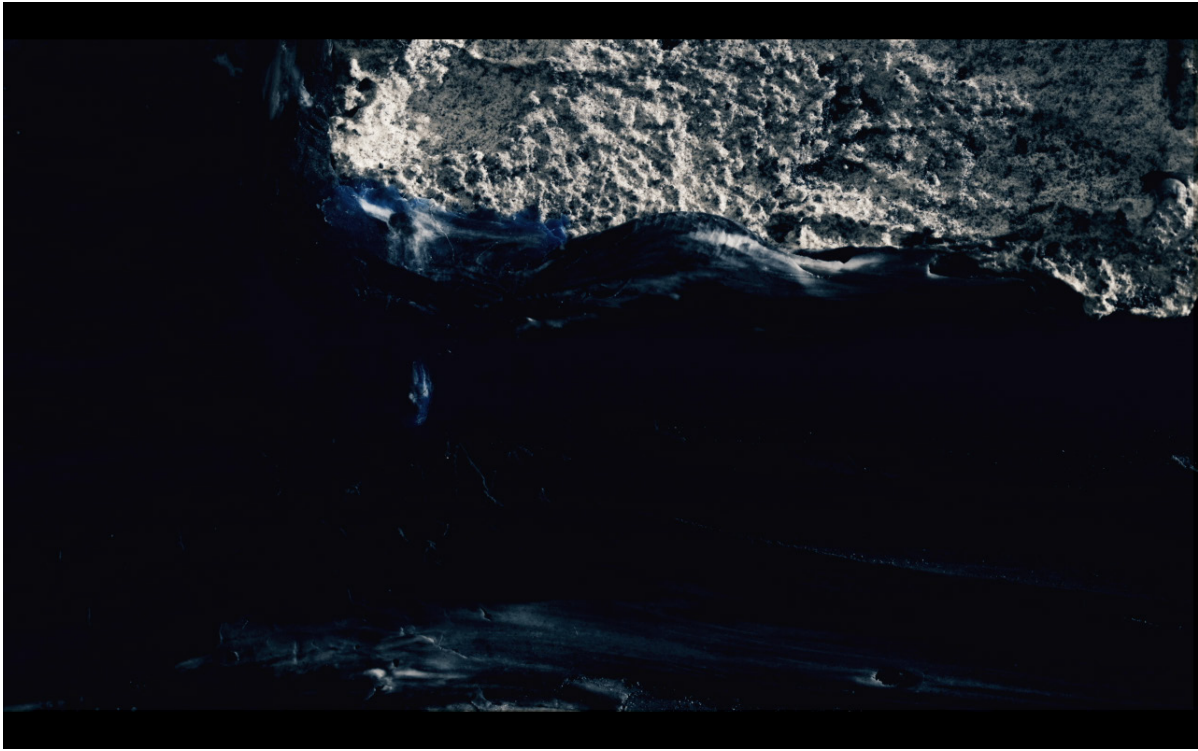


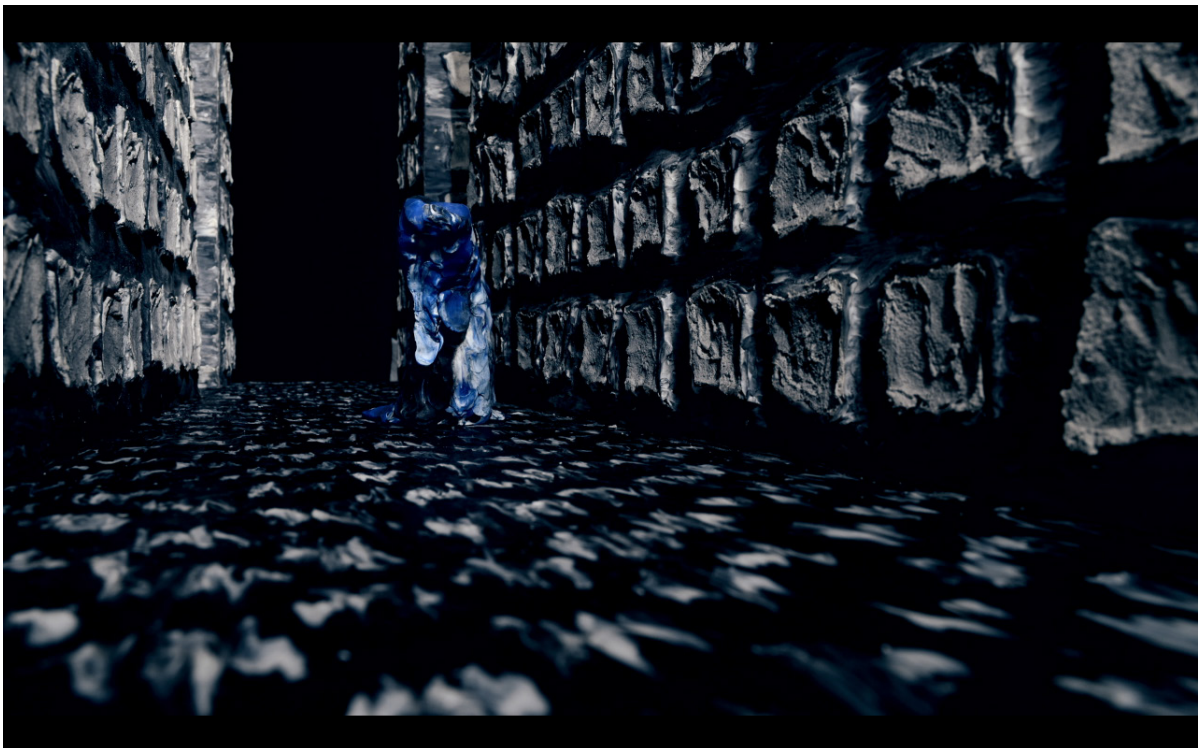
# LA LLORONA

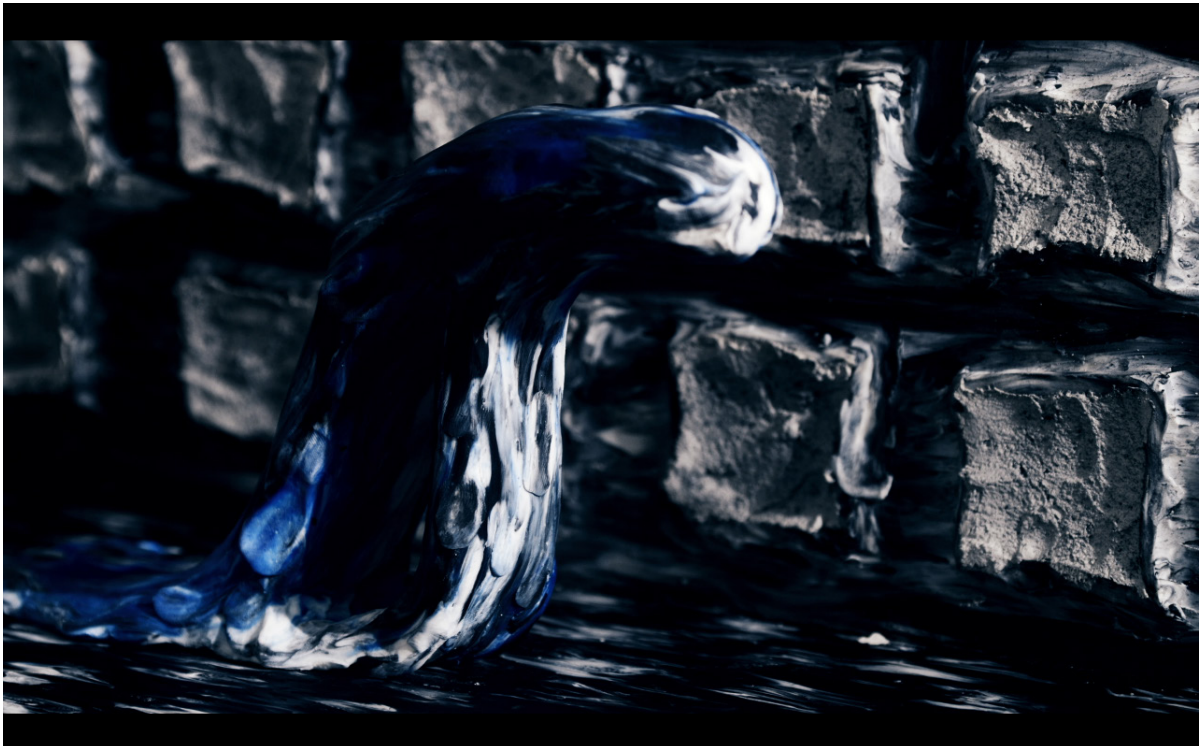


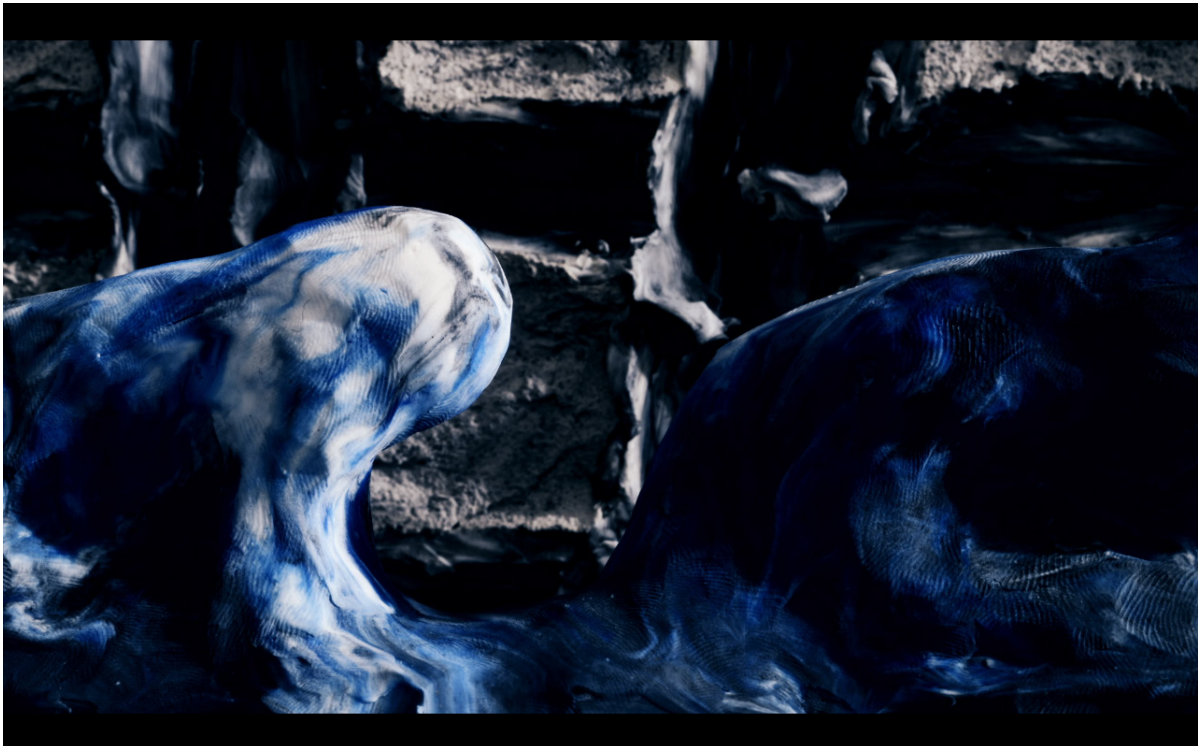




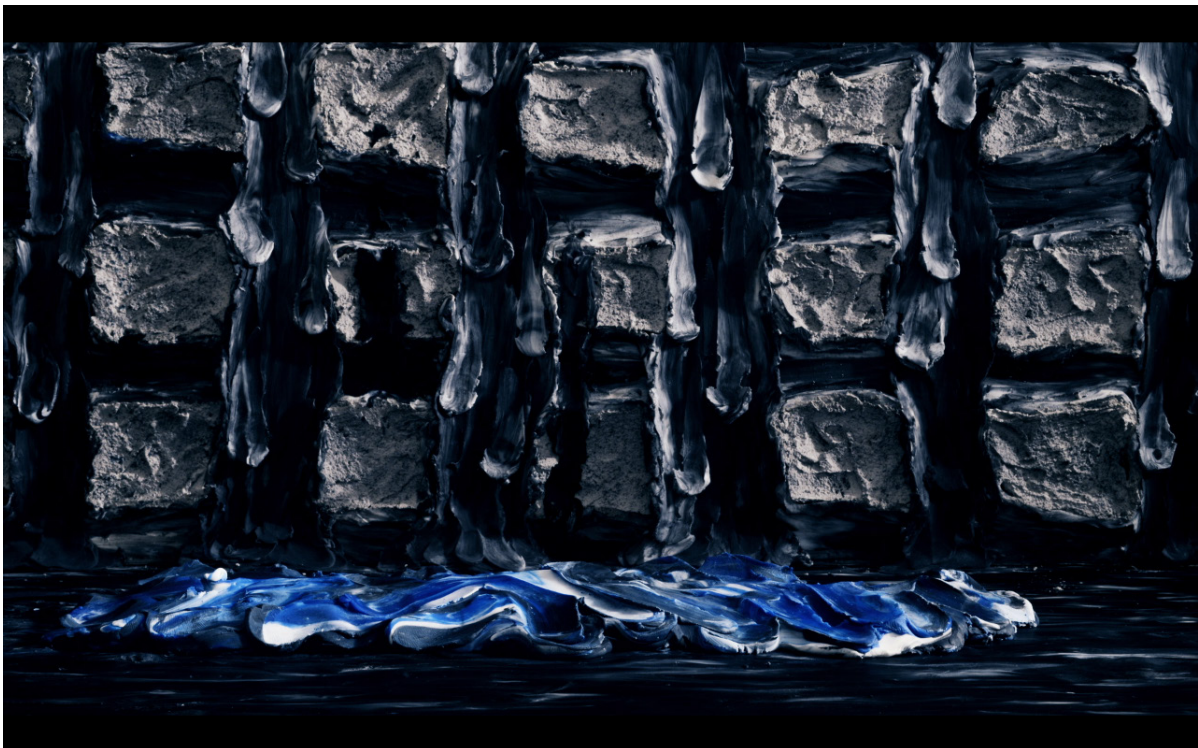


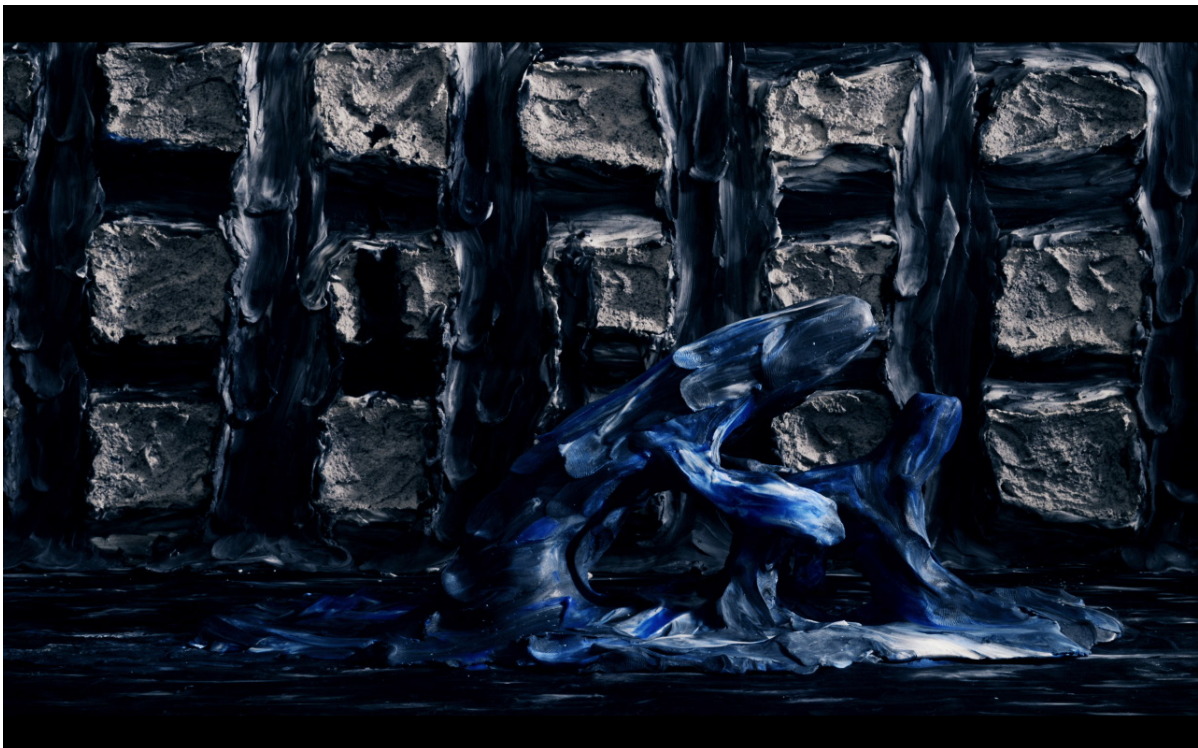
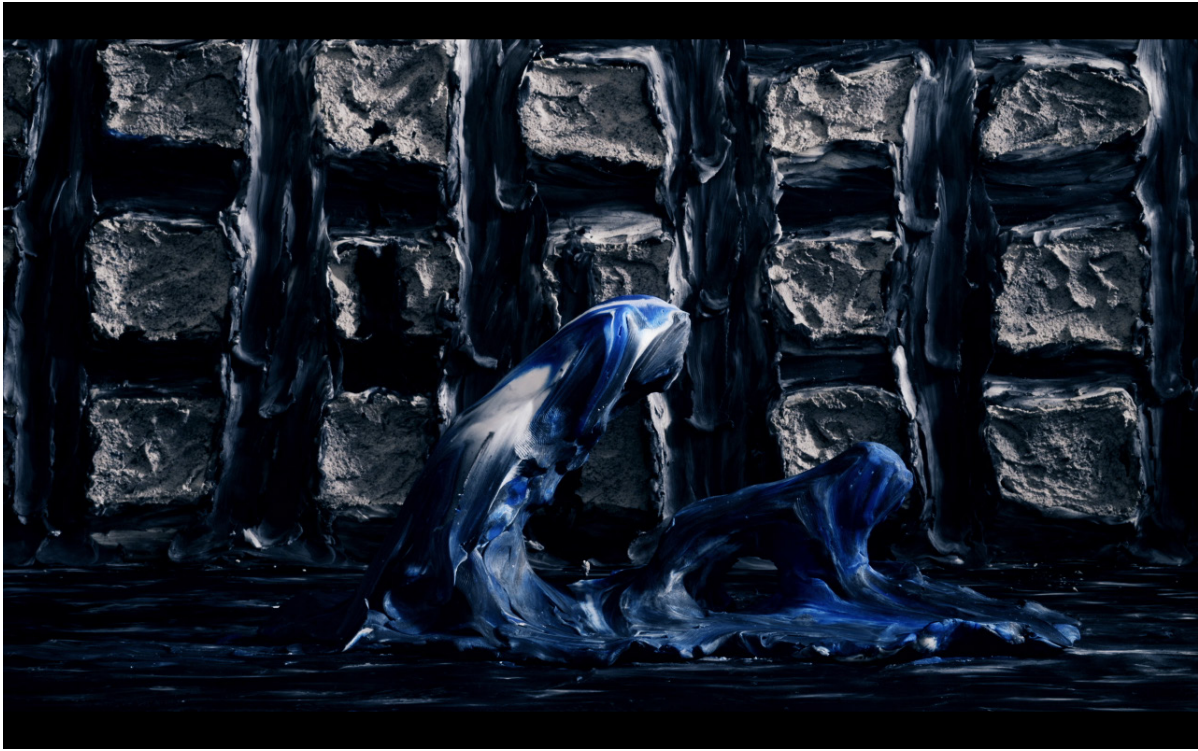




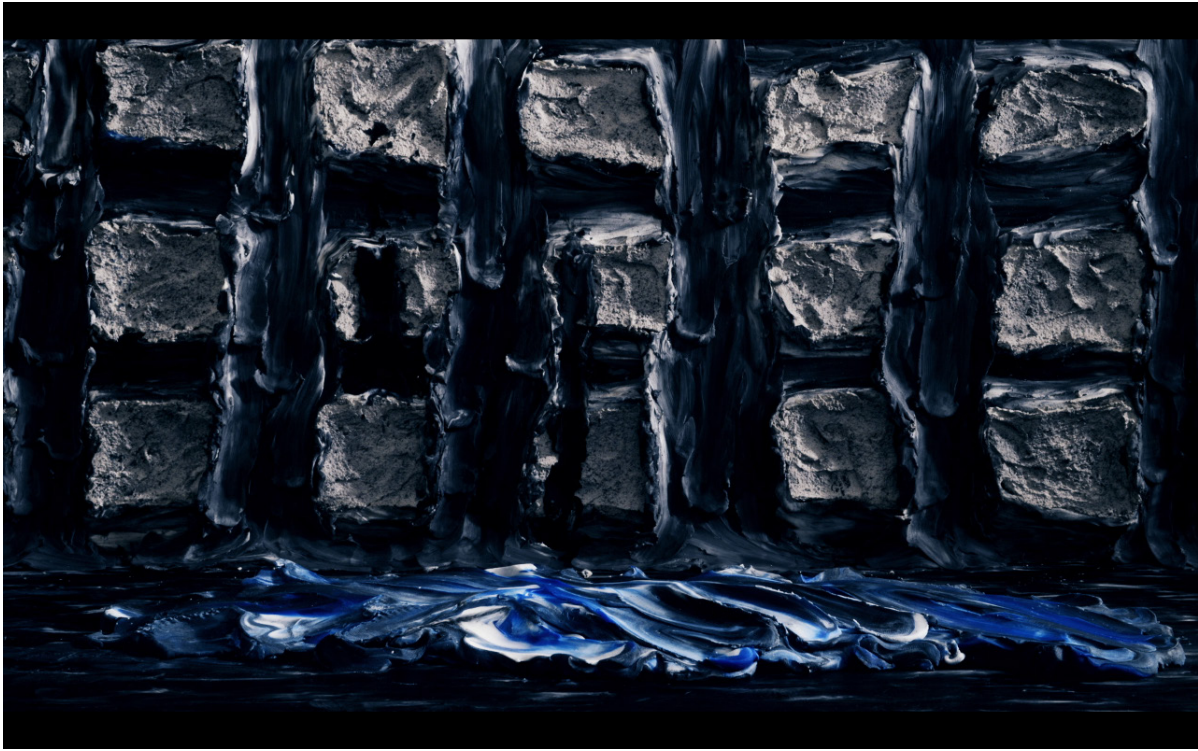












# FICHAS TÉCNICAS

## CAMPOSANTO

|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Título</b>     | Camposanto  |
| <b>Año</b>        | 2013  |
| <b>Duración</b>   | 3:45  |
| <b>País</b>       | Chile   |
| <b>Dirección</b>  | Camila Donoso   |
| <b>Guión</b>      | Camila Donoso   |
| <b>Música</b>     | Camila Donoso, Pollo Dal Pozzo  |
| <b>Fotografía</b> | Camila Donoso   |
| <b>Género</b>     | Animación. Stop motion. Fantástico. Cine experimental. Cortometraje   |
| <b>Sinopsis:</b>  | Trilogía de cortometrajes en stop motion que transfieren 3 leyendas urbanas del Cementerio General de Santiago. |

## LA NOVIA

|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Título</b>     | Camposanto – La Novia   |
| <b>Año</b>        | 2013  |
| <b>Duración</b>   | 1:03  |
| <b>País</b>       | Chile   |
| <b>Dirección</b>  | Camila Donoso   |
| <b>Guión</b>      | Camila Donoso   |
| <b>Música</b>     | Camila Donoso, Pollo Dal Pozzo  |
| <b>Fotografía</b> | Camila Donoso   |
| <b>Género</b>     | Animación. Stop motion. Fantástico. Cine experimental. Cortometraje   |
| <b>Sinopsis:</b>  | Una novia de blanco, representa el dolor, abandono y sufrimiento latente de un amor perdido y que la dejó abandonada en el altar. |

## LA VIUDA

|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Título</b>     | Camposanto – La Viuda   |
| <b>Año</b>        | 013   |
| <b>Duración</b>   | 1:03  |
| <b>País</b>       | Chile   |
| <b>Dirección</b>  | Camila Donoso   |
| <b>Guión</b>      | Camila Donoso   |
| <b>Música</b>     | Camila Donoso, Pollo Dal Pozzo  |
| <b>Fotografía</b> | Camila Donoso   |
| <b>Género</b>     | Animación. Stop motion. Fantástico. Cine experimental. Cortometraje   |
| <b>Sinopsis:</b>  | Una viuda se aparece en el Cementerio General pero nadie ha podido topar con ella. Algo esconde bajo su velo. |

## LA LLORONA

|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>Título</b>     | Camposanto – La Llorona   |
| <b>Año</b>        | 2013  |
| <b>Duración</b>   | 0:55  |
| <b>País</b>       | Chile   |
| <b>Dirección</b>  | Camila Donoso   |
| <b>Guión</b>      | Camila Donoso   |
| <b>Música</b>     | Camila Donoso, Pollo Dal Pozzo  |
| <b>Fotografía</b> | Camila Donoso   |
| <b>Género</b>     | Animación. Stop motion. Fantástico. Cine experimental. Cortometraje   |
| <b>Sinopsis:</b>  | Una madre trae tanto dolor por la pérdida de sus hijos que se derrite ante los nichos del cementerio. Su llanto se transforma en materia líquida. |

# LICENCIAS LEGALES

El proyecto posee una licencia Creative Commons que será aplicada a:

- El material audiovisual que contempla la trilogía de los cortometrajes
- El diseño del sitio web y todas las imágenes de proceso, tanto fotografías, videos, bocetos, etc, ya que todas fueron realizadas bajo creación propia
- El contenedor/ carátula del proyecto audiovisual

La licencia elegida es la de Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0). Esto se traduce en:

**Usted es libre de:**

**Compartir-** copiar, distribuir, ejecutar y comunicar públicamente la obra

**Adaptar-** remezclar, transformar y construir sobre el material

El licenciante no puede revocar estas libertades, siempre y cuando siga los términos de la licencia

**Bajo los siguientes términos:**

**Atribución** - Usted debe dar el crédito apropiado, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de cualquier manera que sugiere el licenciante usted o su uso hace suya.

**No comercial** - No puede utilizar el material con fines comerciales.

**CompartirIgual** - Si remezcla, transforma o amplía el material, debe distribuir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.

**No hay restricciones adicionales** - Es posible que no se apliquen los términos legales o medidas tecnológicas que restringen legalmente de hacer cualquier cosa que la licencia permita.<sup>1</sup>



---

1

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

# ENTREVISTAS

Al estudiar los relatos orales de una localidad en específica y del medio audiovisual animado en stop motion como medio de transferencia, se hace necesario el análisis de los campos narrativos de ambos lenguajes e identificar sujetos dentro del contexto nacional que se desenvuelvan en estas áreas para así lograr un mayor acercamiento y ampliar los conocimientos sobre el objeto de estudio. Existen, dentro de las industrias culturales y creativas del país, especialistas involucrados directamente con estos campos, los cuales nos proporcionarían mayor información sobre el objeto de estudio y una evaluación del proyecto.

Para los sujetos expertos y tipos se definieron diferentes objetivos, según el campo de estudio de cada uno de ellos.

## **1.- Sujetos expertos:**

- Micaela Navarrete

Conocer su visión sobre los relatos orales y leyendas urbanas, dentro del contexto del Archivo de Literatura Oral y Tradiciones Populares de la Dibam, y la transferencia de estos relatos a través de los medios audiovisuales.

## **2.- Sujetos Tipo:**

- Joaquín Cociña junto a Cristóbal León

- Enrique Ortega

- Hugo Covarrubias

- Alain Sace

- Bruno Guazonni

Conocer en profundidad el trabajo y trayectoria de cada animador y su relación con el Stop Motion; Evaluación del proyecto *Camposanto*.

Estas entrevistas se dividieron en estas dos temáticas a tratar, donde, a modo de introducción se conversó sobre la trayectoria, procesos de trabajo y visiones personales sobre el Stop Motion, y al finalizar las preguntas se enfocaron principalmente en el proyecto Camposanto de manera de obtener una conversación que se enfocara a la retroalimentación, opinión y evaluación del proyecto según sus propias visiones.

---

## ENTREVISTA

### Micaela Navarrete

---

*Encargada Archivo de tradiciones populares y literatura oral - DIBAM*

*14 de noviembre del 2013 – Biblioteca Nacional de Santiago*

**C.D:¿Cómo nace el Archivo de Literatura Oral y Tradiciones Populares de la Dibam? ¿Y cuál es el enfoque, siendo tu Directora, del Patrimonio Inmaterial?**

**M.N:** Bueno, la Biblioteca desde siempre ha trabajado el tema del Patrimonio Inmaterial aún cuando no existía esta sección, pero siempre se ha trabajado el tema aún cuando la UNESCO no ponía tanto énfasis, y ahora el Consejo de la Cultura dice que el tema lo iniciaron ellos y que era un tema de ellos, se demoraron 10 años en firmarla. Este Archivo, siendo nuevo está desde el año 1980 trabajando este tema, aunque no tengamos documentos pero si tenemos mucho material. Hemos ido en algunos gobiernos, no me acuerdo en cual fue, fuimos con la directora y llevamos material a la Ministra de Educación que era Mariana Aylwin, y llevamos todos los productos que teníamos. Cuando estuvo mejor el tema fue en los inicios cuando no se llamaba Consejo de la Cultura, sino que División de Cultura que dependía del Ministerio de Educación, entonces yo creo que en la época de Claudio Di Girolamo fue muy potente, recogiendo material y archivos de cantoras, rezadoras, cantos populares, canto a lo divino, músicos callejeros, personajes de la calle, además de recoger otras cosas que no necesariamente tienen que ver con lo estrictamente inasible e intangible. Por ejemplo manuscritos populares, manuscritos de poetas populares y eso.

Entonces se puede venir a escuchar las cantoras, hay algunos registros en video. El archivo además tiene registros fotográficos de muchas fiestas, encuentros de personajes, pero la idea es que nosotros en el Archivo damos la voz a los que nunca aparecen en los diarios, o en los libros, o sea la idea es recoger eso para tenerlo como fuente, como son las fuentes que no se usaban hace pocos años, que es escuchar al hierbatero de la esquina, y que uno diga en la bibliografía "entrevista a Don José" que dice que las hierbas son tales; o en tu caso "entrevista a Panteonero del Cementerio General" que él no tiene un cargo ni siquiera profesional, él no es el vocero del Ministro de Bienes Nacionales, no es el cura que tiene la voz con respecto a religiosidad oficial, pero él es un testimonio, nadie vive lo que vive él. Entonces esa es la idea, fomentar en este archivo que pongamos finalmente oído en la gente común y corriente, en los que son testigo. Puede haber un libro fantástico sobre trenes, sobre ferrocarriles, no sé, pero quien ha recogido la historia de los conductores, de los viejitos cuando se cerró ferrocarriles cuando se cerró Ferrocarriles del Estado por ejemplo, o de los viejitos que eran cambiadores o que tenían pegas que parecen menores. El investigador por lo mucho que investigue, que lea mucha bibliografía, revise lo impreso y hable desde su escritorio. Él tiene una visión, pero hay que escuchar las otras visiones, ese es el valor en definitiva, el valor del patrimonio inmaterial.

Ahora, no pasa solamente porque se entienda que el patrimonio inmaterial es de los pobres o es de los campesinos, es de todos nosotros. O sea, nosotros antes de ir a la escuela, teníamos un acervo cultural que recibimos oralmente de la nana, de la mamá, de la vecina, o del compañerito de kínder. Y también la gente de alta alcurnia, que serán muy

leídos, tendrán apellidos y vendrán ya con una carga social distinta, pero también tienen sus experiencias, experiencias orales. O sea existen los saberes orales, antes que la escritura, otras perspectivas. Al hablar con alguien del cementerio, se da testimonio de lo que él me dijo, no tiene que comprometer mi creencia. Tú como diseñadora, tienes que interpretar lo que él te dice, pero también interpretar lo que dice un libro, pero a la par, no asimilar como fuentes menores las fuentes orales, y para eso es este archivo. Que la gente venga acá, que investigue ¿Habías venido antes?

**C.D: No había venido, porque no he encontrado el valor que tiene la leyenda urbana dentro de este Patrimonio Inmaterial, o sea he encontrado folkloristas que hablan de leyenda urbana pero fuera del país. Por lo mismo la razón de esta entrevista**

**M.N:** Ya, entonces tú no has encontrado escritos. Ya, ahí me gustaría poner atención, tú no has encontrado escrito, pero eso no quiere decir que tú no lo puedes usar porque pienses que es un testimonio patrimonial menor porque no lo has encontrado escrito.

**C.D: O sea yo lo considero, pero no lo he encontrado en informes, papers o archivos, ni siquiera acá mismo**

**M.N:** Pero imagínate la pila de cosas que habrá que no están registradas y generar información, generar entrevistas y dar valor a eso. Tienes que dar consistencia a ese patrimonio a través de entrevistas, imágenes, generar investigaciones asociadas. Hay un Parra que hizo un libro sobre las historias del Cementerio General, César Parra.

**C.D: César Parra, si, fui a un tour con él**

**M.N:** Él ha recogido más

**C.D: Osea, he encontrado leyendas urbanas en internet, César Parra y otros autores. Pero a lo que me refiero es al valor que se le da a la leyenda urbana dentro de este patrimonio inmaterial. Porque se habla mucho de bailes, de vestimentas, pero no de leyendas urbanas.**

**M.N:** Tú estuviste diciendo que no se le considera dentro de otros grupos, o que se habla poco, pero fíjate que no porque se hable poco deja de tener valor. No se diferencia en el mundo popular mito, leyenda, cuento. César Parra recogió varias cosas, y de esas tú dices que escogiste 3, pero es tú oportunidad, si no hubiera nadie que lo hubiera hecho, tú tienes la oportunidad de darle un valor dentro de lo que se considera Patrimonio Inmaterial. O sea, la UNESCO pretende que haya listados, quiere hacer listados infinitos sobre muchas cosas. Nunca vamos a terminar, porque siempre surgen nuevas expresiones.

**C: Si de hecho se hizo una sección de Patrimonio Inmaterial, hay una página incluso**

**M.N:** Pero igual aunque no estuviera las leyendas con seguridad están, pero a lo mejor, leyendas urbanas. Hay chicos que vienen investigando de cueca, por ejemplo de cueca brava, nosotros pasábamos toda la bibliografía que hubiese, pero no había nada de cueca brava, y sólo un documental, y después quería de cueca urbana y de eso no había nada, y así van apareciendo nuevos caracteres. En el caso de la leyenda hay una infinidad, quizás hay un catastro de leyendas, libros, pero no tienen porqué estar todas, quizás Oreste Plath no



las escuchó todas, el recogió lo que el escuchó, y a lo mejor tu vas a recoger, y Parra también, otras. Entonces, aunque nadie te lo diga, las leyendas, los cuentos, son infinidad de expresiones orales que vienen, que son de valor de patrimonio inmaterial, o sea son patrimonio y tienen un espacio en esta tremenda gama de expresiones orales y que pueden pasar a escrito, que alguien las recoge, las escribe. Alfonso Calderón u Oreste Plath o personas que han recogido esto, y después los leen los niños en las escuelas y transita lo oral y lo escrito. No se fija en el tiempo, esa es la gracia también. Lo que hace la oralidad, es que va caminando con el pueblo. Hay mitos que se consideran históricos y es un relato de cómo se vivió un determinado hecho. Queda en el acervo oral de una familia. Los testimonios de las personas tiene el mismo valor de un libro escrito, a veces más. Mucho está en el ámbito también de la superstición.

Lo que te quiero decir es que no es que no se le haya dado valor patrimonial a las leyendas, y más precisamente como tú quieres, a la leyenda urbana. Tiene un valor. Pasa quizás por las cosas no descubiertas, todavía no está de moda. Como cuando se ponen de moda los organilleros, los payadores. Pero quizás las leyendas que tú andas buscando, poca gente las ha registrado.

**C: En el ámbito de la transferencia de los relatos orales, ¿qué opinas del medio audiovisual como medio de transferencia?**

**M.N:** Yo creo que todos los medios son válidos, pero quizás para mí el más entrañable es la tradición oral. Yo soy de la época en que lo escuché de la tía, de la abuela. También depende de los contextos. Por ejemplo en una escuela, les puedes transmitir leyendas a los niños, a los más chiquititos se las lees, a los más grandes les puedes dic-

tar, o desde un libro directamente, o les muestras un video, no sé, tipo Frutos del País o Al sur del mundo, o algún video que ha recogido algún señor alguna leyenda y así estos niños pueden continuar transmitiendo estas leyendas después en sus casas, en sus entornos, con el paso de los años. Se pueden contraponer con la leyenda que conocía la familia, puede haber sido escuchada de otra forma antes, entonces ahí también encuentras la misma leyenda contada con variaciones, y se transforma en una leyenda distinta dependiendo del relator. Se crea y recrea.

Lo que no me gusta, es cuando se satiriza. Por ejemplo cuando se recrea para asustar a la gente, yo eso lo encuentro burdo. O sea, por ejemplo ahora creo que se hacen tours en el cementerio, y se visten incluso de personaje, yo eso lo encuentro burdo. Además porqué la muerte va a ser siempre trágica o va a estar el diablo en estas historias, si además para el pueblo es parte de la vida, es algo natural, hay cosas trágicas, nadie quiere morir, es una tragedia.

---

## ENTREVISTA

### Joaquín Cociña- Cristóbal León

---

14 de noviembre 2013

Museo Bellas Artes - 11ª Bienal de Artes Mediales,  
Santiago

**C.D:** ¿Quién es Joaquín Cociña? ¿Quién es Cristóbal León? ¿Cómo se desenvuelven en el ámbito profesional?

**C.L:** Joaquín estudió artes visuales y yo estudié diseño. Estudié durante dos años e hice carreras paralelas. De hecho me titulé con un proyecto de animación. Eran animaciones para internet basadas en cuentos de hadas. Nos dedicamos al arte. Tenemos una pata puesta en las artes visuales y otra puesta en el mundo del cine. Hacemos principalmente películas de animación, cortometrajes principalmente, aunque ahora estamos haciendo nuestro primer largo. Hacemos también instalaciones, dibujos, esculturas. Y generalmente mezclamos todas estas cosas, estamos tratando cada vez de mezclar esto y que se vayan entrelazando.

**C.D:** Osea, ¿Están constantemente en un proceso de experimentación con los distintos formatos?

**J.C:** Sí, mas que experimentación, yo creo que en general tratamos de pensar cual es el formato mas adecuado para eso. Igual siempre terminamos trabajando de manera audiovisual. Tenemos rasgos experimentales, pero básicamente cambiamos del formato según el proyecto y todavía somos bastante pegados con el formato del video, animación e instalaciones.



**C.D:** ¿Qué es el Stop Motion para uds? ¿Porqué la utilización de esta técnica?

**J.C:** Yo voy a hablar a título personal. Para mi, una de las cosas centrales porque hago stop motion, es porque es un trabajo donde la obra artística está ocurriendo mientras se ve. O sea, suena súper tonto, pero si tu ves una pintura, la pintura está hecha. En una actuación, la actuación ya ocurrió. Pero el stop motion, como lo trabajamos nosotros al menos está sucediendo el trabajo artístico in situ, el trabajo manual. El resultado final es ese movimiento.

**C.L:** Es una manera de ver procesos energéticos o transformaciones de los materiales. Sacando el agente que produce esa información. Entre cuadro y cuadro está ese cuerpo que está pintando o destruyendo algo o construyendo algo, y finalmente lo que queda es la energía o transformación material. Solamente eso, sacando el cuerpo que lo está haciendo. Es una forma muy buena de demostrar los procesos de transformación material. Y llendo a un ámbito mas práctico, para mi, yo trabajaba en animación desde antes, y fue una muy buena manera de salir de un computador. Encontraba que ya gastaba mucho tiempo con la pantalla. Y tenía ganas de hacer cosas con mis manos, con mi cuerpo. Y el stop motion, al menos de

la manera que nosotros lo trabajamos me obliga a estar caminando mucho, usando el cuerpo, algo que es muy simple, pero para mi es importante.

**J.C:** También tiene que ver con que el stop motion me ha servido para acercarme el mundo audiovisual, que siempre me ha gustado mucho. Tiene una especie de ritmo muy lento, una acción muy básica que tiene que ver con la magia, como en el comienzo del cine, que haces algo que no se mueve, pero que al final se mueve, se transforma. La magia está muy presente en el comienzo del cine de lo más básico. Es una especie de herramienta muy rudimentaria para acercarse al cine. En lo material.

**C.L:** Una manera de hacer muy patente para nosotros de que el audiovisual o el cine está hecho de fotografías, entonces uno está trabajando muy conciente del medio, pero no solamente del medio de animación, sino que también del medio audiovisual general. De hecho son fotografías unas detrás de otra, pero esto del stop motion es tan lento y estás tan adentro del proceso técnico que eres muy conciente de eso.

**C.D:** **¿ Parten de la base de utilizar el Stop Motion o la idea es la que los lleva a su utilización?**

**J.C:** Tiene un sistema orgánico. A veces partimos del material, a veces partimos de la idea, historia. A mi no me interesa particularmente convertirme en un especialista, siendo que igual soy bastante pegado para mis materiales. Me gusta al menos pensar que tengo la posibilidad de hacer otras cosas. Tenemos muchos intereses en trabajar con actores, músicos. Eso el stop motion no lo da. De hecho en general pasamos por oleadas, le damos mucho tiempo al stop motion, después nos aburri-

mos, hacemos otras cosas, trabajamos con actores, y después volvemos al stop motion.

**C.D:** **¿Cuánto tiempo llevan trabajando juntos?**

**C.L:** Desde el 2005. Partió con una conversación en una inauguración de una exposición de dibujos. Yo ya venía trabajando con animación y le propuse hacer un cortometraje juntos. No nos conocíamos mucho, nos ubicábamos y funcionó. Invitamos a Tales a trabajar con nosotros e hicimos "Lucía".

**C.D:** **Cristóbal, ¿En qué te ha servido el haber estudiando diseño para lo que estas haciendo ahora?**

**J.C:** ¿Puedo responder por ti? (risas). Yo estudié artes solamente y creo que Cristóbal tiene una propiedad de que no piensa como artista visual. Los artistas visuales la mayoría piensa de la manera que la escuela te enseña a pensar.

**C.L:** Tiene mas que ver con no haber estudiado artes y haber estudiando diseño. Es verdad que yo fui mucho mas conciente de que habían muchas cosas de la escuela de artes que no me gustaban y cosas de la escuela de diseño que me gustaban. No creo que haya algo en específico que me haya quedado. Mi cabeza se va mas a los ramos teológicos que tuve de las cosas que aprendí de la escuela. Lo que si me sirvió fue en mi proyecto de título que me enfoqué en un proyecto de animación.

**C.D:** **¿Estudiaste diseño y después artes?**

**C.L:** Estudie diseño y al mismo tiempo artes, pero no terminé artes. Soy artista visual porque me desenvuelvo en eso.

**C.D: ¿Cómo fue entrar en el ámbito audiovisual?**

**C.L:** Estamos bastante metidos la verdad. Todos nuestros cortos circulan en festivales como en exposiciones también.

**J.C.:** No somos profesionales del mundo audiovisual. No gastamos tiempo en tener una productora que tenga muchos clientes y ese tipo de cosas. Trabajamos en el mundo del cine, audiovisual, arte, etc. todo el tiempo. Hay una especie de mito de meterse en el audiovisual. Yo creo que lo que uno tiene que hacer es hacer obra y mandarla a donde uno cree que puede servir. Sinceramente no creo que sea mas que eso.

**C.D: ¿Cómo es el proceso de creación de sus proyectos? ¿Parten de la idea, luego hacen el guión, el storyboard y así?**

**J.C:** Cambia dependiendo de cada proyecto. Hemos hecho cosas con guiones, pero en general lo que llamamos guión tiene varias partes. Primero gastamos mucho tiempo hablando, conversando, soñando, masticamos mucho una idea, y en base a eso desarrollamos una especie de criterio de trabajo. Luego de estar de acuerdo que tipo de



trabajo queremos hacer, establecemos una especie de actor falso, un personaje con ética y moral distinta a nosotros que va a guiar nuestros pasos. Luego de eso desarrollamos lo que podría ser una especie de libro narrativo, que puede ser texto, verborrea, lo que sea. Y paralelo a eso tenemos una especie de guión material, de cómo va a funcionar, que tipo de imágenes queremos, que tipo de técnica queremos ver. Todo ese enredo de cosas, se van mezclando en la producción de manera improvisada.

**C.L:** Resumiendo lo que dice Joaquín, hay 4 patas. Una es el contexto ficticio, que es el quien vamos a ser nosotros, nuestros roles en el proyecto. Ok, nosotros somos unos fanáticos religiosos del siglo XVI, entonces nos imaginamos que somos eso y queremos producir la película pensando en eso. Ese sería el contexto ficticio. El segundo es una especie de reglamento. En el caso de la Casa Lobo tenemos un decálogo, que son reglas que guían el proceso material, el como se trabajarán los materiales. En Lucía y Luis teníamos las reglas de que eran trabajos de dibujo y escultura sobre pintura, por lo tanto nos forzaba a no ocupar colores y a modificar los objetos y esas cosas. Son cosas banales pero nos sirven para no dispersarnos tanto. Entonces tenemos hasta el momento, el contexto ficticio, decálogo o reglas. Ahora, también tenemos una especie de guión visual muy simple, una especie de storyboard en general muy poco detallado. En Luis, porque en Lucía fue mas improvisado, teníamos cuatro estaciones, como partimos con la pieza destruida, terminamos con la pieza armada, en la mitad aparece una cara grande, después aparece un niño del bosque. Lo que pase entre medio de esas estaciones visuales es algo que vamos improvisando, porque nos gusta, sobre todo en el caso del stop motion llegar al set con



la posibilidad de improvisar cada día, no sabiendo exactamente que es lo que va a pasar, eso es muy importante para nosotros. Y el cuarto es un guión literario, esto tampoco ocurre siempre, depende el caso, pero ha ocurrido mucho. Es un texto que escribimos, a cuatro manos, seis manos.

**J.C:** Al parecer tendemos a escribir los textos como hijos de cuentos de hadas, que en general son muy simples, en el sentido que “La niña se levanta, descubre un hipopótamo” etc. La historia es muy simple. Además las voces que se ocupan en los cuentos de hadas son muy simples, en el sentido del narrador, por ejemplo si tienes un plano de una flor, dices algo muy vago “Política, ensayo, error”, esto se cae o quema y se ve súper fome. Si dices como “Pasó el invierno y todo estaba mejor” y luego se quema la flor, suena mucho mejor. Aunque pueden ser las dos pésimas (risas) tu puedes decir, “Ok, pasó el tiempo” hay algo mas concreto que puedes marcar. Sabiendo que hay esa estructura detrás puedes jugar mucho con los elementos estéticos, no necesitas masticar tanto en la imagen. Son cosas que vamos descubriendo a medida que avanzamos. La estructura de cuento de hadas nos permite jugar mas, sin que sea una obra totalmente abstracta. Es nuestro dilema, que tan abstracta, que tan concreto.

**C.L:** En general las historias en nuestros cortos y en el largo, se arman en un espacio entremedio de las imágenes que son muy vagas y la narración, que también es bastante vago. De hecho todas las personas interpretan cosas totalmente distintas. Hay gente que dice que “yo estoy segura que lucía está muerta, o que tuvo un aborto” y se convencen de esas historias.

**C.D:** Es interesante eso...

**C.L:** Si, es bonito eso.

**J.C:** Para mi lo importante es que yo como espectador de nuestro trabajo, todavía tengo interés de seguir viendo que viene. El día en que no podamos mantener esa atención, significa que estamos pasando a un nivel de abstracción demasiado alto en el cual a mi ya no me interesa jugar. Me interesa mucho que tu tengas al menos una sospecha de que algo está pasando. Y para eso inventamos todas estas capas que te contábamos del sentido de trabajo, para que no sea solamente el vaso que explota, la botella que se rearma, sino que tu digas “ah, porqué se rearmó la botella y pasó tal cosa”, y por otro lado otra voz te está diciendo “han habido polémicas esta semana y seguramente alguna relación tiene” tu quieres ver como mejora esa semana, pero lo que estás viendo son cosas que van armándose y desarmándose. El día que sea solamente armar y desarmar botellas no te va a interesar, no vas a querer ver media hora de solo eso.

**CD:** Su trabajo con la materialidad, en cuanto a la deformación, o la destrucción por ejemplo en Lucía y Luis donde prevalece la suciedad y el desorden en su obra, ¿Porqué esto?

**C.L:** Explorar las posibilidades de material de los

espacios reales, de los espacios domésticos, yo creo que tiene mucho que ver con eso.

**J.C:** Yo creo que tiene que ver también con deformaciones personales, que se suman. Creo que una de las cosas que mas me encantan a nivel procesual de los trabajos que estamos haciendo es que todos los errores son asumidos del todo. Creo que los 2 somos súper desordenados para trabajar, somos súper sucios, en el taller solemos ser desordenados, se nos pierde casi todo, entonces si tratáramos de hacer una animación limpia no nos saldría bien. Ya que somos desordenados hacemos cosas muy desordenadas. También con los movimientos de cámara tiene que ver con lo mismo, nos dimos cuenta que no íbamos a poder mantener la cámara quieta entonces mejor moverla todo el rato. Somos sucios, somos muy sucios. También tiene que ver con que nos gusta pensar que, casi como se ha convertido como un mantra, todo es material, todo se puede transformar, por lo tanto todo puede mezclarse con todo, y eso en general se llama basura. Cuando tu agarras un dulce, un zapato, un cartón y lo mezclas generas basura. Eso es lo que hacemos, inevitablemente tenemos un basural (risas). Eso no se me había ocurrido.

**C.D:** Ahora les mostraré el proyecto Camposanto ¿Qué opinan, qué les provoca, qué piensan de la narrativa, qué critican al respecto?

**J.C:** Está muy bueno ¿Lo hiciste en orden cierto? Osea, ¿El último fue el último que creaste? Porque se nota demasiado la búsqueda. El último es mucho más suelto, mas sintético, mas preciso.

**C.L:** ¿Puedes ponerlos de nuevo mientras hablamos? Yo encuentro que la presentación del pro-

yecto es lo mejor de todo, esa abstracción, que se arme y el espacio abstracto.

**J.C:** Se siente experimental solo porque son cortos, pero podrías ser perfectamente una pieza terminada. Me gustan mucho los planos detalles, planos confusos donde el fondo se mezcla con la figura.

**C.L:** Es bonito, está súper bien. Yo encuentro que tu gran pregunta ahora es ¿Cómo le vas a dar sentido a esto? Imaginándonos en que vas a seguir con el stop motion, que creo que lo vas a hacer, ¿Cómo le vas a dar sentido a las cosas? No para ti, sino que ¿Cuál es la mentira que le vas a dar al espectador para que siga viéndolo, para que no sean solo materiales bonitos en general? Eso se llama historia. Pero cómo mantienes la atención del espectador. A mi me falta un poco de eso.

**J.C:** Uno rápidamente ve todos los elementos que vas a mostrar en el corto. Escenarios, azul, movimientos, etc. Yo creo que cuando uno ve películas, uno siempre está pensando dos cosas a la vez, una "Oh que buena imagen, que increíble como se arma, etc", y "¿Porqué le está pasando eso?". Una tiene que ver con lo material y lo otro con la narración, el guión. La mezcla de los dos hacen historia. Todavía yo creo que en tu trabajo a uno no le importa lo que le pasa a ese ser. Yo lo encuentro muy bonito, pero no estoy siguiéndote, no me estás tomando ni agarrando. Falta que me cuentes una historia.

**C.L:** Encuentro que tu pregunta ahora es cómo hacer eso pero que tenga un sentido mas claro.

**J.C:** Yo encuentro que eres súper hábil, tienes una muy buena capacidad de entender la iluminación, claramente sabes animar y tienes la delicadeza en

mover las cosas. Pero todavía a mi me falta , quizás no para este trabajo sino que para próximos, a que haya detrás una estructura narrativa mas compleja. Que se desarrolle de una manera narrativa mas compleja, implica que sea mas largo, pero implica que te involucres como espectador, mas allá que está bien hecho, alguna estructura que te haga preguntarte ¿Porqué se mueve así la plasticina?

**C.L:** Tu próximo trabajo no puede ser una réplica de esto, tienes que plantearte metas para mejorar. Yo encuentro que el desafío tuyo, ya teniendo resuelta la habilidad plástica, es cómo todo eso se traduce en algo con un sentido mas claro, mas cerrado, que pueda ser una historia o sacar completamente la historia o hasta que no haya historia, que sea solamente material, material transformándose de una instalación en una pantalla gigante que haya transformación. Como que ese sentido que tu le quieras dar sea muy radical. Yo acá veo esbozos de sentido. Veo el esbozo de una historia pero no está la historia completamente desarrollada, son muy cortitos. Ojalá llevar una de estas ideas y llevarla a cabo. La novia da para hacer un corto de 10 minutos.

**J.C:** Esto significa un ejercicio, lo cual está bien. No son cortometrajes, son ejercicios. Esto significa muchas cosas. Francis Bacon planteaba sus trabajos como estudios. Porque el pensaba de esa manera. El trabajo no eran obras terminadas, sino que ejercicios para llegar a la obra que nunca hizo. En este caso yo creo que son ejercicios porque no alcanzan a configurar una especie de mundo, lo cual es bueno. Cristóbal está diciendo, ¿Cuál es el siguiente paso, ya que tienes súper controlado eso? Quizás para mi tiene que ver con no dar por sentado cosas, no es obvio que la plasticina es un material para animar, no es obvio que la ilumina-

ción sea esa, no es obvio que las historias sean oscuras, nada es obvio.




---

## ENTREVISTA Enrique Ortega

---

*3 de diciembre 2013*

**Con respecto a tu trayectoria:**

**C.D:¿Quién es Enrique Ortega?**

**E. O:** Yo soy de Villa Alemana y salí el 2011 de Dirección Audiovisual de la Universidad Católica. De proyecto de título hice una animación stop motion de un cuento que me encantaba cuando era chico.

**C.D: ¿Qué es el Stop Motion para ti? Y ¿Cómo llegas a él?**

**E. O:** A mi el stop motion siempre me gustó desde que soy chico. Mi papá es constructor, siempre tuvimos muchas herramientas, muchos materiales en la casa, siempre estábamos construyendo

cosas con él y con mi abuelo, nos encantaba hacer cosas con las manos, bien maestro chasquilla. Pero al mismo tiempo, yo me fui por el lado menos ingeneril y me gustaba más el arte, y el cine abarcaba todo eso, además de contar historia. Y el stop motion era mucho más específico con la relación con los materiales y las herramientas. Tiene que ver con la materialidad, siempre fue una inquietud. Para Taller 1, en la universidad, hice un stop motion súper malo, pero que igual le tengo cariño porque fui a través de eso descubriendo técnicas que no conocía. Después el siguiente acercamiento al stop motion, a parte de todas las películas que vi, fue en el taller de animación de la Católica, donde ahí decidí que era lo que me gustaba. Luego vino la práctica donde conocí al Hugo (Hugo Covarrubias). Ahí le agarré la mano a la técnica y asistí en arte del proyecto “La noche boca arriba” y ahí dije que el título lo tenía que hacer de esto. Investigué y ahí me puse a trabajar con las manos. La Cecilia Toro también me ayudó mucho, que trabajaba en Solo por las niñas y ahora trabaja sola.

**C.D:** En “Bajo la luna” transfieres un relato literario a un relato audiovisual animado en Stop Motion ¿Qué llama la atención en ti el texto de Lovecraft para llegar a hacer un cortometraje de él?

**E. O:** Yo llegué a título sabiendo que quería hacer algún cuento medio fantástico que pudiera explotar el potencial del stop motion. Que se justificaran mutuamente. No que fuera gratuito donde agarrara cualquier cuento y pudiera traspasarlo al stop motion, no me parecía. Me parecía que tenía que haber un cierto diálogo entre la técnica y la historia.

**E. O:** Lovecraft fue una gran influencia desde chico

porque me fascinaba visualmente toda la descripción de los personajes, de la mitología tan clara que él tenía. Al final llegando a título a la universidad me parecía una especie de cerrar un ciclo volver a lo que me había inspirado desde chico. Y ese relato específico me gustaba por lo sencillo, lo corto, lo económico y a la vez lo eficiente que era. Transmitía una historia súper compleja pero a la vez sencilla en una sola escenografía con un solo personaje y tal vez un par más, pero era una historia de terror sumamente compleja pero simplificada de manera eficiente que podía ser mucho más explotada. Daba muchas facilidades a la técnica. La técnica permitía sacarle más potencial a esta historia que a mi me había fascinado desde chico. Tenía toda esa volada del sueño, siendo un sueño una realidad paralela, me funcionaba el hecho de que fuera una animación y además los personajes imposibles permitía una especie de credibilidad a estos seres situándolos en un universo que no era nuestro. Ahí le daba el potencial la animación stop motion con respecto a este cuento.

**C.D:** En la animación, la estética y tratamiento de la plasticina que utilizas queda la huella del dedo del animador, ¿Porqué se llega a esta decisión, que elementos conceptuales te llevan a esta estética?

**E. O:** En un momento pensé en utilizar látex o algún material más fijo, pero también se daba por dos frentes. Por un lado, siendo honesto, no teníamos plata para nada muy costoso, la plasticina era lo único que nos alcanzaba para que fuera aceptablemente limpio. Y por otro lado me gusta mucho que se le vean las imperfecciones, que se vea mi huella, que las pupilas de él no estén perfectamente pintadas porque según yo es un plus de la animación stop motion esa textura del hecho



a mano, ese feeling de que por acá pasó la mano de alguien. Al final cuando lo empiezas a hacer tan perfecto o lo grabas con actores o lo haces en CG. El hecho de que se vea la textura, siempre y cuando no te interrumpa la historia, yo creo que es un plus. Por ejemplo en Wallace y Gromitt, si tu comparas los primeros cortos que tenían a los de ahora, los de ahora son tan perfectos que siento que pierden el encanto de sentir al artista en el taller fabricando y esculpiendo al mono. Por ejemplo al personaje de Bajo la Luna, yo le tenía que tallar cada vez la cara porque le abría la boca y se le rompía todo el cachete, entonces tenía que tallárselo de nuevo, tenía que moverle los labios para arriba y abajo. Y eso era siempre tallarle una cara nueva. A mi me gustaba eso, que se notara que acá había pasado la espátula, la huella.

**C.D: Osea, ¿Hubo un diálogo entre la historia y esta estética artesanal?**

**E. O:** Si, yo quise que el mono fuera súper expresionista, que tuviera los ojos grandes, que se viera triste y apenado, que tuviera movimientos mas teatrales. Este ambiente oscuro de la historia y la estética que yo quise retratar rescataba mucho del expresionismo, esa teatralidad, esa exageración, donde el personaje en verdad se ve demacrado, flaco, se mueve de una manera muy especial, entonces no estaba buscando realismo. Para mi el realismo era ir en contra de esa visión de mostrar un mundo paralelo, esa realidad que no era. Lo que a mi me gustaba, a parte de hacer animación y de que no fueran personajes realistas era el hecho de que tu podrías ser el espectador el que está soñando. Podría ser un sueño de alguien. Nunca se muestra el mundo real del personaje durmiendo, porque sentía que perdía esta credibilidad del sueño. Por eso también me funcionaba mucho tu

proyecto,, esas mezclas de colores, que las plastinas se mezclen, que se vayan derritiendo, incluso en La Viuda con las cruces cayéndose y luego volviendo, funcionaba mucho. Nose si fue a propósito, pero ese paso de ir y volver funciona muy bien. Si bien, paradójicamente hacen mas evidente la técnica, sin embargo las hacen mas creíble dentro de su propia set de reglas universales.

**C.D: ¿Y piensas seguir con la animación?**

**E. O:** Si, dedicarme a full en dirección. No separo el hecho de que yo esté animando, con el hecho de que mas que animador soy director. Me gusta dirigir, me gusta contar la historia, me gusta ver los planos, la cinematografía, dedicarme a eso. Quiero dedicarme a dirigir stop motion, lo fundamental es saber todo el proceso, haber desde pegado pastito a pastito hasta conocer como funcionan los esqueletos, hasta saber cómo hacer correr el personaje. Para mi dirigir stop motion es saber todo el proceso que hay detrás y haberlo vivido. En el fondo, como una profesora de la universidad nos decía, es un rodaje de guerrilla. Ahora tenemos un proyecto con unos amigos que enviamos a Corfo Tv que es comedia para adultos, con el mismo sentido, hacerla media irreal, mezcla actores, pero es comedia estrictamente para adultos. El stop motion no tiene porque estar encasillado en cine infantil y eso es algo que los Fondos, CNTV y el CNCA está empezando a entender ahora, que la animación no es necesariamente para niños, lo cual encuentro súper positivo.

**C.D: ¿Cómo les ha ido con el cortometraje, tanto nacional como internacionalmente?**

**E. O:** Súper bien, Ganamos el primer Chilemonos y ganamos tercer lugar en noche de monos ese mis-

mo año. Ganamos el primer lugar de cortos animados en el festival de providencia y quedamos seleccionados en algunos otros y ahora ganamos una mención honrosa en el Festival de Colina, de cine fantástico del festival. Muy contento. Lo que mas nos ha dado familia es que quedamos en muchos festivales en el mundo, en Corea, en Stop motion Montreal, pero los mas importantes fue Annecy y este año en Sturgat, alemán, como el otro Annecy pero alemán. Quedamos en esos 2 y fue muy bueno porque son festivales clase A , nos pagaron los viajes, a Francia y Alemania, conocimos mucho de la industria, trajimos muchos datos para seguir trabajando en el futuro. Fue muy bueno porque nunca ningún cortometraje chileno había quedado en esos festivales, entonces nosotros estábamos felices, todo el equipo saltando en una pata. Solo por las niñas también contentos porque no gastaron plata en vano (risas). Es fundamental que tu postules a los festivales, nosotros al menos nos perdimos muchos festivales. Hay que estar muy atentos porque hay un montón de festivales por todo el mundo.

**C.D: ¿Tienes proyectos personales a futuro?**

**E. O:** La serie que postulamos, unas historias que tengo semi desarrolladas que planeo postularla a fondos este año que viene.

**Con respecto al proyecto Camposanto:**

**C.D: ¿Qué te parece la propuesta artística y narrativa?**

**E. O:** Me gustó muchísimo. La estética, esto que hablábamos de la textura, de el justificar porqué elegiste el material, la plastilina, el uso de los colores, la combinación de colores, se nota que hay un

trabajo de arte previo muy grande. Los colores se nota que no son al azar, se nota que hay un tema con la escenografía, que hay una propuesta de cámara interesante. A mi me gustó mucho el tricorto. Me gustó el formato, que sea casi como de spot, capsulitas, eso me funciona mucho. Lo que si, de repente me pasa que queda como un piloto, que dan ganas de ver mas minicortos, pero funciona muy bien como unidad.

**C.D: ¿Qué te parece la aproximación de transferir las leyendas urbanas del cementerio general en una trilogía de cortometrajes de un minuto cada uno?**

**E. O:** Me gustó mucho, por eso mismo me gustó el formato. Por lo mismo me dieron ganas de ver mas cortitos, mas capsulitas, porque la única crítica narrativa que podría dar es que no hay tanta relación de las 3 excepto de que están en la misma locación, no se cierra no hay un principio ni final, es mucho mas sensorial. Me encantó esa aproximación a los mitos que en el fondo son cápsulas de idiosincrasia con estos pequeños de un minuto, me funciona, y por lo mismo me funcionó la estética, que fuera similar, si bien no idéntica, pero guardaba una coherencia. Me pareció súper atinado, me gustó eso de agarrar esas pequeñas historias y transmitir las mas que como algo narrativo cada una, sino como una cuestión de sensación. Por ejemplo el de la Llorona, eso de que esté buscando, con ese ser mas chico al lado, como la búsqueda del hijo y llora y llora, funciona muy bien. Tu lees la Llorona, y ves esto, te hace sentido al tiro. Es interesante el hecho de que mantengan una misma estética a pesar de cambiar radicalmente de material, por ejemplo en la Novia ocupas gaza e hilos en el personaje, cuando en la Llorona es puramente plastilina. Eso no tiene que ver con la iluminación

ni el montaje, por lo mismo funciona como cápsula, se nota que es de un mismo programa.

**C.D:** El proyecto busca una representación conceptual de los relatos orales, donde a pesar de que la narrativa sea lineal, se utiliza como base el concepto de la deformación y transformación de la leyenda urbana y la emocionalidad del relato. Ante esto se propone una propuesta experimental del medio audiovisual animado en Stop Motion ¿Crees que se cumplen estos objetivos?

**E. O:** Si, absolutamente. Por lo mismo, es una conceptualización súper buena de las sensaciones que inspira el mito, como que está ese miedo o terror que inspira a estos seres en este entorno, pero a la vez puedes sentir que la novia se ve melancólica, la novia te transmite ese estado que en el fondo le da vida al mito, lo mismo la llorona, se busca esa búsqueda intrínseca en el mito con todo este movimiento y este seguir el personaje deambulando por el cementerio y la Viuda también. Aunque la viuda es la única que me hace un poco de ruido, pero quizás es porque no conozco la leyenda. Pero igual funciona como unidad y lograba el objetivo de transmitirte el mito sin contarte el mito literalmente, que yo creo que por ahí va la cosa. Conceptualización versus la literalidad del mito, yo creo que funciona mucho mejor esto. Una muy buena propuesta y me hace sentido y funciona. Cumple el objetivo.

**C.D:** Si quieres agregar algo mas...

**E. O:** En verdad que me gustó mucho, y lo mismo que te decía antes, encuentro que si bien funciona como un todo, en una de esas podrías continuar con esto, porque encuentro que encuentre algo

que funciona y que funciona súper bien y que puede traducirse a un montón de otros mitos o historias, encuentro que tiene mucho potencial además del que ya se está explotando. A mi me gusta el hecho de que no haya una voz en off. Creo que el corto puede ganar mucho mas con la misma construcción sonora que llevas, que poniéndole una narración en off, porque con una narración en off corre mucho el riesgo de irte a lo literal. Entonces al final quedarías en un medio campo donde no es totalmente abstracto ni totalmente literal. Creo que si ya te la jugaste por una estética personal y abstracta y de conceptos y colores mas impresionistas, seguir por ese lado, porque la historia, el mito en si, la esencia se transmite. Por ejemplo la historia de la viuda no la conozco, pero nose si necesito conocerla para entender el clip, ya me queda clara la intención. Si pones una grabación en off, donde se escucha que alguien cuenta la historia de la viuda y tu ves a la viuda o la llorona, en el fondo esa literalidad termina restando, entonces yo creo que las narraciones en off te sobran. Tiene tanto potencial lo visual de tu corto, lo material y el potencial de una construcción sonora como la que estas desarrollando encuentro que con eso ya tienes. Dejar al espectador que complete la historia y eso lo hace ser mucho mas parte de ellos, el identificarse mas, hacerse partícipe, empatizar con los personajes, aunque sean pedazos de plasticinas. Encuentro que tiene mucho mas potencial por ese lado que por otro. En una de esas queda bien, pero personalmente creo que se debería continuar con el lado abstracto y experimental que ya tienes un gran camino cubierto. No hay que subestimar al espectador. Si el espectador está realmente metido en la historia va a completar los espacios en blanco y los va a hacer partícipe, casi interactivo como emocionalmente. También lo hace un poco mas de nicho, mas artístico, por lo tanto menos

gente lo va a poder apreciar completamente, pero bueno, ahí uno decide para donde uno quiere llevarlo. Me gustó mucho la estética, quedé muy contento después de verlo, que increíble que hayas optado por ir moldeando la plastilina en cámara, que se fueran mezclando colores, que no fueran colores limpios, los fondos también, el de la Viuda está muy bueno. La Novia también tiene elementos y material metidos adentro, no es una gaza limpia, el hecho de que se vea sucia le da un aire más melancólico. Eso se agradece muchísimo, la sutileza. Quizás no toda la gente se va a fijar en eso, pero si se va a presentir, les va a afectar de alguna manera la manera en que consumen el personaje, la emoción del clip y para la persona que se fija va a ser agradecido. Por haberlo hecho así. Como decir que bueno que hayan apretado este botón. La Novia está muy bueno el personaje. Los clips están llenos de sutileza que se agradecen mucho.

El trabajo de sonido, medio Lincheano, me hace mucho sentido. Me gusta el hecho de que sea una serie, que funcionara como una serie de clips independientes pero partes de un todo. Tu cortometraje tiene una cinematografía que funciona muy bien, que se descuida de todas las carreras de animación del país, creo que la gran falencia de las carreras de animación es que la consideran casi como una técnica de diseño que como una técnica cinematográfica audiovisual. Descuidan sonido, cinematografía, iluminación, de repente al final logran buenas fotos, pero no buenas historias, o no bien contadas. Hay un montón de decisiones artísticas de tu proyecto que se notan que son liberadas, que son estudiadas.




---

## ENTREVISTA: Hugo Covarrubias (y Muriel Miranda)

---

6 de diciembre 2013

Esta entrevista estaba pensada para ser realizada a Hugo Covarrubias, pero al momento de reunirnos él llega junto a su pareja y compañera de trabajo Muriel Miranda. Ambos son directores de la Compañía Maleza y se desenvuelven en el área de la animación en stop motion. Se aprovechó esta instancia para crear una conversación entre los tres, a pesar de que las preguntas tienen un enfoque más directo hacia Covarrubias.

**Con respecto a tu trayectoria:**

**C.D: ¿Quién es Hugo Covarrubias? Profesionalmente**

**H.C:** Soy diseñador gráfico de la Universidad Arcis y me dedico a la animación stop motion y al teatro. Tengo una compañía de teatro con Muriel, y

también tenemos juntos un estudio de Animación. Entonces hemos hecho obras de teatro con stop motion y cortometrajes. Aparte de eso también trabajo como director de Zumbástico Studios de series de televisión en stop motion. He hecho dos cortometrajes “El almohadón de plumas” y “La noche boca arriba”, tres obras de teatro con la compañía y vamos a estrenar la cuarta ahora. Hicimos Maleza, El pelícano, Living y ahora Un poco Invisible, todas con animación. También he dirigido con Zumbástico el Ogro y el Pollo, Horacio y las plasticines, y ahora estamos reproduciendo la serie Puerto Papel con muñecos de papel y un mundo de papel.

**C.D: ¿Qué es el Stop Motion para ti? Y ¿Cómo llegas a él?**

**H.C:** Yo llegué al stop motion por Maleza, la primera obra de teatro que hicimos. Un proyecto que me presentó la Muriel con la María José, una niña que trabajó un tiempo con nosotros pero después se fue. Ellas llegaron con un proyecto de unas obras de teatro que querían que tuvieran unas visuales tipo fotonovela y que yo me hiciera cargo de la parte visual. Después de eso empecé a investigar sobre el stop motion, siempre me gustó, pero nunca había hecho en forma seria. Empecé a ver muchos tutoriales, libros, making off de películas y así empecé. Me gustó tanto que es lo que hago ahora. A mi siempre me interesó la animación, desde chico. Mi papá tenía cámaras de video y siempre jugué con ellas, hacía pequeños stop motion con objetos, pero nada serio. Y después en la u, todos los trabajos trataba de meterle animación. Siempre me gustaron las manualidades. Toda esa mezcla de técnicas y sumado a mi gusto por el cine llegué al stop motion. Mezclar la plástica, el diseño y el cine.

**C.D: ¿Cómo funciona esto de la animación dialogando con el teatro?**

**H.C:** Hacemos las animaciones previamente y después las actrices realizan los Foley en vivo, los doblajes. Hay escenas netamente de animación que son dobladas en vivo y hay escenas que son mezcla entre un personaje animado y un personaje en vivo. “Un poco invisible” y “Maleza” funcionan así.

**M.M:** Nosotros nos juntamos por Maleza hace 10 años y de alguna forma descubrimos esto de hacer stop motion. Maleza fue lo primero que hizo como experimentación con el stop motion. Esta obra le trajo muchos frutos a él. Por ejemplo a parte de la Vivienne Barry en el año 2006, era poca gente que hacía pieza de stop motion largas.

**H.C:** Claro, eran 13 minutos de animación y era primera vez que hacíamos animación, entonces, 13 minutos de animación nadie había hecho de corrido en Chile. La Vivienne Barry había hecho Tata Colores y cuentos, pero no son full animados, hay mucho loop.

**M.M:** Fue mucha gente del ambiente audiovisual y diseño a ver la obra, como que el público se empezó a ampliar, también porque la prensa lo empezó a catalogar como primera obra chilena que mezcla cine de animación y teatro. Entonces de este primer proyecto nació el impulso de seguir investigando y dedicarse a esto. Al mismo tiempo, gratuitamente, nos pasó que como compañía nos empezó a convenir esta fusión, que era una experimentación para esta obra puntual, y marcó de alguna forma el sello que hemos venido desarrollando. Maleza por ejemplo ha viajado por 5 países internacionales, la seguimos dando hasta el día de hoy, la vendemos a regiones de Chile. Ha sido

como novedad. Se convirtió después de una experimentación cualquiera en un trabajo de todos.

**C.D:** En “El almohadón de plumas” y “La noche boca arriba” transfieres un relato literario a un relato audiovisual animado en Stop Motion ¿Qué llama la atención en ti estos textos para llegar a hacer un cortometraje de ellos?

**H.C:** Los dos porque son cuentos clásicos. Los primeros cuentos que nos marcaron y nos hicieron leer y agarrar un gusto a la lectura, y nos pasó a todos como grupo que teníamos la misma edad y ese cuento fue muy clásico para nosotros. De hecho “La noche boca arriba” fue uno de los cuentos que me incentivó a mi seguir leyendo. Encontramos que eran 2 cuentos muy representativos del boom literario latinoamericano y también por un tema de que se apegaba mucho a la técnica. Sentíamos un diálogo entre la historia y la técnica.

**M.M:** Y ha servido de material didáctico para fomentar la lectura.

**H.C:** Claro, es también una forma de acercar a la gente mas joven hacia la lectura. Por otro lado, la estética que presenta el cuento de Cortázar nos llamaba mucho la atención. La ciudad, una moto, también lo que pasa en el cuento que es un poco surrealista. Encontramos también que es un cuento muy actual, hay muchas películas que tienen esa estructura, sobre todo películas de Kubrick o David Lynch, que tienen mucha estructura circular o paralelismo. Esa figura literaria nos parece interesante de abordar.

**C.D:** ¿Cómo defines tu estética? Porque para mi es bastante realista, donde el manejo del material es muy pulcro y limpio y la narración muy acorde al texto original.

**H.C:** Tiene algo de realismo pero en el fondo no queriendo que parezcan muñecos. Por ejemplo en el almohadón de plumas se notan que son muñecos. Si bien, es una mezcla entre humano realista y por ejemplo la noche boca arriba las caras son muy particulares. En ese sentido hemos tratado que a través de las expresiones de los personajes generar sensaciones. Esto mas en La noche boca arriba, donde yo estaba a cargo del diseño de personajes. En el almohadón de plumas yo no estaba a cargo de eso, entonces no puedo hablar mucho sobre mi mano como diseñador en el diseño de esos personajes. En la noche boca arriba si, ahí traté, sobre todo en el personaje principal, que su expresión hablara por si sola y en el fondo fuera una deformación de la realidad. Que no fuera totalmente real, que tuviera un punto medio entre el mundo de los muñecos y el mundo real. Que cada rasgo de la expresión le diera carácter al personaje. Y lo mismo ahora en los nuevos diseños de personajes de la obra, donde el estado anímico de los personajes responde a un rasgo. Tiene mas que ver con la expresión facial que hacer una forma particular que no tenga ningún paralelo con la historia. Yo creo que por ahí va el sello. La psicología del personaje.

**M.M:** Yo creo que en verdad es una característica del Hugo el hiper realismo enfocado en la psicología. Particularmente te gusta pegarte a lo real cambiándole un poco a la vista. Es un realismo con una pequeña distorsión.

**C.D:** ¿Qué opinas de la huella y que el paso del animador quede registrado y se note visualmente en la animación, a propósito? Como el caso de “Bajo la luna” de Enrique Ortega. ¿En tus proyectos se pensó ese factor?

**H.C:** Yo creo que está bien mientras se note que es intencional, por que si no se nota, es porque quedó cochino. Wallace & Gromitt por ejemplo se notan las huellas y en la noche boca arriba también en las caras, que son de plasticinas.

**M.M:** Pero Hugo, se notan las huellas, pero es una sutileza, es parte de una cosa súper sutil. No se notan las huellas mas marcadas, levemente.

**H.C:** Es que yo dejé pasar ciertas cosas en la noche boca arriba por lo mismo, porque se nota el material, se nota que hay algo hecho a mano, pero no está cochino. Eso yo creo que es la diferencia. Hay gente que me ha dicho –oye que rica la calidad de imagen del corto, hace que se vean todos los detalles de la cara, los dedos marcados y todo- y claro, hay gente que no lo nota porque a lo mejor tiene su ojo acostumbrado a que todas las cosas de stop motion con plasticina sean un poco sucias. Pero hay gente que está acostumbrada a otro tipo de cosas que ve en la noche boca arriba muchos detalles, como una marquita en la cara de plasticina, irregularidades en el suavizado de la plasticina, cosas que se notan.

#### **Con respecto al proyecto Camposanto:**

**C.D:** ¿Qué te parece la propuesta artística y narrativa?

**H.C:** Me parece súper atractivo el trabajo. Sobre todo desde el punto de vista estético, se ve que hay un manejo de la sensación de color, también un entendimiento de la técnica. En el fondo de todo lo complejo que se puede ver igual es simple. Hay un súper buen aprovechamiento de los materiales. Se nota que en el cuadro, en la composición no faltan ni sobran elementos. También el trabajo a nivel de

sensaciones que provoca cada una de las 3 piezas conceptualmente pienso que es súper atractivo, y también esa sensación un poco oscura, un poco onírica también. En el fondo si te mostraran este proyecto sin ponerle títulos, no sería tan difícil adivinar cuales son los 3 conceptos. A nivel de símbolos yo creo que está súper bien abordado. Esa es mi visión también de diseñador. Es como llevar esto a un nivel de expresión máxima. Encuentro que son súper expresivos cada una de las piezas. Son como impresionistas dentro de una expresividad. Encuentro que son súper buenas piezas. Son como mas propias de un estudiante de arte que de diseño, pero en el buen sentido.

**C.D:** ¿Qué te parece la aproximación de transferir las leyendas urbanas del cementerio general en una trilogía de cortometrajes de un minuto cada uno?

**H.C:** Encuentro que funciona, pero deberían estar a lo mejor mas unidos, pero nada, quizás para que funcionen como una sola pieza. Pensando si lo quieres mandar a festivales. Hay varios que premian este tipo de cortometrajes. Yo creo que podrían funcionar separados y en conjunto, porque a veces hay festivales de cortometrajes de menos de n minuto, de pronto a otros festivales mandas las tres juntas.

**C.D:** El proyecto busca una representación conceptual de los relatos orales, donde a pesar de que la narrativa sea lineal, se utiliza como base el concepto de la deformación y transformación de la leyenda urbana y la emocionalidad del relato y personaje. Ante esto se propone una propuesta experimental del medio audiovisual animado en Stop Motion ¿Crees que se cumplen estos objetivos?

**H.C:** Absolutamente.

**C.D:** Si quieres agregar algo mas...

**H.C:** Me gustó mucho la iluminación, encuentro que hay hartos aciertos visuales, sobre todo en La Novia, al final. La temperatura está muy buena. Creo que está por sobre las cosas que yo he visto de escuelas, no parece un proyecto de escuela. Entre el material, la estética y el tema funcionan muy bien.

**M.M.** Están muy buenos, súper sugerentes. Está súper bien utilizado el material, súper jugado. Se ve súper profesional, la fotografía está muy bien cuidada, a veces uno ve proyectos que la fotografía no se cuida. En cambio acá está todo integrado. No te salta porque el fondo se ve extraño, sino que todo lo contrario, hay un buen manejo de la luz. Y bueno ver algo diferente. Uno tiende a pensar de que si es de plasticina va a ser algo mas como la Cecilia Toro, como de niño, i como de la Vivienne Barry. Es bueno ver el material ocupado de esta forma.



## ENTREVISTA Bruno Guazzoni

13 diciembre 2013

Vía Mail

**Con respecto a tu trayectoria:**

**C.D:** ¿Quién es Bruno Guazzoni? (en el ámbito profesional)

**B.G:** Soy director de animación en stop motion y 2D. He desarrollado mi trabajo principalmente en animación con muñecos y escenografías de plasticina para spots y documentales y en la co-dirección de la serie de dibujos animados "Los Fofitos". También hago clases particulares de stop motion en Valparaíso.

**C.D:** Dictas un taller de Stop Motion en Valparaíso, del cual fui alumna el año 2012, ¿Porqué este interés en fomentar la técnica? Específicamente ¿Qué es el stop motion para ti?

**B.G:** Me gusta hacer clases porque me mantiene activo como animador y activa mi taller. En las cla-



ses se habla de animación, se ve animación y se realizan ejercicios con objetos o personajes diseñados por los alumnos. Este proceso me sirve de aprendizaje y es estimulante para mi profesión. El stop motion para mi es la máxima técnica de animación. Los trabajos más increíbles que he visto son cortometrajes o películas en stop motion y desde chico me he sentido encantado por esta técnica que reúne tantas disciplinas artísticas como en ninguna otra. Me interesa mucho que en Chile y en Valparaíso las personas aprendan animación. Me gustaría alguna vez enseñar stop motion en escuelas rurales o lugares aislados. creo que podría resultar un bonito trabajo desde ese lugar. Hoy en día el stop motion es una técnica abierta y de poca exigencia tecnológica, que permite hacer un trabajo de autor realmente bueno en tu propia casa o un pequeño taller una vez aprendidas las técnicas básicas.

**C.D:** En paralelo, eres director de la Productora Plasticine, ¿Los proyectos se enfocan netamente a creaciones animadas en Stop Motion, o utilizan alguna otra técnica de animación?

**B.G:** En Plasticine hemos trabajado básicamente con dos técnicas. Animación con muñecos de plastilina en escenarios generalmente también de plastilina o animación tradicional de dibujos animados a lápiz en 2D en la serie "Los Fofitos". También hemos incluido en algunos trabajos animación de papeles y de objetos.

**C.D:** ¿Has realizado algún proyecto experimental con Stop Motion?

**B.G:** Participé como animador y director de animación en la tesis de un amigo compañero de la escuela de artes de la U de Chile. Filmamos una es-

cena del escudo nacional, en la que un cazador le dispara al huémul y luego de caer muerto el cóndor vuela y se lo come ¿Será experimental eso?

**Acá el video de avance del proyecto:** <https://vimeo.com/80007970>

**Con respecto al proyecto Camposanto:**

**C.D:** ¿Qué te parece la propuesta artística y narrativa?

**B.G:** Me parecen excelentes, una conjugación elegante de planos y luces, buenas escenografías, buena actuación y efectos propios de la animación con plastilina bien realizados. Logran un lenguaje sólido y entretenido que dan ganas de verlo de nuevo. Los tres cortos tienen una atmósfera muy particular y propia. Aparte el morphing inicial es muy bueno.

**C.D:** ¿Qué te parece la aproximación de transferir las leyendas urbanas del cementerio general en una trilogía de cortometrajes de un minuto cada uno?

**B.G:** Me parece muy bien, me acomoda mucho el formato de micrometrajes y el tema representado con una mirada tan particular. Me da la idea de un expresionismo pictórico animado muy potente combinado con una narración dinámica y un muy buen trabajo de ambientación.

**C.D:** El proyecto busca una representación conceptual de los relatos orales, donde a pesar de que la narrativa sea lineal, se utiliza como base el concepto de la deformación y transformación de la leyenda urbana y la emocionalidad del relato. Ante esto se propone una propuesta

**experimental del medio audiovisual animado en Stop Motion ¿Crees que se cumplen estos objetivos?**

**B.G:** Creo que se cumplen los objetivos, porque la historia es abordada con una libertad que se ve muy propia del autor y una puesta en escena que confirma la seguridad del lenguaje que se quiere proponer. Me parece un trabajo muy bueno, excelente opera prima además. Felicitaciones a ti y a tu equipo. A seguir adelante con más cortometrajes!




---

## ENTREVISTA

### Alain Sace

---

13 diciembre 2013

Vía Mail

**Con respecto a tu trayectoria:**

**C.D:** ¿Quién es Alain Sace en el ámbito profesional?

**A.S:** Empecé con la animación por suerte, con un amigo quien trabajaba en un estudio de animación. A este momento, estaba sin nada, sin trabajo, ni plata, ni posibilidades. Me gustó este estudio, era con gente como yo, de izquierdo, tratando de hacer cosas de calidad, y de vivir del dibujo. Ellos eran ex-alumnos de la misma escuela donde ahora doy clases, La Cambre.

Yo estudie economía.

Mismo si dibuje toda mi vida y si quería hacer una vida con el dibujo, mi padre consideraba los artistas como parásitos, y mi hermano mayor ya había destruido su lugar en el corazón de mi padre, tratando de vivir de la pintura (pintaba muy bien), y como drogaddict. Entonces, cuando vino el tiempo de elegir una vida, mi padre no me autorizo a elegir ser artista.

A este momento, yo quería cambiar el mundo, y como estaba muy interesado en la economía, fui a la universidad para estudiar economía. Lo que hizo durante 5 muy largos años, muy duros y muy interesante - pero in vano - nunca perdiendo el deseo de vivir dibujando.

Cuando salí, me ocurrió un problema bien grande con mi pareja.

Me dije " A que sirve estar infeliz sin dibujar, si es para estar también infeliz con la pareja, y hacer la pareja infeliz conmigo ?". Entonces, puse mi diploma en un lugar ahora desconocido, y tome la decisión de vivir del dibujo.

Quería hacer comics. Dibuje mucho, cosas personales, cosas con todos mis problemas, y tenia mucho, mucho problemas.

No pude vender nada. Ya estaba con otra pareja, chilena, todavía no mi mujer, pero con una pareja casi-firme, conflictiva, muy conflictiva (parece que las chilenas son muy fuerte) pero muy interesante. Ahora me doy cuenta que también mis problemas eran de aburrirme en pareja durante mis estudios, y que quería algo mas Rock & Roll como vida. Con ella fue muy bien Rock & Roll.

Entonces, después de años sin nada, sin plata, sin éxito cualquiera, cuando encontré la animación en este estudio, me toco las posibilidades que ofrece la animación, me dio cuenta, hizo cursos y después de un año alrededor de este estudio, me contrataron para trabajar con ellos.

Muy feliz. Me gusto vivir del dibujo, me gusto la idea de poder expresar cosas con el cine, digamos con el tiempo y el dibujo y la música. La animación es eso : graphismo (y música) en el tiempo. Y tenemos que encarcelar al espectador en nuestro animo (y eso lo hiciste conmigo, por eso, por eso te hable mas).

**C.D: ¿Cuál es el enfoque de L`Ecole de la Cambre y de la cátedra que tu realizas?**

**A.S:** La escuela es una escuela de arte, en cual existe una carrera de cine de animación. Esta escuela fui establecida por un arquitecto que también trabajo a establecer el Bauhaus. Así que el ambiente aquí es muy especial, con intercambios entre las carreras, con siempre un enfoque no tanto en el aprendizaje técnico pero mas bien en el desarrollo artístico personal. Como en el principio (hace mas de 50 años) era una carrera de cine experimental, nos quedo una inclinación hacia el cine de animación mas artístico, digamos, mas experimental. Esto es el asunto que tenemos cuan-

do erigimos alumnos para ingresar. Los elegimos preguntándonos si el alumno tiene capacidad a desarrollarse en una dirección original, no con sus capacidades de dibujo. No nos importa tanto sus posibilidades de dibujo pero bien si tiene algo de especial.

Mi cursos es un curso (no ex-cátedra) de storyboard, que es como un taller y en cual trato que el alumno avance en la dirección que quiere para desarrollar una historia (o puede ser también en un proyecto no narrativo).

Siempre quedamos con el objetivo de ser una guía, pero de dejar al alumno lo mas libre.

**C.D: ¿Qué es la animación para ti? ¿En qué técnica te desenvuelves normalmente, o en cuales has explorado?**

**A.S:** Ya te dije como encontré la animación, creo. En efecto la uso para dar vida a dibujos. Por el momento, como no tengo fondos, desarrollo historias como libros. Tengo dos historias en el pipe-line. Y un corto, pero por el momento me quito un poco el deseo de seguir con esto.

En la animación, escribo mis historias y dibujo, solamente.

**Acá el video de avance del proyecto, <https://vimeo.com/80007970>**

**Con respecto al proyecto Camposanto:**

**C.D: Nos encontramos en el 2do Festival Internacional de Animación Chilemonos el 8 de mayo en el Laboratorio que dictaste sobre "Proyectos de título en animación. Recuerdo**

que, a pesar de que sólo te mostré el 1er cortometraje porque todavía estaba animando, te sorprendiste y me preguntaste porqué no estaba participado en las competencias del festival ¿Porqué esa fijación? ¿Qué fue lo que te sorprendió del proyecto? ¿Qué análisis, como animador y docente, hiciste al ver la primera parte del proyecto?

**A.S:** Me pregunte porque no participaste en la competencia porque tus imágenes son indubitablemente originales y es eso siempre el asunto de un Festival, mostrar cosas nuevas y originales. También me sorprendió el hecho que funcionó la cuestión : lo que vio era con vida, desde de materia inerte...Entonces mas interesante el hecho que hablaste de muertos, o que diste palabra a muertos. También me gusto que no era literatura. Me gusto mucho el proyecto, también su carácter poco figurativo, y a verlo hoy, lo encuentro muy bien hecho, y muy bien sonorizado.

**C.D:** Ahora ya finalizado el proyecto, ¿Qué te parece la propuesta artística y narrativa?

**A.S:** Misma contesta.

**C.D:** ¿Qué te parece la aproximación de transferir las leyendas urbanas del cementerio general en una trilogía de cortometrajes de un minuto cada uno?

**A.S:** El tamaño de 1 minuto me parece bien, porque no da espacio para estar hablador, y eso es bien. Hay que quedar en el centro, en lo mas importante.

**C.D:** El proyecto busca una representación conceptual de los relatos orales, donde a pesar de

que la narrativa sea lineal, se utiliza como base el concepto de la deformación y transformación de la leyenda urbana y la emocionalidad del relato. Ante esto se propone una propuesta experimental del medio audiovisual animado en Stop Motion ¿Crees que se cumplen estos objetivos?

**A.S:** Creo que si, que cumple los objetivos. Tampoco figuras y tanta emoción, increíble!

**C.D:** Si quieres agregar algo mas, bienvenido sea.

**A.S:** Bueno puede ser que hay también que considerar que soy viudo, y que mi mujer era chilena.

Camila, estoy enfermo, con refrió, por eso no escribí ayer, pero si tengo tiempo mas tarde voy a escribir mas. Lo siento realmente, es que tenia que hacer un nuevo curso estas semanas, y me tomo mucho tiempo. Espero que este bien, me fijo que vas a votar.

Ciao



# CONCLUSIONES

Este proyecto se enmarca dentro del contexto de las industrias creativas y culturales del país. Vemos que existe un incipiente interés de parte de los organismos reguladores (CNCA) en fomentar la creación de proyectos audiovisuales que aborden temáticas culturales. *Camposanto* se plantea como un proyecto experimental que decide trabajar en torno a la creación experimental sobre nuevos lenguajes para la preservación y transferencia de los relatos orales de una localidad en específica, como parte de un patrimonio inmaterial. Ante esto, podemos observar que existen varios espacios de exhibición y creación profesional que dan pie a la creación de este tipo de proyectos. Por un lado están los festivales tanto nacionales como internacionales que nos sirven como medio de exposición para el reconocimiento de la obra. Y por otro, está la posibilidad de participar en residencias artísticas en el extranjero, las cuales vendrían a ampliar los conocimientos ya adquiridos y volcar el proyecto con miras profesionales. A pesar de que esta postulación en su inicio no resultó, ya sea por el periodo tardío de la solicitud, se logra conocer el funcionamiento y las intenciones de estos espacios profesionales para futuras postulaciones. Ambos campos nos ayudan a ampliar redes de sociabilización y contacto hacia residencias y profesionales involucrados en el área.

Dentro del proceso de creación experimental, se obtuvieron una serie de aprendizajes en la experiencia creativa. Entre estos está el trabajo de campo que se realizó en zonas de etnografía urbana al recopilar las leyendas urbanas del sector del Cementerio General, donde se identifica el reflejo de este patrimonio cultural inmaterial de las leyendas urbanas como elemento creativo de una localidad. El nivel de transformación y deformación de los distintas voces y puntos de vistas llega a ser infinito, y el nivel de creatividad de cada sujeto que relata un mismo hecho es aún mas ilimitado..

Otro aprendizaje obtenido de la experiencia creativa, fue la oportunidad de experimentar y hacerme cargo de manera transversal de todos los campos de creación; desde la idea, guión, diseño de personajes, escenarios, conceptualización, animación, hasta la post-producción, lo cual ayuda al desarrollo profesional al momento de

enfrentarse, ya sea, a la dirección de trabajos enmarcados en un contexto profesional y de creación autoral futura.

Dentro de este mismo contexto, el lugar de trabajo donde se realiza el proyecto se transforma en un laboratorio de producción creativa como espacio de aprendizaje autónomo dentro de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Esto fue fundamental al momento de producir, ya que dentro del proceso creativo existe la adaptación hacia un espacio entregado y los resultados que se pueden obtener del trabajo en él. Espero que para futuras solicitudes de estudiantes en título de la carrera se puedan otorgar de la misma manera, ya que es fundamental contar con un lugar de creación para proyectos experimentales. Por otro lado, dentro del marco de la disciplina, espero que el interés en la carrera abra campos profesionales del diseño hacia el desarrollo de la creatividad como valor cultural. Es importante que la carrera pueda desarrollar y experimentar con estos lenguajes para fomentar el trabajo autoral, donde a través del diseño, se logren propuestas creativas innovadoras abarcando temáticas sociales.

# BIBLIOGRAFÍA

ABARZA, LUCÍA. (2012). *Proyecto comunicacional para la difusión de la animación en Chile: Sitio web "Miremonos, animaciones chilenas"*. (Tesis). Universidad Tecnológica Metropolitana. Biblioteca UTEM.

AGUILAR, M.A. (2007). *Narrativas urbanas y Sentido del Lugar*. (Tesis) Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Izalapa, México. Recuperado de <http://tesiuami.izt.uam.mx/uam/aspuam/presentatesis.php?recno=11556&docs=UAMI11556.pdf>

AUSTIN, T. & DOUST, R. (2008). *Diseño de nuevos medios de comunicación*. Ediciones Blume, Barcelona.

BARRY, V. (2011). *Animación. La magia en movimiento*. Santiago, Peñuén.

BLACHE, M. (1999). *Folklore Urbano: Vigencia de la leyenda y los relatos tradicionales*. Buenos Aires, Colihue.

CALVERA, A. (2003). *Arte ¿? Diseño*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, CNCA. *Registrar la Identidad. El patrimonio cultural inmaterial en Chile*. CNCA, 2009. Recuperado de <http://www.portalpatrimonio.cl/centro-documentacion/>

CHÁVEZ, G. (2011). *Imaginario popular. Mitología Urbana. Periódico Cubarte*. Recuperado de <http://www.cubarte.cult.cu/periodico/columnas/imaginario-popular-mitologia-cubana/antiguas-leyendas-urbanas-en-el-fantasiario-popular-cubano/11/16579.html>

DEGH, L. (1991). *What is the legend after all*. En Blache M. (1999) *Folklore Urbano: Vigencia de la leyenda y los relatos tradicionales*. Buenos Aires, Colihue.



DE ALBERTO, F. (2006). *Metodología de identificación de mitos y representaciones en Medios de Comunicación*. UNIrevista - Vol.1, nº3: julio 2006. Recuperado de [www.unirevista.unisinos.br/\\_pdf/UNIrev\\_FranciscoStefanello.PDF](http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_FranciscoStefanello.PDF)

DUPLATT, A. (2004). *Leyendas urbanas en el periodismo patagónico: El fantasma del Pancho Martínez: Narrativas, 2*. Recuperado de <http://www.narrativas.com.ar/Apuntes/Leyendas%20Urbanas.doc>

GARCÍA C. (2007). [Entrevista con Alicia Lindón, Profesora-investigadora del Departamento de Sociología de la Universidad Autónoma Metropolitana, México: Diálogo con Néstor García Canclini ¿Qué son los imaginarios y cómo actúan en la ciudad?]. EURE Santiago. Recuperado de [http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0250-71612007000200008&lng=es&nrm=iso&tlng=es](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0250-71612007000200008&lng=es&nrm=iso&tlng=es)

GARCÍA, J. (1996). *Narrativa Audiovisual*. Cátedra. Madrid.

HIDALGO, C. (2007). *Apego al lugar: Ámbitos, dimensiones y estilos*. (Tesis Doctoral). Universidad de La Laguna, España. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=709>

JENNY, P. (2013). *La mirada creativa*. Ed. Gustavo Gil. Barcelona

LALLI, M. (1992). *Urban-related Identity*. En Hidalgo, C. (2007). *Apego al lugar: Ámbitos, dimensiones y estilos*. (Tesis Doctoral). Universidad de La Laguna, España. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=709>

LEÓN, M. (2007). *Interculturalidad y coeducación desde el cine de animación*. Recuperado de [www.educacionenvalores.org/IMG/pdf/1151C.pdf](http://www.educacionenvalores.org/IMG/pdf/1151C.pdf)

MÁRQUEZ, F. (2007). *Imaginario urbano en el Gran Santiago: huellas de una metamorfosis*: EURE, Vol. 33. Recuperado de <http://www.eure.cl/numero/imaginarios-urbanos-en-el-gran-santiago-huellas-de-una-metamorfosis/>

MUÑOZ, F. (2008). *Inusual. Lenguaje y Comunicación*. Ediciones Universidad Tecnológica Metropolitana, Chile.

OCHS, E. (2008). *Ámbitos narrativos*. Recuperado de [http://www.bdp.org.ar/facultad/catedras/comsoc/redaccion1/unidades/2008/07/narrativa\\_elinor\\_ochs.php](http://www.bdp.org.ar/facultad/catedras/comsoc/redaccion1/unidades/2008/07/narrativa_elinor_ochs.php)

NORMAN, D.A. (2005). *El diseño emocional*. Ediciones Paidós, Barcelona.

ONG, W. (1987). *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. México, Fondo de Cultura Económica. Recuperado en <http://catedraepistemologia.files.wordpress.com/2009/05/walter-ong-oralidad-y-escritura.pdf>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO. *Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*. UNESCO 2003. Recuperado de <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=es&pg=00053>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO. *Comprender las Industrias Creativas. Las estadísticas como apoyo a las políticas públicas*. UNESCO 2006. Recuperado de [http://portal.unesco.org/culture/es/files/30850/11467401723cultural\\_stat\\_es.pdf/cultural\\_stat\\_es.pdf](http://portal.unesco.org/culture/es/files/30850/11467401723cultural_stat_es.pdf/cultural_stat_es.pdf)

PARRA, C. (2008). *Fantasmas y casas embrujadas de Chile*. Santiago, Ril Editores

PARRA, C. (2005). *Guía mágica de Santiago. Historias de fantasmas, duendes y brujas*. Santiago, Ril Editores

PAZ, S. (2006). *Santiago Bizarro. Lo más extraño, oscuro y absurdo de la capital*. Santiago, El Mercurio

- PEÑA –ARDID, C. (1999). *Literatura y cine*. Madrid.
- ROSALES, J. A. (1888). *Historias i tradiciones del Puente Cal y Canto*. Santiago, Lectura Popular.
- ROSALES, J. A. (1887). *La Cañadilla de Santiago. Su historia i sus tradiciones*. Santiago, La Época
- ROSALES, J. A. (1999). *Sepulcros y Difuntos. Noticias histórica y tradiciones sobre el Cementerio Jeneral de Santiago*. Santiago, Lectura Popular.
- ROSALES, J.A. (1890). *Cementerio Jeneral de Santiago*. Santiago, Imprenta Victoria.
- SASTURAIN, J. (2001). *Leyendas urbanas. El lado oscuro de la red*. En Duplatt, A. (2004). *Leyendas urbanas en el periodismo patagónico: El fantasma del Pancho Martínez: Narrativas, 2*. Recuperado de <http://www.narrativas.com.ar/Apuntes/Leyendas%20Urbanas.doc>
- TAYLOR, R. (2000). *Enciclopedia de técnicas de Animación*. Barcelona, Acanto.
- WELLS, P. (2010). *Dibujo para animación*. Ed. Blume. Barcelona
- WUNENBURGER, J. J. (2003). *Definición e historia: Una categoría práctica*. Ediciones del Sol. Buenos Aires. Recuperado de [http://books.google.cl/books/about/Antropolog%C3%ADa\\_del\\_imaginario.html?id=l-fSoD7K-5IC&redir\\_esc=y](http://books.google.cl/books/about/Antropolog%C3%ADa_del_imaginario.html?id=l-fSoD7K-5IC&redir_esc=y)
- ZAÑARTU, S. (1975). *Santiago Calles Viejas*. Santiago, Gabriela Mistral.



ANEXOS

# PRESUPUESTO

El presupuesto que se detallará a continuación solo presentará el detalle del costo de la tecnología y materiales utilizados en su producción. Los costos humanos se igualarán a 0, debido a ser un proyecto experimental, donde se pide asesoramiento en las distintas áreas pero bajo ningún costo.

Todos los materiales y tecnologías que se expondrán a continuación fueron consideradas por la propia autora del proyecto:

## TECNOLOGIA

Macbook

Modelo: MB466E/A

Procesador: Intel Core 2 Duo

Memoria Ram: 2 GB

Disco Duro: 160 GB

Tarjeta de Video: NVIDIA GeForce 9400M

\$650.000

Se le hicieron 2 extensiones a este computador:

Memoria Ram: 4GB Ddr3 \$35.000

Disco Duro: 1 TB \$50.000

\$85.000

Cámara Nikon D5100 Kit C/lente 18-55mm Af-s Vr G

\$480.000

Software Dragon Frame 3.0

\$172.000

1 Fresnel 650W- Vulcano Dixel

\$249.000

TOTAL GASTOS TENOLOGÍA: \$1.636.000

**MATERIALES**

Plasticina x kilo \$3.000

Se necesitaron 15 kilos

\$45.000

Otros materiales como

|                         |          |
|-------------------------|----------|
| Bolsas Ziploc,          | \$3.080  |
| Pernos, tuercas,        | \$2.800  |
| Croqueras,              | \$3.350  |
| Lápices pasteles,       | \$2.180  |
| Poxipol,                | \$2.790  |
| Uslero,                 | \$4.980  |
| 3 Alargadores,          | \$11.970 |
| Telas,                  | \$1.600  |
| Cartón piedra,          | \$7.660  |
| Pasta Muro y espátulas, | \$6.000  |
| Otros                   | \$30.000 |

\$76.410

TOTAL GASTO MATERIALES: \$121.410

**TOTAL PROYECTO APROXIMADO: \$1.757.410**

# FICHAS FUENTES

## Clasificación de fuentes<sup>1</sup>

Relevancia de la información:

Primaria (01),  
Secundaria (02),  
Terciaria (03)

i) *Primarias*: incluyen documentos que han construido evidencias de primera mano relativa a un fenómeno específico. Habitualmente provienen de estudios institucionales o centros académicos: informes, estadísticas, encuestas, papers científicos, entrevistas, testimonios, etc.

ii) *Secundarias*: refieren a los textos basados en la fuentes primarias o que realizan estudios e interpretaciones de ellas: artículos, estudios comparados, ensayos, tesis, etc.

iii) *Terciarias*: incluyen catálogos, archivos, bases de datos, enciclopedias, avisos de prensa, programas, congresos, etc.

---

1

Pauta de Investigación realizada por el profesor Cristián Gómez.



|                   |                                |
|-------------------|--------------------------------|
| Nº de fuente      | 001 (01)                       |
| Nombre Testimonio | Sra. Lucha                     |
| Año               | 2013                           |
| Lugar             | Cementerio General de Santiago |
| Cargo             | Cuidadora Patio 33             |

|                   |                                |
|-------------------|--------------------------------|
| Nº de fuente      | 002 (01)                       |
| Nombre Testimonio | Roberto Andrade                |
| Año               | 2013                           |
| Lugar             | Cementerio General de Santiago |
| Cargo             | Cuidador Patio 30              |

|                   |                                |
|-------------------|--------------------------------|
| Nº de fuente      | 003 (01)                       |
| Nombre Testimonio | Jorge Espinoza                 |
| Año               | 2013                           |
| Lugar             | Cementerio General de Santiago |
| Cargo             | Portero por Recoleta           |

|                   |                                |
|-------------------|--------------------------------|
| Nº de fuente      | 004 (01)                       |
| Nombre Testimonio | Juan Carlos                    |
| Año               | 2013                           |
| Lugar             | Cementerio General de Santiago |
| Cargo             | Florista por Recoleta          |

|                   |                                |
|-------------------|--------------------------------|
| Nº de fuente      | 005 (01)                       |
| Nombre Testimonio | Jesús Morales                  |
| Año               | 2013                           |
| Lugar             | Cementerio General de Santiago |
| Cargo             | Sepultador en tierra           |

|                   |                                |
|-------------------|--------------------------------|
| Nº de fuente      | 006 (1)                        |
| Nombre Testimonio | Sra. Sonia                     |
| Año               | 2013                           |
| Lugar             | Cementerio General de Santiago |
| Cargo             | Cuidadora                      |

|                   |                                |
|-------------------|--------------------------------|
| Nº de fuente      | 007 (1)                        |
| Nombre Testimonio | Sra. Carmen                    |
| Año               | 2013                           |
| Lugar             | Cementerio General de Santiago |
| Cargo             | Cuidadora                      |

|                   |                                |
|-------------------|--------------------------------|
| Nº de fuente      | 008 (1)                        |
| Nombre Testimonio | Tía Mayo                       |
| Año               | 2013                           |
| Lugar             | Cementerio General de Santiago |
| Cargo             | Cuidadora                      |

|                   |   |
|-------------------|---|
| Nº de fuente      | 009 (01)  |
| Nombre documento  | Las memorias del Monje  |
| Autores           | Cristián Niedbalski   |
| Año               | 2013  |
| Fuente Consultada | Revista entregada en Tour Nocturno  |
| Abstract          | Revista que reúne todos los cuentos, relatos y leyendas del Cementerio General de Santiago. |

|                   |   |
|-------------------|---|
| Nº de fuente      | 010 (01)  |
| Nombre documento  | Fantasmas y casas embrujadas  |
| Autores           | César Parra   |
| Año               | 2008  |
| Fuente Consultada | Editores Ril  |
| Abstract          | Parra reúne gran cantidad de historias mágicas, paranormales y urbanas de todo Chile. |

|                   |   |
|-------------------|---|
| Nº de fuente      | 011 (01)  |
| Nombre documento  | Guía Mágica de Santiago   |
| Autores           | César Parra   |
| Año               | 2005  |
| Fuente Consultada | Editores Ril  |
| Abstract          | En este libro el autor propone un recorrido por una ciudad que alberga una diversidad de seres y fenómenos que hacen de santiago una ciudad llena de relatos mágicos y sorprendentes. |

|                   |  |
|-------------------|--|
| Nº de fuente      | 012 (01)   |
| Nombre documento  | Santiago Bizarro   |
| Autores           | Sergio Paz   |
| Año               | 2003   |
| Fuente Consultada | Biblioteca de Santiago   |
| Abstract          | La publicación refleja los viajes de Paz a lo largo de nuestro país, para descubrir lo más extraño de Chile, en todas sus dimensiones, como por ejemplo restaurantes, noches bohemias, sucesos paranormales, deportes, creencias y costumbres. |

|                   |   |
|-------------------|---|
| Nº de fuente      | 013 (01)  |
| Nombre documento  | Registrar la identidad. El Patrimonio Cultural Inmaterial en Chile  |
| Autores           | Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA)   |
| Año               | 2009  |
| Fuente Consultada | <a href="http://www.portalpatrimonio.cl/centro-documentacion/">http://www.portalpatrimonio.cl/centro-documentacion/</a>                                 |
| Abstract          | Publicación que informa acerca del “estado del arte” relativo al proceso institucional de levantamiento de inventarios y registros en el ámbito del PCI |

|                   |   |
|-------------------|---|
| Nº de fuente      | 014 (01)  |
| Nombre documento  | Animación. La magia en movimiento   |
| Autores           | Vivienne Barry  |
| Año               | 2010  |
| Fuente Consultada | Pehuén Editores   |
| Abstract          | Es el primer libro de animación realizado en el país. El único que describe el desarrollo, desde sus inicios hasta nuestros días, de este singular arte en el país. |

|                   |  |
|-------------------|--|
| Nº de fuente      | 015 (01)                                     |
| Nombre documento  | Enciclopedia de técnicas de animación        |
| Autores           | Richard Taylor                               |
| Año               | 2000   |
| Fuente Consultada | Editorial Acanto                             |
| Abstract          | Guía ilustrada de las técnicas de animación. |

|                   |   |
|-------------------|---|
| Nº de fuente      | 016 (01)  |
| Nombre documento  | Comprender las Industrias Creativas. Las estadísticas como apoyo a las políticas públicas                   |
| Autores           | UNESCO  |
| Año               | 2006  |
| Fuente Consultada | <a href="http://portal.unesco.org">http://portal.unesco.org</a>   |
| Abstract          | Informe preliminar que da cuenta de la relevancia de las Industrias Creativas en la economía de los países. |

|                   |  |
|-------------------|--|
| Nº de fuente      | 017 (01)   |
| Nombre documento  | Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial   |
| Autores           | UNESCO   |
| Año               | 2003   |
| Fuente Consultada | <a href="http://www.unesco.org/">http://www.unesco.org/</a>  |
| Abstract          | Informe institucional que da cuenta de la importancia del Patrimonio Inmaterial en las naciones y las políticas culturales de cada país. |

|                   |  |
|-------------------|--|
| Nº de fuente      | 018 (01)   |
| Nombre documento  | Política Cultural 2011- 2016   |
| Autores           | Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA)  |
| Año               | 2011   |
| Fuente Consultada | <a href="http://www.cultura.gob.cl">http://www.cultura.gob.cl</a>  |
| Abstract          | Documento institucional que reúne 14 objetivos que son las líneas de acción concretas para el perfeccionamiento del desarrollo de la cultura y las artes en el país. |

|                   |   |
|-------------------|---|
| Nº de fuente      | 019 (01)  |
| Nombre documento  | Narrativa Audiovisual   |
| Autores           | Jesús García  |
| Año               | 1996  |
| Fuente Consultada | Ediciones Cátedra.  |
| Abstract          | Manual universitario, denso y sin concesiones, que aborda su objeto de un modo completo, racional, metódico y ordenado. |

|                   |  |
|-------------------|--|
| Nº de fuente      | 020 (01)   |
| Nombre documento  | Folklore Urbano: Vigencia de la leyenda y los relatos tradicionales  |
| Autores           | Martha Blanche   |
| Año               | 1999   |
| Fuente Consultada | Ediciones Colihue  |
| Abstract          | Una propuesta que nos acerca a la folklórica actual y las distintas variantes contemporáneas de su objeto de estudio, su relación con los medios audiovisuales masivos y los mercados transnacionalizados. |

|                   |  |
|-------------------|--|
| Nº de fuente      | 021 (02)   |
| Nombre documento  | Diálogo con Néstor García Canclini ¿Qué son los imaginarios y cómo actúan en la ciudad?  |
| Autores           | Alicia Lindón  |
| Año               | 2007   |
| Fuente Consultada | <a href="http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0250-71612007000200008&amp;script=sci_arttext">http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0250-71612007000200008&amp;script=sci_arttext</a>  |
| Abstract          | Entrevista realizada por Alicia Lindón a Néstor García Canclini, Doctor en Filosofía que constituye una figura clave del pensamiento latinoamericano sobre Estudios Culturales, y en particular sobre imaginarios urbanos. |

|                   |   |
|-------------------|---|
| Nº de fuente      | 022 (02)  |
| Nombre documento  | Esperando a los bárbaros: leyendas urbanas, rumores e imaginarios sobre la violencia en las ciudades  |
| Autores           | Francisco Javier Cortázar   |
| Año               | 2008  |
| Fuente Consultada | <a href="http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=34600904">http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=34600904</a>   |
| Abstract          | Las leyendas urbanas y los rumores que circulan a través de los medios de comunicación, correos electrónicos y páginas web tratan de una amplia diversidad de temas. Este trabajo se centra en las que tienen por temática la violencia urbana. |

|                   |   |
|-------------------|---|
| Nº de fuente      | 023 (02)  |
| Nombre documento  | Narrativas urbanas y sentido del lugar  |
| Autores           | Miguel Ángel Aguilar Díaz   |
| Año               | 2001  |
| Fuente Consultada | <a href="http://tesiuami.izt.uam.mx/uam/asp/asm/presentatatesis.php?recno=11556&amp;-docs=UAMI11556.pdf">http://tesiuami.izt.uam.mx/uam/asp/asm/presentatatesis.php?recno=11556&amp;-docs=UAMI11556.pdf</a> |
| Abstract          | Tesina de Maestría en Ciencias Antropológicas   |

|                   |   |
|-------------------|---|
| Nº de fuente      | 024 (02)  |
| Nombre documento  | Historias y tradiciones del Puen-<br>te Cal y Canto. Santiago     |
| Autores           | Justo Abel Rosales  |
| Año               | 1888  |
| Fuente Consultada | Memoria Chilena   |
| Abstract          | Revisión historiográfica del Puen-<br>te Cal y Canto de Santiago. |

|                   |   |
|-------------------|---|
| Nº de fuente      | 025 (02)  |
| Nombre documento  | Imaginarios urbanos en el Gran Santia-<br>go: huellas de una metamorfosis   |
| Autores           | Francisca Márquez   |
| Año               | 2007  |
| Fuente Consultada | <a href="http://www.scielo.cl/scielo.php?pi-&lt;br/&gt;d=S0250-71612007000200007&amp;script=sci_arttext">http://www.scielo.cl/scielo.php?pi-<br/>d=S0250-71612007000200007&amp;script=sci_arttext</a> |
| Abstract          | Se reflexiona sobre los imaginarios urbanos<br>en Santiago en estos últimos treinta años. El<br>análisis se detiene en tres grandes relatos<br>imaginarios en torno a la ciudad de Santiago           |

|                   |  |
|-------------------|--|
| Nº de fuente      | 026 (02)   |
| Nombre documento  | Apego al lugar: Ámbitos, dimensiones y estilos   |
| Autores           | M. Carmen Hidalgo Villodres  |
| Año               | 2007   |
| Fuente Consultada | <a href="http://www.reme.uji.es">www.reme.uji.es</a>   |
| Abstract          | En este trabajo se ofrece una revisión teórica<br>del constructo de identidad social, prestando<br>especial atención al lugar que ocupan los pro-<br>cesos emocionales, habitualmente descuidados<br>en la investigación desde la Psicología social. |

|                   |  |
|-------------------|--|
| Nº de fuente      | 027 (02)   |
| Nombre documento  | Género Literario y Género Audiovisual. Una propuesta para el relato cinematográfico  |
| Autores           | Pedro Javier Millán Barroso  |
| Año               | 2008   |
| Fuente Consultada | cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce30/cauce30_13.pdf   |
| Abstract          | Este artículo reflexiona sobre las carencias derivadas de extrapolar a los géneros cinematográficos cualquier modo o criterio literario sin antes someterlo a un imprescindible filtro que tenga en cuenta variables específicas del relato audiovisual. |

|                   |   |
|-------------------|---|
| Nº de fuente      | 028 (02)  |
| Nombre documento  | Proyecto Comunicacional para la difusión de la animación en Chile   |
| Autores           | Lucía Abarza  |
| Año               | 2012  |
| Fuente Consultada | <a href="http://www.animacioneschilenas.cl">http:// www.animacioneschilenas.cl</a>  |
| Abstract          | Proyecto de título que tiene como objetivo cooperar con la difusión de los productos audiovisuales animados que se realizan en Chile. |

|                   |  |
|-------------------|--|
| Nº de fuente      | 029 (02)   |
| Nombre documento  | Interculturalidad y coeducación desde el cine de animación.  |
| Autores           | Manuel Galiano León  |
| Año               | 2007   |
| Fuente Consultada | <a href="http://www.educacionenvalores.org/IMG/pdf/1151C.pdf">www.educacionenvalores.org/IMG/pdf/1151C.pdf</a> |
| Abstract          | Paper que reflexiona sobre el rol de la Escuela ante el cine de animación como instrumento educativo.          |



|                   |   |
|-------------------|---|
| Nº de fuente      | 030 (02)  |
| Nombre documento  | Ámbitos Narrativos  |
| Autores           | Elinor Ochs   |
| Año               | 2008  |
| Fuente Consultada | <a href="http://www.bdp.org.ar">http://www.bdp.org.ar</a>                                       |
| Abstract          | La autora analiza el concepto de narraiva postulando que ésta una variedad infinita de géneros. |

|                   |   |
|-------------------|---|
| Nº de fuente      | 031 (02)  |
| Nombre documento  | Oralidad y Escritura  |
| Autores           | Walter J. Ong   |
| Año               | 1987  |
| Fuente Consultada | <a href="http://catedraepistemologia.files.wordpress.com/2009/05/walter-ong-oralidad-y-escritura.pdf">http://catedraepistemologia.files.wordpress.com/2009/05/walter-ong-oralidad-y-escritura.pdf</a> |
| Abstract          | Este libro plantea las diferencias entre la oralidad y el conocimiento de la escritura; el pensamiento y su expresión verbal en la cultura oral; el pensamiento y la expresión plasmados por escrito. |

|                   |   |
|-------------------|---|
| Nº de fuente      | 032 (02)  |
| Nombre documento  | Literatura y Cine   |
| Autores           | Carmen Peña Ardid   |
| Año               | 1999  |
| Fuente Consultada | Ediciones Cátedra   |
| Abstract          | Este libro hace una comparación entre las distintas narrativas y la transferencia de la literatura al cine. |

|                   |  |
|-------------------|--|
| Nº de fuente      | 033 (02)   |
| Nombre documento  | Historias y tradiciones del Puente Cal y Canto. Santiago     |
| Autores           | Justo Abel Rosales   |
| Año               | 1888   |
| Fuente Consultada | Memoria Chilena  |
| Abstract          | Revisión historiográfica del Puente Cal y Canto de Santiago. |









