

Universidad de Chile  
Instituto de la Comunicación e Imagen  
Carrera de Cine y Televisión



**CORTOMETRAJE DE FICCIÓN**

LA  
CORTEZA  
*de mi*  
ABUELA

Obra Audiovisual para optar al Título de Realizador de Cine y Televisión

AUTORES:

Byron Javier Oróstica Ramírez  
Erika Estefanía Sánchez Bustos  
Isidora Alejandra Torrealba Ramírez

PROFESORA GUÍA:  
Tiziana Panizza Montanari

SANTIAGO, CHILE

2017

## ÍNDICE

	<b>Pág</b>
1. Sinopsis	.....3
2. Equipo Técnico	.....4
3. Ficha Técnica	.....4
4. Argumento	.....5
5. Carta de Intención	.....7
6. Propuesta Cinematográfica del Proyecto	.....8
7. Propuesta de Dirección	.....10
8. Propuesta de Arte y Propuesta de Fotografía	.....11
9. Propuesta de Montaje	.....17
10. Diseño Sonoro	.....18
11. Presupuesto	.....22
12. Plan de Financiamiento	.....25
13. Carpeta de Casting	.....26
14. Producción Técnica	.....28
15. Bitácoras de Experiencia en el Rodaje	.....31
16. ANEXOS	.....43



## 1. Sinopsis

Al comenzar el invierno, la abuela Paya llega a vivir junto a su hija porque está enferma, mientras que Ayelén, su nieta, lee insistentemente su libro de árboles de Chile. Paya crítica los conocimientos que éste le entrega, por lo que decide introducir a su nieta en la oralidad mapuche, que es fuente de un conocimiento más auténtico que cualquier libro científico. Termina el invierno y Paya se va con él. Ayelén comprende la valiosa cultura que guarda su sangre y es testigo de una transformación.



## 2. Equipo Técnico

<b>DIRECCIÓN Y GUIÓN</b>	Isidora Torrealba
<b>ASISTENCIA DE DIRECCIÓN</b>	Ana Ceballos
<b>PRODUCCIÓN</b>	Daniela Olivares
<b>ASISTENTE DE PRODUCCIÓN</b>	Iván Nauduan
<b>DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA</b>	Erika Sánchez
<b>ASISTENTE DE FOTOGRAFÍA</b>	Alejandra Donoso
<b>DIRECCIÓN DE ARTE</b>	Erika Sánchez
<b>ASISTENTES DE ARTE</b>	Antonia Briceño y Bárbara Olmedo
<b>DISEÑO SONORO</b>	Byron Oróstica
<b>ASISTENTES DE SONIDO</b>	Claudio Carrasco y Catalina Mateluna
<b>MONTAJE</b>	Isidora Torrealba
<b>MÚSICA ORIGINAL</b>	Martín Poblete Lasserre y “Ruli” Cazabet
<b>POSTPRODUCCIÓN DE IMAGEN</b>	Erika Sánchez y Bastián Cabezas
<b>POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO</b>	Byron Oróstica

## 3. Ficha Técnica

<b>TÍTULO DE LA OBRA</b>	La Corteza De Mi Abuela
<b>GÉNERO</b>	Animación / Ficción
<b>FORMATO DE EXHIBICIÓN</b>	DCP / DVD
<b>TIEMPO EN PANTALLA</b>	13 minutos
<b>FORMATO DE RODAJE</b>	Fotografía en Stop Motion
<b>CASA PRODUCTORA</b>	Cururo Films
<b>ELENCO</b>	Ayelén: Maite Neira Piña Amanda: Javiera Astudillo Paya: Javiera Astudillo





#### 4. Argumento

Son las vacaciones de invierno en la Araucanía, y AYELÉN (10) Está en el bosque del Parque Nacional Conguillío, recolectando piñones. Un puma pasa a lo lejos por otro lado del bosque. Ayelén camina tranquilamente hacia su casa.

Su madre, AMANDA (39), la espera en casa con las cosas para la once. Ayelén entra y le muestra los piñones que recogió durante su recorrido. Mientras están tomando once, Amanda le habla sobre su abuela PAYA (81), para anunciarle que pasará una temporada junto a ellas, ya que se encuentra enferma. En seguida aparecen los recuerdos fugaces de Ayelén sobre su Abuela, imaginando un rostro enojado y muy amargo, como una piedra volcánica.

Llueve sobre el pueblo de Melipeuco, el mismo puma que vimos antes se refugia de la lluvia.

Días más tarde, Ayelén recibe muy cariñosamente a su abuela en el antejardín de su casa. le da un beso en la fría mejilla intentando ser amable para comenzar una buena estadía, pero Paya sólo la mira de reojo haciendo un gesto de bienvenida, Amanda le dice que se quedará hasta que se sienta mejor. Ayelén toma un bolso de su abuela y todas entran a la casa. Al día siguiente Paya está sentada tejiendo tranquilamente, mientras que Ayelén se le acerca con su libro sobre plantas y árboles de Chile, y comienza a darle información sobre algunos. Le explica a su abuela que debe hacer una tarea para el colegio y escoger uno de esos árboles. Paya, no muy comunicativa, cuestiona si ella le cree todo a los libros del colegio. Ayelén se distrae y le pregunta a su abuela si acaso ella tiene un árbol favorito.

Es de noche en Melipeuco y se ve la luna llena sobre el cielo. Ayelén desde su pieza mira por la ventana. En sus manos tiene el libro, se acuesta y apaga la luz. Ayelén esa noche tiene un sueño, ve a unas personas sentadas alrededor del fuego en una ruka. Corre un viento muy fuerte, están cantando una canción muy agradable, y de pronto el viento apaga el fuego. Ayelén despierta y escucha que afuera de su casa hay un pájaro carpintero.

Es de día y Paya está en el patio recogiendo unas hojitas de canelo, luego las coloca en una taza con agua hirviendo, a lo que Ayelén de forma muy curiosa interrumpe preguntándole qué es lo que está haciendo. “Abuela, me dejas probar tu té?”, a lo que Paya responde que no es un té sino que agua de Foye (Canelo en mapudungún). Al rato las tres mujeres están sentadas en la mesa tomando desayuno, Ayelén está tomando de la taza de Paya mientras que Amanda le explica lo que es agua de canelo y para qué sirve. De pronto Paya interrumpe y dice que tiene otras propiedades más, que no es suficiente lo que dicen los libros, a lo que Ayelén se enoja por no entenderla, diciéndole que le va bien en el colegio. Amanda intenta calmarlas y se le ocurre la idea de salir a pasear al bosque, ya que el día estaba más soleado que otros. Ayelén muy emocionada acepta la invitación mientras cierra su libro para prepararse.

La luz del sol atraviesa las ramas de las araucarias, se escuchan pasos sobre el camino de tierra y nieve. Amanda, Paya y Ayelén están caminando entre los árboles. El puma del bosque

se asoma cauteloso entre los arbustos secos. Ayelén se adelanta en la caminata y se queda mirando unos piñones. Paya le dice que antes los piñones se creían que eran venenosos, ya que Nguenechen, el creador del mundo, prohibía comerlos. Ayelén mira y escucha atentamente a su abuela, mientras se sientan en un gran tronco frente al lago congullío. Es allí donde Paya le cuenta la leyenda del pehuén, antiguo relato del pueblo mapuche que explicaba cómo un niño salvó a la tribu de morir de hambre gracias al fruto del pehuén, convirtiéndose así en los “pehuenches”, la gente del pehuén. Ayelén comienza a imaginarse toda la historia, desde la tribu muriéndose de hambre, hasta el encuentro del niño con Nguenechén, quien le dice cómo debe comer los piñones. Ayelén se levanta y con la palma de su mano toca la corteza de una Araucaria, entendiendo el origen de su propia cultura. Paya tose por el frío, Amanda sonrío y le toma las manos, mientras Ayelén sigue mirando la altura de los árboles.

Pasan los días y Ayelén está en un sueño profundo. Es perseguida por las ramas de los árboles y de pronto ve cómo un piñón cae desde lo más alto de una Araucaria. Ayelén abre los ojos en medio de la noche, y entra Amanda, llorando, “Se ha transformado en otra vida”. En seguida entiende que Paya ha fallecido.

Ayelén está recogiendo piñones entre la tierra. Tiene una bufanda roja en su cuello, que es la que Paya le tejó a mano. Ya no hay nieve, ha llegado la primavera y se ven flores alrededor. A lo lejos se ve el cementerio mapuche. En su mochila lleva el libro de plantas y árboles. De pronto siente un ruido y se encuentra frente a frente con un puma, el mismo que antes había estado paseando entre los árboles. Ayelén se asusta pero se arma de valor para decirle que ya no le tiene miedo. El puma se da vuelta y Ayelén lo sigue de manera hipnótica. De pronto el camino donde la guía llega junto a Paya, quien parece estar esperándola. El puma se va por unas piedras a lo lejos. Paya está sonriendo y su cara se vuelve gris, su piel áspera, es rodeada por la naturaleza y se convierte en una hermosa Araucaria, Pehuén milenario. Ayelén mira sus ramas con tristeza, se pasa las manos por la cara y de un impulso entierra el libro a los pies del árbol. El puma continúa su camino, los pájaros cantan más fuerte. Un árbol acaba de nacer. A lo lejos se ve la naturaleza siguiendo su curso, y Ayelén muy pequeña en proporción a su inmensa abuela, continúa su camino a casa.



## 5. Carta de Intención

*Miremos a los niños trepar los árboles parlantes,  
contemplemos sus sombras que iluminan nuestras sombras  
al atardecer.*

**JAIME HUENÚN**

La corteza de mi abuela es un proyecto que nace a raíz de la pregunta ¿Qué soy cuando muero?. A lo largo de la historia del ser humano siempre han habido un montón de creencias que dan lugar a esa respuesta, pero sin duda lo interesante de todas ellas es el sentido mágico y la necesidad temerosa de prolongar el “alma” humana.

La muerte para el pueblo mapuche es un proceso complejo donde aflora gran parte de la carga simbólica que este pueblo posee, producto de su profunda cosmovisión. Así, la muerte se convierte en un viaje que emprende el alma del difunto hacia otra vida, ascendiendo desde la plataforma terrestre hasta una cósmica de transición en la que se mantiene hasta su funeral, proceso que define si continúa ascendiendo hacia un estado del “bien” en que habitan antepasados y dioses, o bien, si desciende hacia la plataforma del mal, que representa el infierno.

Esta cosmovisión se ha ido perdiendo en algunos sectores debido a la proliferación de la religión católica y su evangelización, ante esto el cortometraje pretende hacer un rescate del viaje espiritual visto desde Ayelén, una niña que ha vivido bajo un sincretismo cultural, tendiendo mucho más a los tiempos modernos y la era digital que a la tradición de sus raíces mapuches.

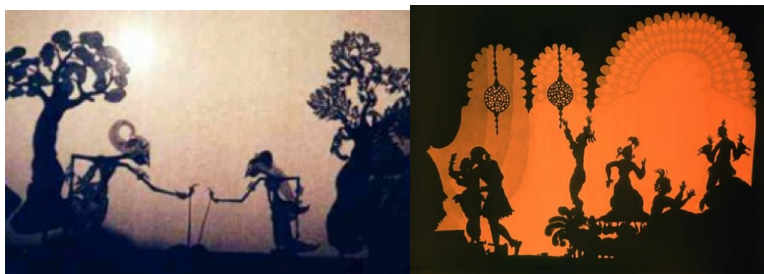
El cortometraje busca unir la infancia con la primera experiencia de la muerte de un ser amado, buscando un formato que me permitiera crear un mundo distinto, en donde la magia no parezca un simple efecto visual, sino que se impregna en la historia a través de la sensibilidad de las texturas, los colores y las formas surrealistas que definen un punto de vista propio de un cuento ilustrado. Es por lo anterior que “La corteza de mi Abuela” se desarrolla en la técnica de stop motion en mesa de luz, siendo éste un lenguaje potente y metafórico para representar la historia. Creo que lo complejo de este lenguaje puede abrir la mayor creatividad de todo el equipo, permitiendo que todos los departamentos puedan sugerir una forma de construir el mundo. Por último, cabe mencionar lo sub-valorado que está la animación en el panorama actual de la cinematografía chilena, siendo la mayoría de las veces segregado a un tipo de público infantil, cuando en realidad va mucho más allá. Me motiva la idea de pensar en una animación para todas las edades, que permita emocionar tanto adultos como a niños, logrando que cada visión se enriquezca y sea universal.

## 6. Propuesta Cinematográfica del Proyecto

El cortometraje trata el cómo una niña se ve enfrentada a su primera experiencia con la muerte, desde la perspectiva de la oralidad mítica mapuche. La atmósfera y el relato sugieren una cosmovisión infantil llena de rincones y matices metafóricos, con el peso de la cultura mapuche, ancestral y misteriosa. Ambientado en la región de la Araucanía, en el sur de Chile, la naturaleza autóctona de la zona tendrá una presencia activa de elementos representativos de su flora y fauna, tanto visual como sonoramente, siendo uno de los elementos más importantes a la hora de entender el relato.

El corto se desarrolla básicamente en dos locaciones: el pueblo de Melipeuco, en donde está la casa de Ayelén, y el Parque Nacional Conguillío, en donde el puma y la araucaria como símbolo son los *leit motiv* que están siempre presente a lo largo de la historia, y que nos guiarán hacia el final en la muerte de Paya. Para este corto es sumamente importante tener la claridad de que nuestro público objetivo son los niños, por lo tanto debemos ser bastante gráficos y cuidadosos a la hora de trabajar en la construcción de la historia, la cual hemos desarrollado en el guión, en el storyboard, y en las propuestas estéticas y sonoras.

La técnica a utilizar tiene su inspiración en la destacada cineasta alemana Lotte Reiniger de la década de 1920, quien realizó innumerables obras audiovisuales basadas en la animación en mesa de luz, jugando con el contraste que permitía la simpleza de la silueta a contraluz. Entre esas obras destaca “Las aventuras del príncipe Achmed” que es el largometraje de animación más antiguo que se conserva en el mundo. Como equipo es importante que nuestro cortometraje pueda desarrollar esta técnica de manera acabada para que podamos dominar bien a las figuras y personajes, los cuales demostrarán sentimientos complejos, como la tristeza de una pérdida de un ser amado. Es aquí donde es sumamente relevante la banda sonora, ya que aporta enormemente al tono que queremos llegar en cada una de las escenas.



Este tipo de animación nos permite llegar a un público más heterogéneo, desde niños hasta adultos, pero también nos permite jugar y experimentar con un lenguaje mucho más artesanal y auténtico, logrando que cualquier elemento y/o textura nos sirva para generar una emoción. Hoy en día existe una nueva camada de animadores latinoamericanos que han logrado plasmar cuentos ancestrales a través de la animación, de los cuales tenemos como referencia: “Halachach (2015)” corto en stop motion que habla sobre la cultura selknam y sus rituales,

“Sayén y el vitral” (2013), también en la técnica de mesa de luz que narra la historia del mito del poblado de Lafkenche, donde las arañas envolvían suavemente las manos de las niñas, transmitiendo así el arte del tejido. Fuera de Chile están “La Abuela Grillo” cortometraje boliviano en 2D, basado en un relato indígena Ayoreo, en donde al cantar, la abuela bota lágrimas que le son robadas para embotellar agua y luego venderlas, este cortometraje tiene una fuerte carga política, ya que a través de la abuela vemos el conflicto indígena y del agua en el país del altiplano. Estos ejemplos demuestran una faceta de la animación latinoamericana contemporánea que busca contar historias nuestras, que hablan de nuestros pueblos originarios, rescata las leyendas y las representa en diferentes colores, personajes y movimiento.



Como equipo queremos tomar estas referencias para poder hacernos parte de estos nuevos autores que buscan una forma distinta para contar historias de los pueblos ancestrales, a través de un lenguaje mucho más mágico, llegando de esta forma a los espectadores mucho más pequeños.

Actualmente la animación chilena se encuentra en un momento muy importante, en donde trabajos de nuestro país se han dado a conocer a nivel mundial, logrando un reconocimiento no menor en el ámbito audiovisual. El ejemplo claro es “Historia de un Oso” quién este año obtuvo el Oscar, como mejor cortometraje de animación, peleando codo a codo frente a grandes productoras del formato. Sin duda, esta historia da un impulso para que realizadores puedan enfrentarse a la animación de manera creativa, con pocos recursos, pero con ideas claras de querer narrar historias que aporten a nuestra cultura.

En ese sentido, como señala John Halas (1968) uno de los animadores más famosos “*el movimiento es la esencia de la animación*”, nosotros queremos tomar los elementos que tenemos a disposición para contar esta historia y animar/mover, pero no solamente los personajes, sino también a la emoción, que se entiende como la traducción de movimiento, pero del corazón. Es precisamente allí donde queremos llegar con este cortometraje.

## 7. Propuesta de Dirección

### *EQUIPO*

Al ser éste un trabajo de animación, requiere de mucha organización en el tiempo y en el cumplimiento de las tareas/metast a corto plazo para poder cumplir con el objetivo de realización. Por lo tanto mi propuesta como Directora es llevar a cabo un trabajo constante en donde no se deje de lado la armonía entre pares, de manera que todo el tiempo dedicado al proyecto sea desarrollado en un buen ambiente, potenciando la disposición y las ganas para seguir avanzando.

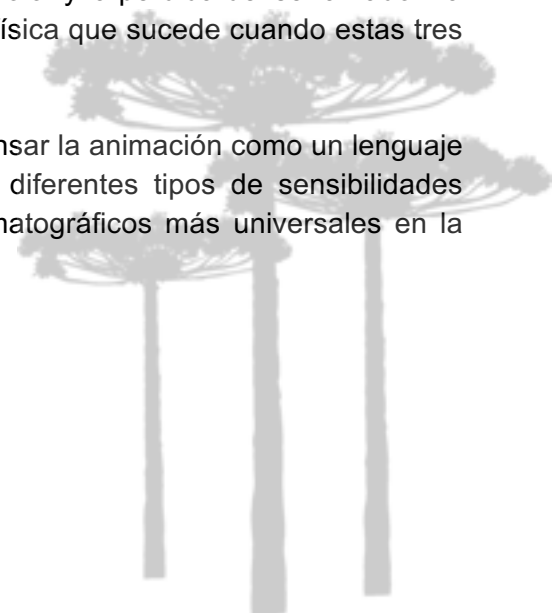
En el momento del rodaje, es crucial que el equipo se sienta cohesionado, ya que la animación en stop motion requiere de una complicidad en donde cada movimiento a realizar no se salga del ritmo del frame anterior, de manera que sea constante y fluido. Para esto es mi deber instruir al equipo sobre metodologías de trabajo en stop motion, y así encontrar la manera que mejor se adapte al proyecto.

### *PUNTO DE VISTA*

El proyecto “La corteza de mi abuela” tiene un tono infantil, basado en los recuerdos que los niños conservan cuando se enfrentan a la experiencia de la primera muerte de un ser amado.

Para esto es importante entender que esta es una historia que vincula a tres mujeres, tres generaciones distintas: una niña, su madre y su abuela, donde se coloca el punto de vista en la primera, la pequeña Ayelén. Es por esto, que el cortometraje tendrá algunos toques infantiles que a medida que va avanzando la historia se irán atenuando para dar paso a algo más oscuro y mucho más profundo. Esto porque Ayelén parte desde la inocencia de una niña queriendo comprender a su abuela, hasta conocer las emociones del dolor y la pérdida del ser amado. La historia construye una transformación tanto personal como física que sucede cuando estas tres mujeres aprenden una de la otra.

Dentro de los objetivos fundamentales de la dirección es pensar la animación como un lenguaje que no peca de inocencia, sino más bien que apunta a diferentes tipos de sensibilidades etarias, lo que lo convierte en uno de los lenguajes cinematográficos más universales en la actualidad.



## 8. Propuesta de Arte y Fotografía

En términos de relato y atmósfera, buscamos crear un mundo lleno de recovecos y matices, y que posea un peso tanto misterioso como ancestral. El cortometraje está ambientado en la araucanía del sur de Chile, por lo que la utilización de la naturaleza propia del lugar es fundamental, tanto en flora como en fauna. Dicha naturaleza pasa a formar parte misma de los personajes por lo cual se mantiene siempre como una protagonista profundamente viva y presente.

En este aspecto se tiene como referencia la miniserie animada *Over the garden wall*, que si bien no utiliza dicha técnica, sabe generar muy bien una atmósfera oscura, misteriosa y a la vez amable para el espectador. Como se puede apreciar en la imagen a continuación, la utilización de la oscuridad y una paleta simple y recatada crea un foco de atención hacia los personajes a la vez que los setea en este mundo que busca ocultar más que mostrar.



(*Over the garden wall*, izquierda. *Erizo en la Niebla*, derecha)

En este mismo ámbito destacamos como referencia tanto atmosférica como en cuanto a la utilización del color y también en término de planos el cortometraje *Erizo en la niebla* de Studio Soyuzmultfilm, el cual es catalogado como uno de los mejores cortometrajes de stop-motion de la historia. Igualmente en nuestro cortometraje se tiende a planos abiertos en los que el contexto, siendo éste un mundo vivo que envuelve a los personajes, juegue un rol fundamental. En nuestro cortometraje tendremos el clima gélido como marco principal, siendo necesaria la emulación de la sensación de niebla y tonos fríos, pero que aún permitan ver una naturaleza viva propia del sur de nuestro país. Cabe destacar que nuestro cortometraje, al utilizar la técnica de la mesa de luz, vive en base al contraluz y los colores planos, siendo las sombras y los claros nuestra herramienta de trabajo.



Por otro lado, la composición de los planos está pensada como una proporción en principio periférica, que empeequeñezca a la protagonista en medio de un mundo inmenso y misterioso y que la convierta en un elemento más entre la naturaleza que la rodea.



(Izquierda, *Carn* por Jeff Le Bars)

En este cuadro vemos un ejemplo de encuadre donde el protagonista se encuentra en el tercio superior del recuadro y donde todos los elementos a la vista poseen mayores dimensiones que él.

Así mismo, como se aprecia en el ejemplo, buscamos utilizar formas que tiendan a seguir una grilla muy

geométrica, destacando la naturaleza del papel, a pesar de que contamos con recursos para realizar más detalles. Esto debido a nuestra intención de generar un mundo que se compenetre bien con los materiales que lo componen, sin negarlos, y no una emulación.



En este frame del mismo cortometraje vemos cómo es posible crear profundidad mediante la utilización de colores planos, figuras geométricas simples y una paleta acotada.

Como ya hemos comentado, tradicionalmente la utilización de la mesa de luz como recurso de animación supone una estética muy marcada y con ello una manipulación de los materiales bastante acotada y precisa, destacando el contraste como recurso expresivo y el minimalismo estético.



El soporte sobre el cual se realizará la animación contempla tres niveles dispuestos de forma vertical, lo cual le otorga profundidad a los planos, siendo la capa más cercana a la mesa el color background y otros elementos lejanos, dejando así los otros dos niveles para los personajes y otros elementos que busquen resaltar la profundidad.



En este ejemplo vemos cómo aquello funcionaría en términos simples, presentándose un color de fondo, más dos niveles de profundidad que varían del gris al negro. Las nubes se generan mediante un mecanismo diferente, ya sea algodón u otro por lo que requeriría un toque de iluminación frontal o

lateral que la resalte.

El cortometraje está basado en la localidad de Melipeuco, región de la araucanía y buscamos que esto se note y se respire ampliamente en el cortometraje. El pueblo es pequeño, rodeado de bosque, montes y coronado por el volcán Llaima siempre omnipresente. En la imagen se



puede apreciar una vista del lago con el Volcán Llaima de fondo y el bosque de araucarias en primer plano.

La naturaleza será una protagonista en todo momento mediante la utilización de planos abiertos en 'exteriores', mediante lo cual buscamos enfatizar la idea de lo ancestral, lo sagrado y lo inamovible.

La flora que se resalta es por ello una gran cantidad de árboles (el coihue característico y principalmente la araucaria) y en fauna se plantea la inclusión de un animal-personaje, el puma, que tendrá una

participación pasiva pero recurrente, y del treile a modo de transición de tiempo, principalmente. Otras aves y animales están siendo discutidas en cuanto a su relevancia dentro de la historia.

La casa de Ayelén y su familia está ubicada en la periferia del pueblo, sobre una colina. Se caracteriza por ser más una casa de campo que de pueblo, con los elementos característicos de este tipo de morada.

Dichos elementos son la utilización de la madera como materia prima de la vivienda, la cocina a leña que sirve a la vez como artefacto de calefacción de toda la casa, sillas de mimbre dispuestas en torno a la cocina, una habitación que es a la vez cocina, comedor y living y en la



cual la familia se reúne mayormente. A modo de decoración hemos pensado en fotos colgadas en las paredes, del modo que se ve en el boceto.



Debido a la existencia de este fuego producido por la cocina, mezclado con la calidez de la madera es que en la casa se resalta primordialmente los colores cálidos, en contraste a los espacios abiertos.

Al iniciar el cortometraje, lo primero que se nos presenta es la localidad, destacando los desniveles de la zona, los bosques y el volcán. En medio de toda esta inmensidad, en la que resalta el negro y la bruma, aparece la protagonista, diminuta entre la inmensidad del bosque.

La casa de la niña es pequeña y simple, consta de pocas ventanas. Dado que la cámara es estática, se privilegian los planos personaje, jugando con el fuera de campo de ser necesario y utilizando la profundidad por niveles que ofrece la mesa de luz más que la variación de planos. Aparte de los exteriores amplios donde predominan los bosques que ya hemos mencionado, también existe la interacción de los personajes dentro del mismo, lugar en el que el plano será mucho más cercano, además de ser una escena en movimiento en la que tendremos árboles en tercer y primer plano interviniendo la escena. En este momento la actitud de la abuela de Ayelén ha cambiado debido a que nunca tuvo la intención de ser mala en primer lugar, y se abre a su nieta, por lo cual es crucial generar una atmósfera íntima y orgánica en esta conversación que entablan con el bosque como testigo.

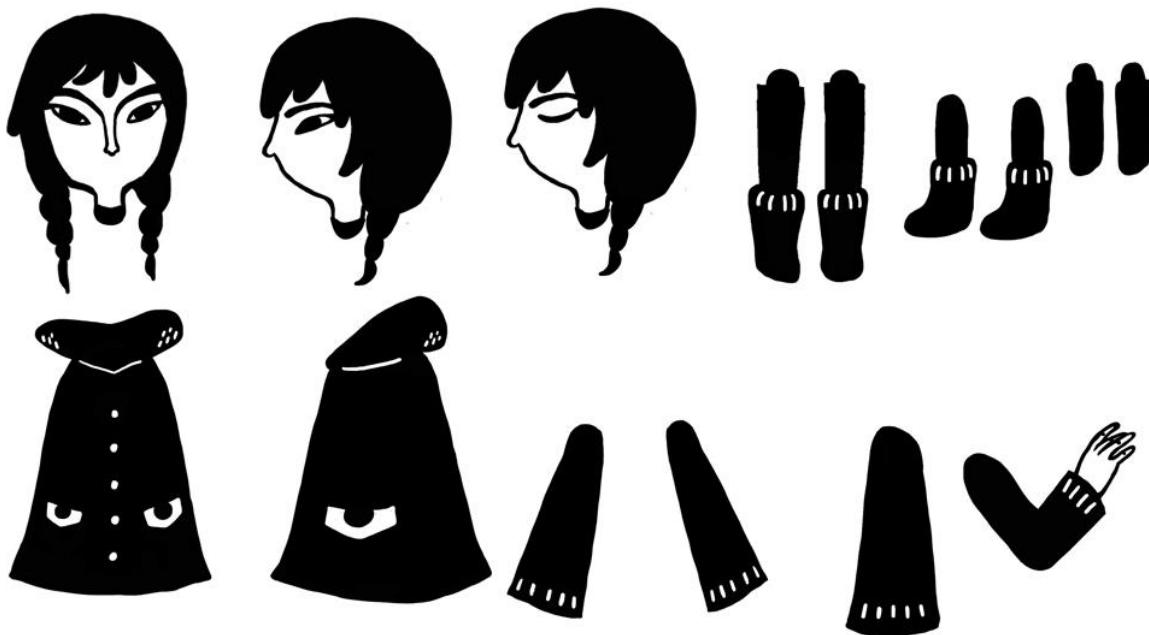
Los personajes en sí son articulados pero no poseerán una manipulación muy fina o específica. Para todas las distintas escenas se plantea usar a los personajes ya sea de frente, de

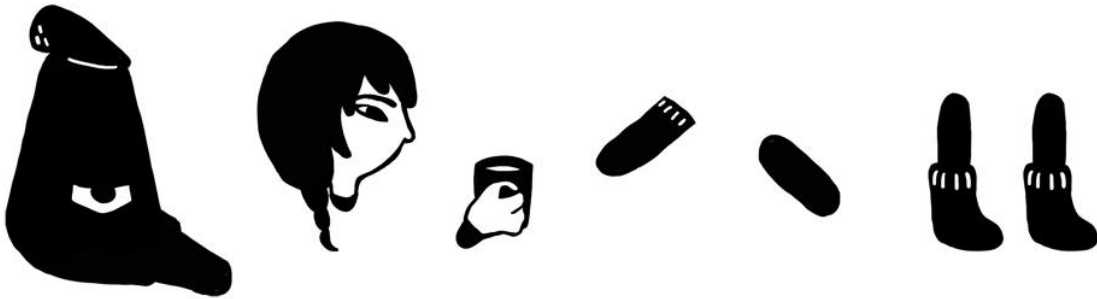
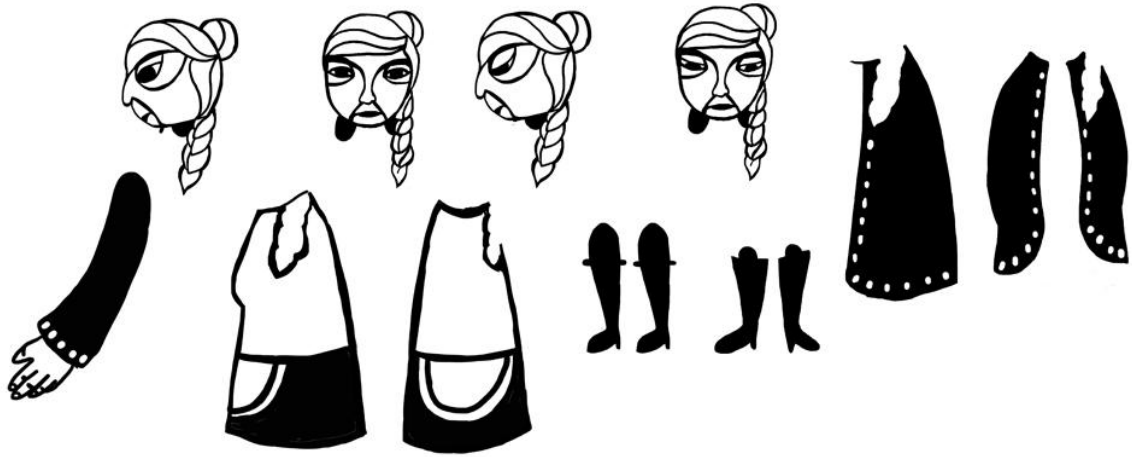


perfil o de espaldas, sin otra posibilidad, siendo esto característico de la técnica que estamos utilizando.

Si bien ya se tiene un catastro grueso de los materiales que se utilizarán en el cortometraje, para definir la manipulación de éstos se necesita una gran definición de las escenas que se requerirán, ya que el departamento de arte debe ofrecer soluciones al guión y no viceversa, a menos que sea una situación puntual y crucial. Las pruebas de materiales comenzarán con la configuración de los personajes desde lo digital a lo concreto. Dichas experimentaciones están en proceso.

Se desecha la idea de dotar de color a las vestimentas de las protagonistas debido a que eso genera un estrés innecesario en su manipulación y nos aleja un poco de la técnica que con la que queremos experimentar. Por el momento hemos generado las primeras matrices de maquetas, cuya variación de una escena a otra deberá definirse una vez elaborado el storyboard.







En el caso del puma, lo que vemos es una marioneta para experimentar la marcha de los cuadrúpedos, por lo que el diseño dista del definitivo.

En términos de recursos fotográficos contamos con una cámara canon t3i que se mantendrá fija sobre el área de trabajo determinada. La iluminación provendrá de la caja instalada en la mesa, que corresponde a luz blanca cuya intensidad puede ser gruesamente moderada, la que deberá ser filtrada con difusores (por ahora se propone papel traslúcido, por ejemplo diamante, por debajo de las capas de color) para así lograr un efecto uniforme y disimular los tubos fluorescentes. Por ahora el apoyo de iluminación lateral y frontal se plantea con sistemas lumínicos simples, ya que se requerirían en momentos muy específicos y en muy baja cantidad.

## **9. Propuesta de Montaje**

El montaje es crucial para este tipo de trabajo, ya que el corto está compuesto por varias elipsis temporales, siendo la unión emocional entre escena y escena un trabajo delicado y muy bien pensado. El sonido será importante para ayudar a trasladarnos de un momento a otro a través del montaje.

El montaje es lineal ya que existe una progresión que avanza cronológicamente, pero existen secuencias que salen de esta temporalidad, que se diferenciarán tanto por su materialidad como por su significado, ya que éstos serán secuencias oníricas que a protagonista, Agustina, imagina y sueña en su interior. Esta yuxtaposición debe quedar clara al momento de ubicarlas en la línea de tiempo, para que el espectador logre asociar el mundo externo e interno de la niña, logrando un código visual que se mantenga constante durante los diez minutos.

El trabajo de montaje no se ceñirá de manera ciega al guión, sino que será interesante probar diferentes formas de contar esta historia, ya sea agregando las voces de los personajes,

acoplado los sonidos a la imagen para finalmente entrelazar una progresión emocional en la historia.

La metodología de trabajo será ir montando el material a medida que se crean las carpetas por escena que permite el WorkFlow del programa “DragonFrame” dejando todas las fotografías separadas por secuencias, permitiendo un trabajo mucho más ordenado y esquemático. La idea es ir montando paralelamente al rodaje, para avanzar en el tiempo y velocidad de la cohesión de cuadros por segundo. DragonFame permite que se crean sub-carpetas con la velocidad lista de cada escena haciendo que el montaje sea mucho más amable para centrar el proceso en la creación de la banda sonora.

## 10. Diseño Sonoro

La presente propuesta de diseño sonoro contempla tres ejes fundamentales, los cuales son: el desafío creativo y de producción, el casting de voces y la música. Conocida es la relevancia que el sonido tiene en el cine de ficción, documental, experimental, y en el audiovisual en general. Sin embargo en este caso, al tratarse de un cortometraje de animación, “La Corteza de mi Abuela” representa un doble desafío para el diseño sonoro. Por un lado, es un reto creativo gracias a la suma importancia que recae en la construcción de “vida” al interior del mundo narrativo del proyecto; de brindarle las condiciones necesarias para la verosimilitud y asimismo servir de complemento y resignificación de la imagen. Esto quiere decir que el sonido, particularmente en animación, no está sometido a la imagen, sino que dialoga con ella en términos semióticos, enriqueciendo los textos y subtextos de sentido de la obra en su conjunto.

El desafío mayor radica en el hecho no menor de que la construcción sonora es a partir de la nada, es decir, cada referencia visual que veremos en pantalla no emite un sonido “por sí mismo”, sino que estará fabricado a partir de otras referencias materiales o “reales” que lo representarán en la historia. Esta configuración material de los elementos visuales otorga una posibilidad creativa enorme, lo cual finalmente es una ventaja de este tipo de proyectos, lo mismo que sucede con la imagen, ya que se presta para la experimentación y combinación innovadora de sonidos con imágenes. En síntesis, la animación como concepto no solo se aplica a la imagen, sino también al rol del sonido de “animar” (dar vida) junto al montaje (movimiento) a lo que sucede en pantalla.

Finalmente, a nivel de producción, este proyecto también implica un desafío, puesto que en la técnica de animación a utilizar, se trabaja una cierta cantidad de segundos de película por jornada. Esto sugiere que el diseño sonoro tiene que adaptarse a los requerimientos de este proyecto, ya que el *workflow* a utilizar no será el tradicionalmente utilizado en el mundo audiovisual. La presente propuesta sugiere la conformación de un flujo de trabajo que permita

avanzar a la par con la imagen, o al menos en términos de trabajar escenas completas, esto a definir a la brevedad.

## **Referencias**

La propuesta sonora de “La Corteza de mi Abuela” toma por referencias un par de largometrajes y un cortometraje de animación que si bien no se acercan en términos de la historia o la técnica utilizada, sí lo hacen en cuanto al estilo del tratamiento sonoro que se busca. Obras como “*Persépolis*” (Francia-Irán, 2007) de los directores Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud, “*Paprika*” (Japón, 2006) de Satoshi Kon, y también “*Historia de un Oso*” (Chile, 2016) de Gabriel Osorio, donde los sonidos de los objetos, las acciones de los personajes así como la música y las atmósferas cobran una vital importancia.

## **Propuesta General**

La historia transcurre en un lugar que emula al entorno rural propio del sur de Chile, cuya fauna y flora endémicas parecen adquirir vida propia y se adueñan del paisaje. El viento, los árboles, animales e insectos llenan el ambiente. La cultura mapuche y sus sonidos se convierten en el escenario mítico donde ocurren los sucesos; nos ubican y guían, junto a las voces de los personajes, a través de la narración. Para ello, las atmósferas son construidas a partir de bancos sonoros, y eventuales registros procedentes de locaciones naturales similares (de preferencia registrados en el sur de Chile). Para los movimientos y acciones de los personajes serán elaborados a partir de foleys grabados en estudio, complementados a su vez por bancos sonoros. En el caso que decida utilizarse ya sea voz en off, diálogos, o una mezcla de ambos, se grabarán en estudio previo casting de voces. Particular importancia tendrá el sonido en la construcción de las entradas y salidas de cuadro de los personajes y/o objetos, ya que, por una parte, enriquece la narrativa de la historia al tiempo que agiliza el proceso de animación resolviendo de esta manera ciertas escenas. Este recurso también puede ser utilizado para la presentación de personajes mediante el uso de voces en fuera de campo en momento puntuales, como por ejemplo, cuando llega Paya, la abuela, a la casa de Amanda y Ayelén, su nieta. En vez de ver la acción de la llegada de Paya, se escuchan los pasos de la abuela, deja las maletas en el piso de madera y se escucha la voz de Ayelén gritar “¡Abuela!”. Cabe recalcar que la forma en cómo se resolverán las entradas y salidas de los personajes va a definirse en la medida que avance la escritura de guión.

## **Casting**

Se propone realizar un casting de voces para los personajes de Ayelén, Amanda y Paya, para que graben los diálogos definitivos una vez concluido el rodaje. Para esta instancia pensamos en actrices con alguna experiencia en doblaje ya sea de televisión (dibujos animados, series) o cine, de nacionalidad chilena y que no tengan dificultades en el manejo del mapuzungún (en especial la voz de Paya).

Sabemos las posibles dificultades que implica esta técnica, principalmente relacionadas con alcanzar el tono y timbre deseados y, en especial, la intención o subtexto de los aspectos no verbales del lenguaje. Es por esto que se proponen los siguientes perfiles de timbres y tonos para los personajes de La Corteza de mi Abuela:

Para la protagonista, Ayelén, se propone una voz infantil (idealmente de 10 años) de tono semi agudo (no chillón) y timbre agradable que sugiera cierta madurez propia de una niña estudiosa y ávida de conocimientos. En cada intervención, Ayelén dialoga con respeto y cariño hacia su madre y su abuela, inspira empatía y comprensión aún estando muy molesta, lo cual concuerda con la intención que se pretende lograr con el trabajo de casting y dirección de actuación (voz).

Para la madre de Ayelén, Amanda, se busca una voz femenina (39-40 años) de tono más bien medio y timbre suave, que denote afecto pero también severidad maternal cuando la situación lo requiera. Amanda no busca armar conflictos sino mediar para resolverlos, por lo que los diálogos con su hija serán calmos pero efectivos dada su autoridad como madre. A su vez, en su rol de hija, será comprensiva y cariñosa con Paya.

Y por último, para la abuela Paya, se propone una voz femenina de la tercera edad (70 años) de tono semi agudo y timbre frágil y solemne, que inspire confianza y sabiduría. El peso de los años se nota en cada intervención de Paya, la firmeza en su hablar da cuenta de la convicción de transmitir sus conocimientos a su nieta, cuya intención pasa de la aparente frialdad del comienzo a la calidez afectuosa y nostálgica hacia el final de la historia.

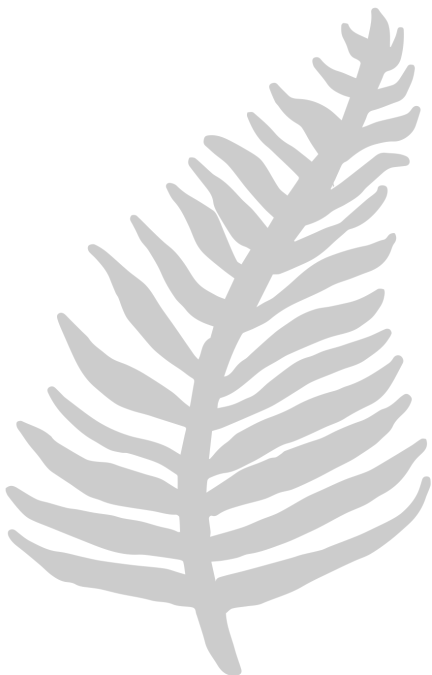
## **Música**

Para el presente proyecto la música es fundamental. Proponemos una música original para ser utilizada preferentemente de manera incidental. La idea es que acompañe las aventuras de los protagonistas a la vez que relaciona la historia narrada con la cultura musical mapuche, configurando un contexto propicio para su desarrollo, además de brindarle el tono emotivo adecuado. A nivel atmosférico, su función principal será separar los dos mundos que existen en la historia: uno “real”, cotidiano para los personajes, y el otro “onírico” propio de los sueños de Ayelén, la pequeña.

Para el mundo cotidiano, se propone una música sutil, basada en melodías unísonas de metalófono, guitarra o pianos agudos, que agilicen el ritmo del montaje y brinden una emocionalidad determinada. Esto es de suma importancia dado que la técnica de animación presenta ciertas limitaciones en las posibilidades expresivas de cada personaje (rostros y corporalidad), por lo que se pretenden utilizar melodías específicas como *leit motiv* para acentuar cierta expresión de un personaje en un momento determinado (por ejemplo, una melodía en tonos menores de piano para evocar la tristeza de la abuela Paya respecto a su hijo fallecido, o una melodía de guitarra o metalófono en tonos mayores para sugerir la alegría de Ayelén por el paseo al bosque de Araucarias).



En el mundo de los sueños, en cambio, predomina la musicalización en base a instrumentos mapuches, principalmente kultrunes, trompes y trutruucas, para evocar así el sentido simbólico ritual de la cultura mapuche en la construcción tanto de los sueños y premoniciones de la niña como las historias de la abuela, con la excepción eventual de la construcción del bosque de Araucarias como espacio ancestral y solemne de la cultura mapuche, con presencia musical en ambos mundos (real y onírico) del cortometraje.



## 11. Presupuesto

### ➤ Presupuesto

1. REMUNERACIONES					
1.1 Realización	Valor Total				
Director y Guionista	Aporte Propio				
Productor	Aporte Propio				
Asistente de Dirección	Aporte Propio				
Director de Fotografía y Arte	Aporte Propio				
Sonidista	Aporte Propio				
Asistente de Sonido	Aporte Propio				
Operador de cámara	Aporte Propio				
Asistente de producción	Aporte Propio				
Asistente de Arte	Aporte Propio				
Continuista y Montajista	Aporte Propio				
Postproducción foto y sonido	Aporte Propio				
TOTAL REALIZACIÓN	\$0				
1.2 Actores de locución y otros	Pers.	Jornadas	Valor	Valor Total	
Ayelén	1	2	\$40.000	\$80.000	
Amanda	1	1	\$40.000	\$40.000	
Paya	1	2	\$40.000	\$80.000	
TOTAL ACTORES				\$200.000	
1. TOTAL REMUNERACIONES				\$200.000	
2. RECURSOS TÉCNICOS Y MATERIALES					
2.1 Realización	Cant.	Jornadas	Valor	Costo Real	Valor Total
Cámara y Accesorios	1	48			Aporte ICEI
Disco, Tarjetas	1	48			Aporte ICEI
Luces + Accesorios	1	48			Aporte ICEI
Micrófonos y tascam	1	6			Aporte ICEI
Pilas	4	6	\$3.000	\$18.000	\$18.000
2.1 TOTAL REALIZACIÓN					18.000

2.2 Mesa de Luz	Cant.	Costo unidad	Valor Total		
Tubos fluorescentes	4	\$1.290	5.160		
Dimer (para 4 tubos)	1	\$45.000	45.000		
Madera dimansionada	1	\$3.690	3.690		
Cajón de acrílico	1	\$5.990	5.990		
vidrios dimensionados	3	\$25.000	75.000		
fierro cuadrado 2mm (5 mts)	1	\$8.424	8.424		
larguero	4	\$7.000	28.000		
Ángulos/esquineros 90°	8	\$1.190	9.520		
tornillos 2cm	70	\$39	2.730		
Protectores esquina de goma	2	\$ 3.710	7.420		
<b>2.2 TOTAL MESA DE LUZ</b>			<b>190.934</b>		
2.3 Materiales animación	Cant.	Costo unidad	Valor Total		
Cartulina española negra	12	\$600	\$7.200		
Papel celofán (pliegos)	5	\$400	\$2.000		
Papel crepé (pliegos)	5	\$400	\$2.000		
Semillas	-		\$0		
Algodón	2	\$690	\$1.380		
Plasticina	2	\$1.900	\$3.800		
Lana (ovillos)	3	\$1.000	\$3.000		
Hojas secas	-		\$0		
Acuarelas	2	\$1.200	\$2.400		
Papel diamante (pliegos)	4	\$850	\$3.400		
<b>2.3 TOTAL MATERIALES ANIMACIÓN</b>			<b>25.180</b>		
2.4 Recorte y plastificado	Cant.	Costo unidad	Valor Total		
Cuchillas OLFA	3	\$5.000	\$15.000		
Máquina termolaminadora	1	\$40.000	\$40.000		
Scotch pequeño	2	\$1.400	\$2.800		
corchetes (caja)	1	\$1.500	\$1.500		
salvacortes	2	\$20.000	\$40.000		
Micas	100	\$125	\$12.500		
<b>2.4 TOTAL RECORTE Y PLASTIFICADO</b>			<b>111.800</b>		

<b>2. TOTAL RECURSOS TÉCNICOS Y MATERIALES</b>				<b>345.914</b>		
<b>3. COSTOS DE PRODUCCIÓN</b>						
<b>3.1 Gastos de realización</b>	<b>unidades</b>	<b>Cant.</b>	<b>Costo</b>	<b>Valor Total</b>	<b>Costo Real</b>	
Luz	meses	3	\$25.000	\$75.000	Aporte Propio	
Caja chica producción		1	\$60.000	\$60.000		
<b>3.1 SUBTOTAL GASTOS DE REALIZACIÓN</b>					<b>\$60.000</b>	
<b>3.2 Alimentación</b>						
	<b>Pers.</b>	<b>Jornadas</b>	<b>valor</b>	<b>valor total</b>	<b>Costo Real</b>	
Catering	5	48	1.700	\$306.000	Aporte Propio	
<b>3.2 SUBTOTAL ALIMENTACIÓN</b>					<b>\$0</b>	
<b>3. TOTAL COSTOS DE PRODUCCIÓN</b>					<b>\$60.000</b>	

<b>RESUMEN PRESUPUESTO</b>	
<b>1. REMUNERACIONES</b>	<b>200.000</b>
<b>2. RECURSOS TÉCNICOS Y MATERIALES</b>	<b>345.914</b>
<b>3. COSTOS DE PRODUCCIÓN</b>	<b>60.000</b>
<b>TOTAL</b>	<b>605.914</b>

## 12. Plan de Financiamiento

La corteza de mi abuela, al ser un cortometraje de animación, presenta varias dificultades de producción principalmente causadas por el flujo de trabajo o, mejor dicho, la animación propiamente tal. Esto se debe a que la técnica, a diferencia de un rodaje normal, permite generar cerca de 10 segundos de material por jornada, alargando de esta forma el proceso a aproximadamente 3 meses.

Para alcanzar el presupuesto de \$606.000, que se dirige casi en su totalidad a insumos para construir la mesa de luz, materiales de papelería y manualidades para la animación, se realizarán ventas de desayunos en el campus JGM para empezar la recaudación de fondos. Mediante un video ilustrativo de la técnica de mesa de luz y la presentación del equipo realizador, lanzaremos el crowdfunding que busca encontrar pequeños aportes que sumen masivamente al total del presupuesto con premios equivalentes a cada monto, que van desde mención en los créditos, stickers, afiches y figuras usadas para la animación, hasta convertirse en el productor asociado del cortometraje.

Para cumplir con los avances de la preproducción, durante la última semana de Mayo, se dará inicio a la compra de insumos para la mesa de luz para concluir la instalación de la misma durante la quincena de Junio. Luego de una prueba de la cortadora láser de la Facultad de Arquitectura el 31 de Mayo, se vuelve a recortar durante Junio dando inicio a las labores del departamento de arte.

El rodaje/animación se realizará 4 días de la semana, a partir de la primera semana de Julio, hasta finales de Septiembre, con 11 horas diarias y 5 personas presentes en rodaje, tres para cada capa de profundidad, un script y la directora. Tendremos la misma cámara 70D, prestada por la universidad, fija en la sala de animación durante los tres meses que dure el rodaje.

### 13. Carpeta de Casting



**Javiera Astudillo**  
Voz de Paya y Amanda



**Maite Neira**  
Voz de Ayelén

El casting fue elegido en base al ejercicio de escuchar las voces postulantes sin ver a las actrices que lo interpretaban, por lo que tomamos la decisión a partir de la entonación, respiración y dicción de cada una de las actrices respecto a su personaje. La idea principal de Ayelén es que siempre fuera una niña de una edad no más allá de 14 años, por la veracidad de la voz infantil y la coherencia con el personaje, en este

punto Maite Neira fue la que mejor pudo interpretar a una niña que vive lejos de la ciudad, y cuyas características personales se asimilaba con algunas de las de Ayelén. Por otro lado, la elección para la voz de Paya y Amanda, fue siempre en base a una voz más rasposa, con cierto acento del sur de Chile, que permitiera entrar en la historia y, especialmente, en la leyenda que Paya le cuenta a Ayelén. De esta forma, Javiera Astudillo logró una interpretación donde como equipo quedamos muy conformes, debido a que no se escucha una voz forzada, ni una voz demasiado natural tanto para el personaje de Amanda como el de la abuela, por lo que cae perfecto dentro del código cinematográfico.



## 14. Producción Técnica

ESC	E/I	D/	DH	Locación	Set	Personajes Protagonísticos	Animales/per sonajes	Descripción	Páginas	Arte	Producción/Sonido
<b>LA CORTEZA DE MI ABUELA</b>											
<b>DESGLÓSE V.1 V.2) (SEGÚN GUIÓN</b>											
1	D	1		Melipeuco	-		Puma	A lo lejos se ve la cordillera y el volcán Llaima. Un puma pasa cauteloso entre la frondosas ramas de los árboles	2/8	Araucarias, nieve	Se escucha un viento suave.
2	I	D	1	Casa Ayelén	Comedor	Ayelén, Amanda		Amanda y Ayelén toman once. Amanda le cuenta que la abuela vendrá.	5/8	Decoraciones interiores y una parte de acuarela	Lluvia
3	E	T	1	Melipeuco	-		Puma	Llueve sobre Melipeuco	1/8		Lluvia
4	I	D	1	Casa Ayelén	Comedor	Ayelén, Amanda Paya		Ayelén pregunta a su abuela cuanto tiempo se quedará	3/8		
5	I	D	1	Casa Ayelén	Living	Ayelén, Paya		Ayelén lee su libro	5/8		
6	E	N	1	Melipeuco				Se ve la luna en el pueblo	1/8		ruído de grillos y de queltehués
7	I	N	1	Casa Ayelén	Pieza	Ayelén		Ayelén mira por la ventana, tiene el libro en su mano	1/8		
8	E	N	1	Fogata	-		personas	SUEÑO, personas al rededor del fuego	1/8	ACUARELA	kultrún, trompe, atmosfera abuela
9	I	D	2	Casa Ayelén	Pieza	Ayelén		Ayelén abre los ojos, un pájaro golpea	1/8		pájaro golpeando
10	E	D	2	Casa Ayelén	Patio	Paya		Paya saca una hoja de canelo que está en el patio	1/8		
11	I	D	2	Casa Ayelén	Comedor	Ayelén, Paya		Paya coloca esas hojitas en una taza con agua hirviendo. Ayelén se acerca	5/8		
12	E	D	2	Conguillo		Ayelén, Amanda Paya		Paya habla sobre leyenda mapuche a Ayelén	1 3/8		
13	I	N	1	Casa Ayelén		Ayelén, Amanda		Ayelén tiene un sueño, despierta y su mamá la abraza	1/2	ACUARELA	
14	E	D	3	Conguillo		Ayelén, Paya		Ayelén recoge piñones y Paya se transforma	3/8	Araucara	
15	I	D	3	Conguillo			Puma	El puma camina hacia las piedras. A los pies del Pehuen un pequeño Chemamul (animita) rodea su tronco.*	1/8	Araucaria	



## Carta Gantt

MES	Abril					Mayo				JUNIO					JULIO				AGOSTO					SEPTIEMBRE				OCTUBRE					NOVIEMBRE				DICIEMBRE								
SEMANA	S2	S3	S4	S5	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S5	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S5	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S5	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4		
FECHA	4	11	18	25	2	9	16	23	30	6	13	20	27	4	11	18	25	1	8	15	22	29	5	12	19	26	3	10	17	24	31	7	14	21	28	5	12	19	26						
<b>DIRECCIÓN</b>																																													
Guion											X	X																																	
Argumento											X	X																																	
Fundamentación					X																																								
Revisión Propuestas y Plan											X	X																																	
Lectura de guion con equipo									X	X																																			
<b>ASISTENCIA DE DIR</b>																																													
Desglose General												X																																	
Plan de Rodaje											X	X																																	
Hojas de llamado												X																																	
<b>PRODUCCIÓN</b>																																													
Presupuesto (estimado)					X							X																																	
Plan de Financiamiento												X																																	
CROWDFUNDING			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
MATERIALES					X	X	X	X																																					
RECORTE LASER										X	X	X																																	
TERMOLAMINADORA						X																																							
MESA DE LUZ												X																																	
Cotizaciones		X	X	X								X																																	
Cartas de compromisos												X																																	
Planificación rodaje y catering													X																																
Permisos													X																																
Solicitud de equipos												X																																	
Casting voces										X	X																																		
<b>RODAJE</b>																																													
														X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
<b>FOTOGRAFIA</b>																																													
Propuesta de departamento					X						X	X																																	
STORY BOARD										X																																			
Guion técnico/desglose de planos													X																																
RECORTE Y PLASTIFICADO										X	X	X	X																																
<b>ARTE</b>																																													
Propuesta de departamento					X						X	X																																	
Carpeta de arte													X																																
Diseño de personajes		X											X																																
DISEÑO GENERAL					X																																								
RECORTE Y PLASTIFICADO										X	X	X	X																																
<b>SONIDO</b>																																													
Propuesta de departamento					X						X	X																																	
Recopilación de folleys																																													
Grabación de folleys																																													
Casting voces																																													
<b>MONTAJE</b>																																													
Piloto												X																																	
Injeta material					X							X														X																			
Rotulado y alturado																										X																			
Injeta sonido																										X																			
Sincro																										X																			
Revisión de material																										X																			
Corte de guión																																													
Primer corte																												X																	
Segundo corte																														X															
Tercer corte																																X													
Cuarto corte																																	X												
Quinto corte																																		X											
Cierre montaje																																				X									

<b>MUSICALIZACIÓN</b>																												
Elaboración maqueta																												X
Musicalización final																												X
<b>POST-PRODUCCIÓN SONIDO</b>																												
Pre (folley, banco de sonido, etc)																												X
Post final																												X
<b>POST-PRODUCCIÓN IMAGEN</b>																												
Color / Efectos																												X
<b>GRÁFICAS</b>																												
Listado de créditos																											X	
Diseño de créditos																											X	
<b>EXPORTACIÓN</b>																												
Quemado y prueba final																												X
Exhibición final																												X
<b>PROMOCIÓN/DISTRIBUCIÓN</b>																												
Afiche																												X
Trailer																												X
Caratula y Dvd																												X
Organización Premiere																												X



## 15. Bitácoras de Experiencia en Rodaje

### Titulación “La corteza de mi abuela”

**Isidora Torrealba**

**Dirección / Guión / Montaje**

La corteza de mi abuela es un cortometraje de animación, en la técnica de stop motion en mesa de luz. Esta obra narra la historia de Ayelén, una pequeña niña de 10 años que vive con su madre en la región de la Araucanía. Un día su abuela se enferma y llega a vivir con ellas, lo que hará cambiar ciertas situaciones cotidianas entre las tres generaciones de la familia.

Este cortometraje siempre representó un desafío al momento de plantearlo a la comisión de profesores, ya que dentro de nuestra formación universitaria, no tenemos la animación como parte de nuestros contenidos fundamentales, por lo que al momento de pensar en la técnica del Stop Motion siempre supe que significaba un enorme desafío llevar a cabo el proyecto.

Una de las primeras preguntas fue precisamente esa. ¿Por qué presentar el proyecto en Stop Motion? ¿Por qué no ocupar la ficción o el documental para contar la misma historia?

Al momento de desarrollar la primera idea de guión, comencé a desglosar poco a poco los elementos y conceptos que me parecían fundamentales de esta historia, dentro de los cuales pasaré a desarrollar a continuación:

- La infancia y la pérdida

Recuerdo que la primera inspiración para realizar esta historia vino a través de un libro ilustrado para niños. Este libro contaba el cuento de una malvada abuela que tenía su corazón enjaulado, debido al dolor de los años acumulados. Pero lo interesante era que el punto de vista estaba en la nieta, quien contaba la historia sobre su propia abuela. Este fue el primer punto de partida del cortometraje: ¿Cómo afrontar el dolor y la infancia, siendo conceptos prácticamente opuestos? Me pareció algo sumamente interesante para trabajar en la historia, la relación existente entre un niño o una niña y su concepto de “Dolor” o “tristeza”. Y aquí en este punto paso a la motivación personal. Mi abuelo paterno falleció cuando yo tenía unos 14 años, esta para mi fue la vivencia de mi primera muerte de un ser amado, y recuerdo que fue sumamente impactante

entender que la vida tenía un final, y que los que amamos deben partir en algún minuto. Me aferré a este sentimiento, a este recuerdo de mi niñez, para comenzar a pensar en imágenes, colores, olores, texturas que finalmente me hicieron acercarme poco a poco a un mundo infantil, de recuerdos vagos, en donde la magia y lo metafórico adquiere protagonismo, tal como sucede en la animación.



El cortometraje “La corteza de mi abuela” utiliza esta técnica porque la animación permite crear un mundo distinto, donde las metáforas se hacen realidad, y es por esto que la abuela se transforma en árbol. La magia y la hipnosis que causa el lenguaje animado, permiten jugar con las atmósferas a través de la banda sonora y el recorte sencillo de una silueta. Precisamente en la imperfección de los recortes está la esencia mágica: en las limitaciones técnicas y en la factura artesanal que deja volar la imaginación del espectador.

Pero además de la infancia yo quería tratar otros temas también:

- Cosmovisión Mapuche/Pehuenche

La muerte para el pueblo mapuche es un proceso complejo donde aflora gran parte de la carga simbólica que este pueblo posee, producto de su profunda cosmovisión. Así, la muerte se convierte en un viaje que emprende el alma del difunto hacia otra vida, ascendiendo desde la plataforma terrestre hasta una cósmica de transición en la que se mantiene hasta su funeral, proceso que define si continúa ascendiendo hacia un estado del “bien” en que habitan antepasados y dioses, o bien, si desciende hacia la plataforma del mal, que representa el infierno.

Esta cosmovisión se ha ido perdiendo en algunos sectores debido a la proliferación de la religión católica y su evangelización, ante esto el cortometraje pretende hacer un rescate del viaje espiritual visto desde Ayelén, una niña que ha vivido bajo un sincretismo cultural, tendiendo mucho más a los tiempos modernos y la era digital que a la tradición de sus raíces mapuches.

Tomé el concepto de trascendencia en la naturaleza, para desarrollar lo que sería el contexto de la historia, es decir, la Wallmapu, el territorio mapuche ubicado específicamente en temuco hacia la cordillera, lugar que pude visitar hace unos años, y que definitivamente me cautivó y activó en mí una curiosidad infinita por la tierra y la visión de nuestro pueblo originario. Si bien yo no tengo ascendencia mapuche que conozca o que pueda corroborar, el sentido de su pueblo me llegó tanto que me decidí a hacer este proyecto en torno a esta cultura. Y es aquí mismo donde entra lo crucial de la historia: La oralidad como método educativo de nuestro pueblo, y de los seres humanos en general. La leyenda escogida no la inventé yo, fue una leyenda que surgió con la investigación, que básicamente relata la historia del origen de los Pehuenches, y de su relación con el Pehuén, la Araucaria, la cual se creía envenenada pero que finalmente dio los frutos para sobrevivir a la hambruna del invierno. Hoy en día el sentido de la educación se ha ligado a lo que sale en los libros de los grandes ilustrados, pero hemos dejado de lado ciertas tradiciones como lo sería la oralidad, el contar y traspasar las historias de boca a boca, de generación a generación, lo cual no tiene más registro que los propios ojos de quienes alguna vez estuvieron en el momento. El cortometraje entonces, pone en cuestión ciertos elementos, que, si bien tal vez no se logró de manera adecuada en el guión, queda al menos un resabio de lo que intenté plantear sobre la educación del libro que lee Ayelén, cuando está junto a su Abuela Paya, la que está tejiendo, y la leyenda que le cuenta después, que da paso al final del invierno, todo esto desde una perspectiva infantil, que a veces cree todo en lo que lee, sobre todo hoy en día con las redes sociales, y no cuestiona mayores verdades sobre el asunto.

Dentro de este mismo tema, la educación y el traspaso de historias, está por último otro concepto, que quise agregar a esta historia.

- El rol de la mujer

Como pueden observar, la historia está basada en tres mujeres, las cuales representan a tres generaciones distintas, que crecieron y entendieron el mundo en contextos sumamente diferentes. Pero es finalmente la abuela quien logra reunir a las tres, desde algo que es sumamente básico: escuchar y contar una historia. Se dice que las causantes de las memorias somos nosotras, las mujeres. Independiente si esto es verdad o no, mi posición para realizar este cortometraje fue esa: Las mujeres mantienen la memoria, unen generaciones y son capaces de traspasar el conocimiento. Todo estos elementos se relacionan de una u otra forma con la naturaleza, los árboles, el canto de los pájaros, las plantas. Y es precisamente esta transformación que tiene Paya, la que también es una transformación emocional y simbólica que se sustenta de un sentimiento ancestral en la naturaleza, conectándonos con nuestros ancestros, y con la madre tierra.

Finalmente, reuniendo todos los elementos mencionados: la infancia, la muerte, la cosmovisión mapuche y el rol de la mujer, me llevaron directamente a pensar en un proyecto donde se construyera un mundo mágico, infantil, que fuera capaz de jugar con la imaginación de las formas / figuras en contraposición de la luz y sus texturas. , técnica que ya había experimentado antes gracias a un taller de stop motion en mesa de luz, y que llevé a cabo en este rodaje.

## RODAJE

Siendo un rodaje sumamente diferente al resto de nuestros compañeros de generación, tuvimos que adaptarnos a otros tiempos de producción. Todo lo que significaba construir una gran mesa de luz, desarrollar un aparato para mantener la cámara cenital, el diseño, recortes y plastificación de las figuras de cartulina española, construir lo que fue el estudio, el cual fue desarrollado en mi pieza. Pero que finalmente nos llevó a comprender otros tiempos de planificación y de constantes pruebas de cámara y de animación, para poder introducir a todo el resto del equipo en la técnica escogida. El rodaje duró aproximadamente 2 meses de trabajo continuo, en donde podíamos avanzar de 6 a 12 segundos por jornada, un trabajo minucioso y muy lento, un rodaje que nos hizo parte de una exploración y experimentación en torno al movimiento cuadro a cuadro, la esencia del cine.

Hacer cine para un público infantil no es nada fácil. Sin duda para nosotros fue una gran lección el hecho de pensar el cine hacia los niños. Hacer un guión que pudiera ser claro para niños de 7 años hasta para adultos de 60, fue un proceso que personalmente me costó un montón. Hoy veo el corto y aún hay diálogos que cambiaría o que me parecen un poco extraños, pero es la experiencia de este rodaje la que me ha llevado a sentirme orgullosa de mi cortometraje, porque trajo consigo enseñanzas y aprendizajes que ni yo ni el equipo podremos olvidar.

## **Erika Sánchez**

### **Dirección de fotografía / Dirección de Arte / Postproducción**

En el cortometraje “La corteza de mi abuela” asumí la labor de la dirección de arte y fotografía, es decir, materializar de manera concreta las ideas del equipo en una visualidad coherente, amena, atractiva y funcional. Lograr que estos puntos convergieran no fue nada fácil, dado que era la primera vez que realizaba una tarea de este tipo, pero logré introducirme en un mundo muy rico en el que aprendí un aspecto hermoso de algo que me apasiona: la animación.

Asumir la visualidad de un corto animado es tener un control prácticamente total sobre lo que ocurrirá en escena, lo cual te proyecta a una infinidad de posibilidades pero también significa un grandísimo peso en el que las cosas deben estar muy bien decididas, ya que lo que queremos hacer es darle vida a un mundo que ni nosotros ni el público habita, pero en el que esperamos que se introduzcan. A pesar de que la historia pudo haber sido contada utilizando otras técnicas, estoy fehacientemente convencida de que no habría sido la misma historia. Desde el momento en que se decidió proponer un relato a la comisión, sabíamos que éste tenía que ser animado, ya que de no ser así el tono y la intención de la directora se perdían ampliamente. Fue una gratísima sorpresa el haber sido elegidos, dado que la animación no se imparte de ninguna manera dentro del currículum de la carrera, y con esto estaban depositando en nosotros la responsabilidad de sacar un proyecto adelante valiéndonos de nuestros propios medios, cosa que creo que cumplimos ampliamente.

### **Preparación del rodaje**

Para lograr representar de manera acertada la identidad sureña del cortometraje decidí basarme más en detalles que en símbolos específicos. Con esto me refiero a que quise resaltar la cotidianidad en vez de proponer una serie de elementos estereotípicos que fueran fácilmente reconocibles por la gente de otras latitudes, pero que no

necesariamente forman parte de la vida diaria de los habitantes del sur. Nuestro cortometraje tiene las locaciones muy bien definidas, siendo éstas el Parque Nacional Conguillío y el pueblo de Melipeuco, lugares ubicados hacia la cordillera de en la novena región, pero me vi tentada a darle a la morada de las protagonistas un aspecto más de *campo* que de *pueblo*, cosa que encontré infinitamente necesaria para el cortometraje ya que propone una estética que no se conoce mucho, y habla de una fragilidad y una humildad muy específicas. Para lograr esto me basé en los recuerdos de mi infancia, yendo a casas de familiares en el campo. Todos ellos eran gente normal, que vivía de su trabajo y no tenía mayores recursos que eso.



La cultura campesina de bajos ingresos siempre impregnó fuertemente mi vida, dados los claros valores y ritos que comparten, pero que parece no ser muy conocida a menos que convivas directamente con ella. Con esto me refiero a que, en general, cuando la gente va a esos lugares obtiene una experiencia de turista, mas no una experiencia cotidiana. Incluso al poseer propiedades en esos lugares, la gente de la ciudad usualmente no llega a comprender la diferencia en el estilo de vida si no tiene una conexión directa con ellos. Todos estos elementos constituyeron mi principal motivación y el núcleo en torno al cual se construyó el arte del cortometraje. Quise reflejar esta cotidianeidad en los objetos, en el diseño de las sillas y los muebles (que son todos casi siempre el mismo en todas las casas rurales de la región), en los materiales que usan para edificar sus casas, en la ornamentación de las mismas (que casi siempre consiste en reutilizar objetos viejos con el objetivo de adornar, como por ejemplo utilizar relojes viejos como marcos para fotos), en el tipo de ropa que utilizan (sobretudo el atuendo de Paya) y en sus costumbres en la mesa.



Quise fehacientemente dotar al cortometraje de esta simplicidad, la cual era mucho más factible de reflejar dentro de la casa de las protagonistas. Inicialmente el cortometraje tenía un funeral, en el que me habría encantado mostrar otro aspecto de la vida de campo en torno a la muerte, pero lamentablemente dicha escena tuvo que ser eliminada.

Para las escenas exteriores recurrí nuevamente a mis recuerdos con el fin de emular las sensaciones que he experimentado en desconocidos bosques del sur del país, pero lamentablemente la materialidad del corto no volvía fácil reflejar los detalles que para mí constituían esas sensaciones, como lo era por ejemplo el musgo en los árboles. Así, tuve que realizar una investigación acerca de la flora y fauna del lugar para determinar el tipo de hojas de árboles que podía involucrar en las escenas y la vegetación que debía resultar predominante, todo ello debido a que fue necesario simplificar mucho debido a que trabajamos con siluetas y con una cantidad acotada de materiales, pero de todas maneras debíamos representar la frondosidad de la naturaleza.

Ya que la decisión de trabajar con una mesa de luz estaba tomada, me basé en la experiencia previa de la directora con la técnica del stop-motion con marionetas de papel para crear una estética contrastada pero amable, responsabilidad que recayó en el diseño de personajes. Comencé a trabajar en el mismo poco después de que la idea fuera elegida por la comisión, realizando numerosos bosquejos basados en la idea que tenía la directora. A la vez que diseñaba los personajes y los traspasaba a la



plataforma digital, que fue la que se usó para planear todo el asunto visual, pensaba también en cómo cada decisión afectaría materialmente a la marioneta, teniendo que sacrificar adornos en pos de la movilidad, o crear más espacios negros dentro del cuerpo para facilitar la articulación, a la vez que debía sacarle provecho a la técnica que íbamos a utilizar (mesa de luz) cuya principal característica es el juego de luces y sombras, por lo cual más que rellenar espacios vacíos con trazos negros lo que hice fue ‘tallar’ una figura negra de manera que la luz fueran los detalles.

La ornamentación fue realizada de la misma manera, cosa que me resultó especialmente difícil ya que todo debía ser simple pero expresivo y debía entenderse en pocos trazos a qué figura o personaje correspondía. Dichos elementos, como las protagonistas, el puma que aparece en escena, las plantas, árboles y ornamentos fueron hechos prácticamente en su totalidad primero desde un dibujo en photoshop, el cual fue posteriormente vectorizado en illustrator.

Utilicé este último programa también para componer los elementos de la escena dentro de los planos, ya que cada cosa que dibujara tenía que condecirse con dimensiones reales para mandar cada elemento a la mesa de cortado. Así fue que una vez que cada objeto o personaje estaba listo y proporcionado dentro de sus propias dimensiones, procedía a desmantelarlo para que quedara como esas muñequitas de papel ensamblables donde las extremidades vienen por separado, una al lado de la otra; luego de esto los posicionaba en illustrator en relación a los otros elementos que entrarán en escena, donde configuraba el tamaño real que debían tener. Una vez hecho esto los diseños eran llevados a una cortadora láser, cortesía de la facultad de arquitectura y urbanismo.

Para la elección de los colores en la escena uno puede saber intuitivamente que los materiales a usar tenían que ser traslúcidos, sin embargo, una vez decidida la paleta, haciendo las pruebas en el set real con los materiales y la luz (cuyo tono de color podía ser modificado) es que se podía ver el comportamiento real de cada cual, (en torno a cómo se mezclaban los colores al momento de superponer materiales, o la manera en la que difuminaban la luz) siendo al principio del rodaje un poco patoso, o mejor dicho sobre-exigido, naturalizándose a medida que adquiríamos experiencia con la manera correcta de posicionar cada cosa en cada piso de vidrio.

## **Rodaje**

En esta instancia el orden dentro del set era un asunto fundamental, cosa que al principio nos costó conciliar, ya que un mínimo error es notorio en pantalla y muy difícil de corregir si ocurre cuando está muy avanzado el plano (cosas como que el fondo no

esté totalmente estable, que los objetos modifiquen su posición, etc) por lo cual en varias ocasiones decidimos dejar pasar algunos de éstos y solucionarlos en postproducción, ya que no disponíamos de tiempo indefinido con la mesa de luz. En ese sentido, habían acciones que, como actual postproductora, hubieran sido mucho más fáciles de solucionar en rodaje que en paralelo al montaje, pero en ese momento creí que la solución más rápida y acertada era dejarlo en manos de postproducción, ya que no estaba tan familiarizada con los materiales. Dicha decisión resultó ser un error. Un asunto que resultó bastante terrible fue mi reticencia a ponerle bocas a los personajes en el diseño original, excepto a la abuela (por un asunto de diseño), y no ponerla con ningún otro material tampoco en el rodaje, cosa que tuvo que ser agregada posteriormente en postproducción y resultó increíblemente tedioso en comparación a cómo era articular las bocas directamente en el rodaje. Por su puesto, estos errores no se realizaron durante todas las jornadas, ya que estábamos en un constante proceso de aprendizaje, aunque fuera por ensayo y error. Todo esto nos permitió mejorar ampliamente nuestras habilidades, con lo que hacia el final puedo decir que logramos encontrar un método que se adecuara a nuestra labor.

Terminado el rodaje comenzamos la postproducción, la cual para mí era más que nada corregir errores. Varios de los planos tienen las bocas y los ojos agregados digitalmente, así como también el parpadeo y otro tipo de movimientos dentro del set. Al ser stop-motion era una gran cantidad de material a editar, por lo cual nuestro flujo de trabajo fue confuso al principio, pero luego encontramos una manera más amena de trabajar, recibiendo así el material en orden desde el montajista y yo devolviéndolos en el mismo seteo pero con las modificaciones correspondientes.

También, dentro de este período trabajé ilustrando la mayor parte de los dibujos estilo acuarela que se ven en el cortometraje, estrategia que fue elegida para separar el mundo "real" de los personajes, con el mundo onírico y del relato.

La verdad me habría gustado disponer de mucho más tiempo para revisar cada toma y hacer todas las correcciones que encontrábamos necesarias, pero por un asunto de tiempo era imposible. Era evidente lo mucho que habíamos mejorado al final del rodaje con respecto a los primeros planos que realizamos, además de haber ganado experiencia que te permitía resolver ciertas cosas de mejor manera, pero me quedo con que dicha experiencia seguirá siendo útil y además no quita el grandísimo esfuerzo que se realizó en cada plano. Estoy muy contenta de haber podido participar en este proyecto ya que fue un lugar donde me sentí muy cómoda a pesar de que pude haber hecho tantas cosas mejor de lo que fueron. Logramos que el ambiente siempre fuera ameno en el rodaje y dentro de todo fue un cortometraje gratisimo de realizar y que esperamos que sirva de puntapié para experiencias aún mejores y para continuar

trabajando dentro de ésta área, que es la que más me ha gustado dentro del universo de lo audiovisual y donde espero desenvolverme.

## **Byron Oróstica**

### **Diseño sonoro / Postproducción de sonido**

Durante toda la carrera nunca me planteé hacer un corto animado hasta que ví la Historia de un Oso (Gabriel Osorio, 2016) ganar el Oscar. Ahí supe que se podía. Y poco después, cuando apareció este proyecto, todos sus desafíos y contras ya mencionados me motivaron a realizarlo con más fuerza.

En mi caso, el desafío era ¿Cómo darle vida a una imagen animada en stop motion? Había que diseñar un sonido 100% artificial, es decir sin sonido directo registrado en sincronía con la imagen y en un principio no sabía cómo abordarlo, porque todo lo aprendido en los rodajes de ficción, documental y televisión de la escuela no aplicaban mucho para este proyecto. Por un lado, debía encontrar una forma propia para hacerlo y al mismo tiempo, trabajar un mismo código que fuera coherente con la estética de la imagen.



Pero por otro lado, era el proyecto soñado de cualquier sonidista: tenía la oportunidad de construir un mundo único para el corto desde el sonido y elegí cuatro elementos narrativos principales para el diseño, los que pasaré a detallar. Estos son los personajes, las texturas, los paisajes y la música.

- Personajes y casting

En el caso de la animación, por ejemplo, las voces de los personajes son fundamentales, claro. Pero ¿Cómo elegir la voz adecuada? Hicimos un llamado a casting masivo donde la directora nunca vio a las actrices, nosotros le enviamos los

archivos. Escuchamos varias veces cada audio para concentrarnos en la voz del personaje y asociarla a la figura de cartulina que se vería en pantalla y fuera verosímil. Después tuvimos que dirigir esas voces en conjunto con la directora, ensayando con las actrices para lograr la intensidad e intencionalidad deseadas en cada texto del guión al momento del doblaje. Este se realizó en un estudio, registrando la voz de cada actriz mientras veía el corto ya animado en pantalla, lo cual no fue tarea fácil para la sincronización. Por eso probamos varias versiones para elegir en montaje. Ahí nos dimos cuenta de la importancia de la voz en la actuación como elemento narrativo complementario de la imagen, además de otorgar identidad y vida propia al personaje animado.

- Texturas

Teniendo listos los personajes, ¿Cómo construyo su mundo? Bueno, una parte fundamental son las texturas. En términos sonoros, son las capas que tienen directa relación con la profundidad de campo en la imagen. En este corto las texturas de la imagen estaban bien definidas por la fisonomía de la mesa de luz. En cada fotograma vemos que hay tres planos de profundidad: primer plano, segundo plano y fondo, por lo tanto tomé esto como guía para mezclar los foleys y colocar los fx necesarios en cada momento de la historia. Este fue el código realista que en el tratamiento visual se representa con el stop motion en mesa de luz. Muy distintos fueron la construcción de los momentos clave, como los sueños y pesadillas, la leyenda y la transformación. En estos casos, trabajamos la dimensión onírica y fantástica para enfatizar esos momentos claves de la historia, y el diseño consistió en acentuar algunos sonidos específicos mezclados con la música para lograr el tono pensado para cada escena.

- Paisajes y ambientes

Este elemento era un desafío especial para mí porque los paisajes de La Corteza de mi Abuela están inspirados en el Parque Nacional Conguillío. Por lo tanto, propuse que los ambientes tenían que transportar a los paisajes del sur de Chile. Y como sabía que no iba a tener la oportunidad de conocer ese hermoso parque, tenía dos formas de conseguir los ambientes. La más fácil, sacarlos de bancos y bibliotecas de sonido prestadas o disponibles en internet, y la otra, obvio, grabarlas en terreno. Así que me las ingenié para ir a capturar los ambientes reales en las diferentes condiciones que necesitaba, ya que el corto va desde el invierno hasta la primavera en 10 minutos. También investigamos la fauna de la zona para recopilar material sonoro que no pudiera registrar en terreno, para que no perdiera autenticidad. En ese sentido, quiero

agradecer a mis dos asistentes quienes fueron indispensables para recopilar, clasificar y trabajar todo ese material. Con esta ardua tarea logramos que el paisaje sonoro fuera un elemento narrativo activo y no mera continuidad espacio-temporal.

- Música original

La música, por cierto, fue muy importante para enfocar la construcción de la banda sonora y cumple dos objetivos: conecta los mundos internos de la historia; la realidad, la fantasía y los sueños, y también le da un sello identitario a la obra. Para esto trabajamos dos tipos de música en el corto: la incidental y el tema final. En la primera, utilicé el método clásico de musicalización para cine, es decir, trabajar la idea a desarrollar en conjunto con el compositor desde el guión y ya con el montaje cerrado, el trabajo se enfocó en el visionado de la escena específica trabajada por separado pero entendiendo la progresión dramática señalada en el guión. En este aspecto fue fundamental la sintonía creativa con el compositor Martín Poblete, que tenía amplios conocimientos musicales sobre la cultura mapuche por lo que no fue difícil el diálogo. Respecto al tema final o ending, lo que buscamos fue una música que englobara a modo general la temática del cortometraje, una canción que fuera el sello y el alma del proyecto. Y para ello trabajamos a distancia con Ruli Cazabet, un joven compositor de Buenos Aires que se dio la ardua tarea de resumir todo lo que ya hemos hablado en una canción.

Entre los múltiples aprendizajes que me dejó la realización de esta obra puedo destacar la importancia del sonido en el cine de animación, la voz como actuación y la música original como recurso narrativo e identitario. En cuanto a lo metodológico, el mayor aprendizaje fue el haber hecho el doblaje de las voces al final del rodaje y no al principio. Así aprendimos que para la técnica que usamos funciona mejor el grabar las voces primero. De todas formas, nos propusimos hacer este cortometraje pensando principalmente en un público infantil, donde el código de la sincronización no es tan relevante para ser verosímil como el que puedan transportarse a otro mundo con la historia.

