

CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

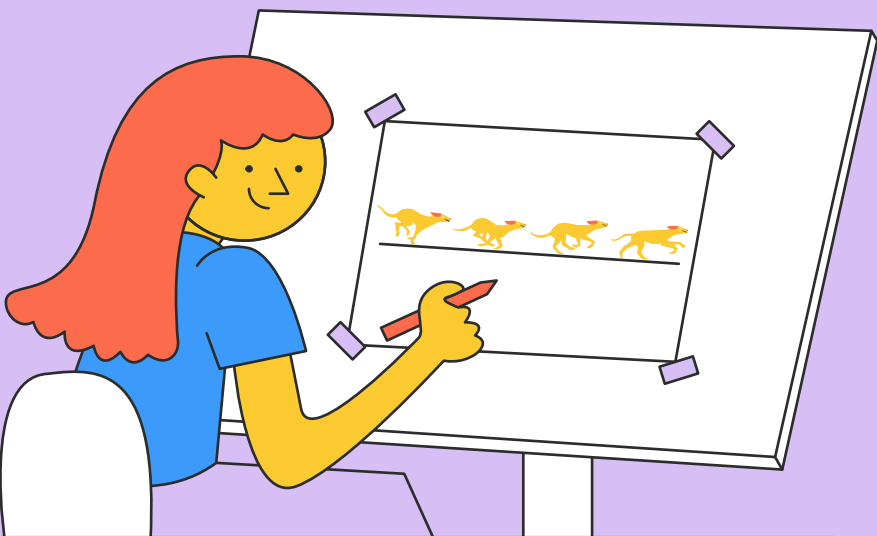
CINETECA NACIONAL DE CHILE



COLECCIÓN

Cortometrajes animados

CINETECA NACIONAL DE CHILE



PROGRAMA
ESCUELA
al CINE

CINETECA NACIONAL DE CHILE



Colección de Cortometrajes animados
Programa Escuela al Cine

Cineteca Nacional de Chile, Fundación
Centro Cultural Palacio de La Moneda
RPI: 2021-A-4454.

Coordinación y edición
Natalia Mardones Cáceres

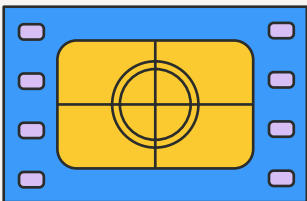
Redacción
Felipe Rodríguez Vergara

Diseño y diagramación
Otros Pérez

Proyecto financiado por el Ministerio de
las Culturas, las Artes y el Patrimonio
mediante el Fondo de Fomento
Audiovisual, Programa de Formación
para Público Preescolar y Escolar.



Índice



04	Introducción: sobre este material	40	Glosario
07	Unidad 1 La animación, definición y orígenes	43	<i>Melty Hearts</i> (2019)
15	Unidad 2 Una breve historia de la animación	54	<i>Cantar con sentido, una biografía de Violeta Parra</i> (2016)
18	Unidad 3 Tipos de animación	65	<i>El almohadón de plumas</i> (2007)
24	Unidad 4 Jugando con dos tipos de animación	77	<i>Halachaches</i> (2015)
29	Unidad 5 Animadores de Chile y el mundo	88	<i>Mari Mari</i> (2011)
36	Unidad 6 La animación en Chile	100	<i>Miltín</i> (2016)

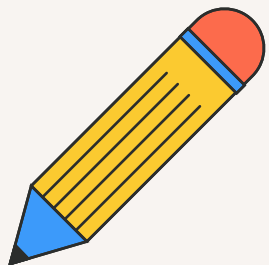
Introducción



Introducción

INTRODUCCIÓN

Sobre este material



El Programa Escuela al Cine de la Cineteca Nacional de Chile les da la bienvenida a su Colección de cortometrajes animados. Este material, disponible en formato digital, tiene como objetivo principal aportar en la tarea educativa de niños y niñas mediante actividades que pueden ser realizadas tanto de manera presencial como online. Para esto, el material se divide en dos grandes partes, ambas relacionadas con los cortometrajes que constituyen la colección.

La primera parte corresponde a fichas pedagógicas diseñadas para ser usadas como material de apoyo en clases por los o las docentes, mediante su exhibición o uso en plataformas de videollamada. Se compone de una ficha inicial que permite hacer un recorrido general por conceptos relativos a la animación y de una ficha por cada cortometraje. Dado que las fichas están organizadas en diferentes unidades, el o la docente podrá utilizarlas como clases individuales, abordando temas como los orígenes, principales exponentes y la evolución

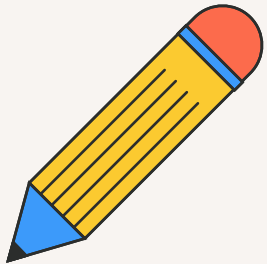
INTRODUCCIÓN

Sobre este material

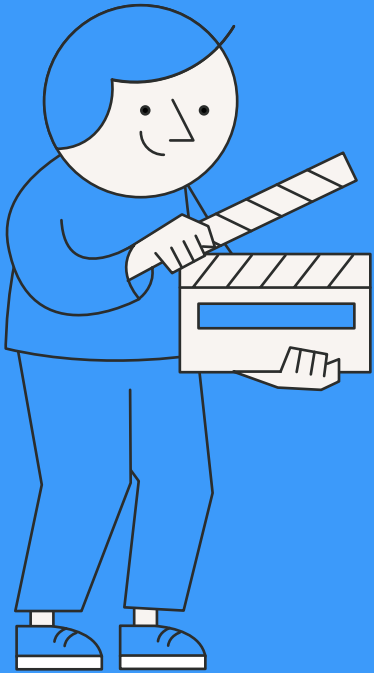
de la animación. Los estudiantes, por su parte, también podrán encontrar ejemplos, conceptos clave y algunas actividades para comenzar a animar desde cero.

La segunda parte corresponde a un anexo con fichas compuestas íntegramente de actividades, orientadas a un trabajo más autónomo de los y las estudiantes. Estas fichas, asociadas a cada uno de los cortometrajes, han sido pensadas para ser impresas y fotocopiadas, y contienen espacio para que los estudiantes puedan escribir, pintar y dibujar. Su formato en blanco y negro busca facilitar la distribución de este material a cada estudiante del Cine Club Escolar.

¡Esperamos que aprendan y se diviertan!



Unidad 1

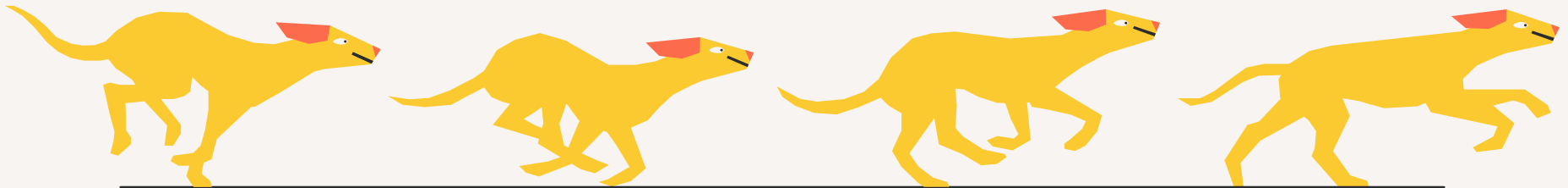


La animación: definición y orígenes

1.1 ¿Qué es la animación?

Todos hemos visto personajes animados. Sabemos diferenciarlos de los actores de carne y hueso porque pueden desafiar las leyes de la física y ser exageradamente divertidos. Además, están en todas partes, en internet o en la televisión, y en infinitas historias y formas. Pero ¿qué es la animación?

La animación es una técnica que consiste en la simulación de movimiento creada por una serie de imágenes, puestas una tras otra.



Vistas en secuencia, estas imágenes generan la ilusión de movimiento.

1.2 Los orígenes de la animación

Pintura de un mamífero en la Cueva de Altamira, al norte de España.

Fuente: Noisebreak.com.

Fecha de consulta: 11/01/2020.

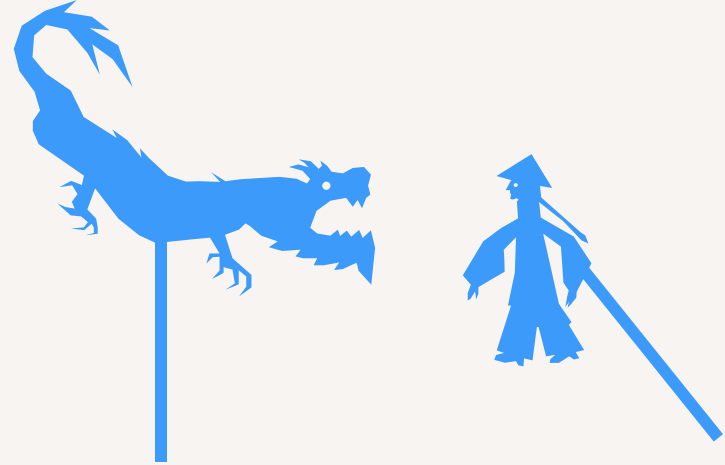


Aunque no lo creas, la animación es una técnica que tiene más de un siglo de antigüedad, y evolucionó junto con el cine. A lo largo de los años, esta técnica nos ha permitido conocer fantásticas historias que no hubiera sido posible contar de otra forma.

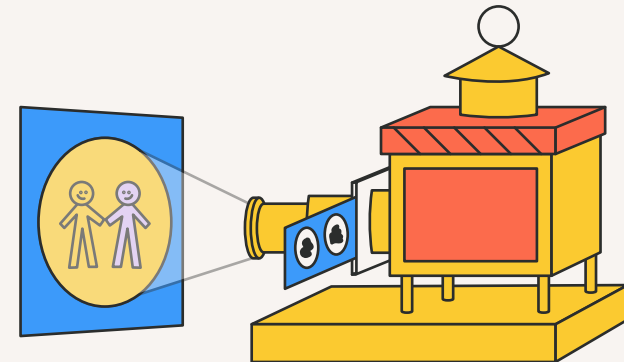
Fueron muchos los intentos que diferentes artistas hicieron para lograr imágenes animadas como las que conoces hoy. Ya desde tiempos prehistóricos, los seres humanos tenían la necesidad de contar historias a través de imágenes que parecían moverse.

Famosas son las pinturas rupestres que se encuentran en las cuevas de Lascaux, Francia, y Altamira, España, que tienen entre 12 mil y 18 mil años de antigüedad. En sus paredes se encuentran dibujos de animales que parecen tener más de cuatro patas, como si estuviesen galopando. Esto ha llevado a algunos científicos a concluir que son los primeros intentos de animación.

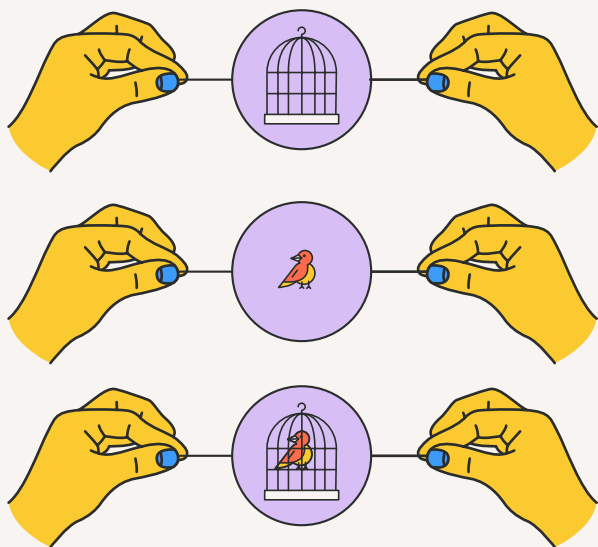
En oriente también lo intentaron, con espectáculos de sombras conocidos como “sombras chinescas”, mientras que, mucho después, dispositivos como la linterna mágica, el fenaquistiscopio, el taumatropo y el zoótropo también dieron vida a imágenes de diferentes maneras.



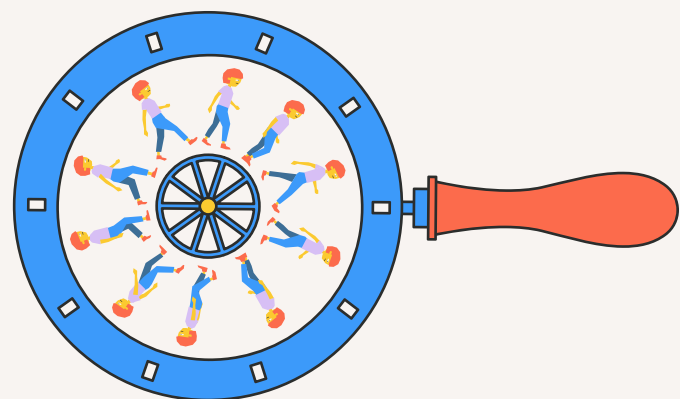
Figuras utilizadas en el espectáculo de las **sombras chinescas**, en el siglo II a.C. Con una luz, las sombras de estas figuras se proyectaban en una superficie plana, para contar una historia.



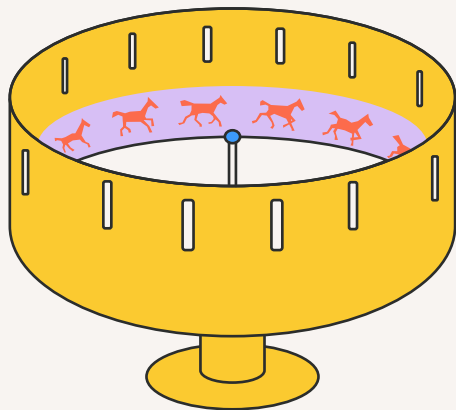
La **linterna mágica** aparece mencionada por primera vez en 1659, en los textos del inventor holandés Christiaan Huygens. A través de transparencias pintadas a color, este dispositivo proyectaba imágenes hacia el exterior.



El **taumatropo** es un juguete que se basa en una circunferencia con dos dibujos. Al girar, las imágenes se superponen, creando una sola. Fue inventado por el británico John Ayrton en 1824.

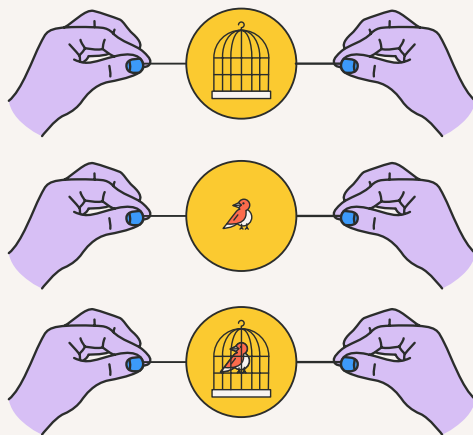


El **fenaquistiscopio** fue el primer juguete óptico y se le atribuye su invención al belga Joseph Plateau y al austríaco Simon von Stampfer, en 1829. Este aparato consistía en un disco giratorio con diferentes imágenes y ranuras para mirar. Al hacerlo girar frente a un espejo y mirar por estas ranuras, se podía apreciar que la imagen se movía.



El **zoótropo** es un aparato que consiste en un cilindro giratorio con ranuras para observar y una tira con diferentes imágenes secuenciales. Al hacer girar el cilindro y mirar por las ranuras, es posible ver que las imágenes se mueven. Fue creado por el inglés William George Horner en 1834.

1.3 Dando tus primeros pasos en la animación



1. TAUMATROPO

Este juguete utiliza una circunferencia con dos dibujos, que al girar se superponen, creando una sola imagen. La palabra está compuesta por los vocablos griegos “taumo” (maravilla) y “tropos” (movimiento). Por esto también se le conoce como “maravilla giratoria”. Fue inventado por el británico John Ayrton en 1824.



MATERIALES

- Plantillas imprimibles de taumatropo, que puedes descargar desde nuestro [sitio web](#).
- Lápices para dibujar y colorear.
- Pegamento.
- Un cordón, lana o elásticos.
- Tijeras.

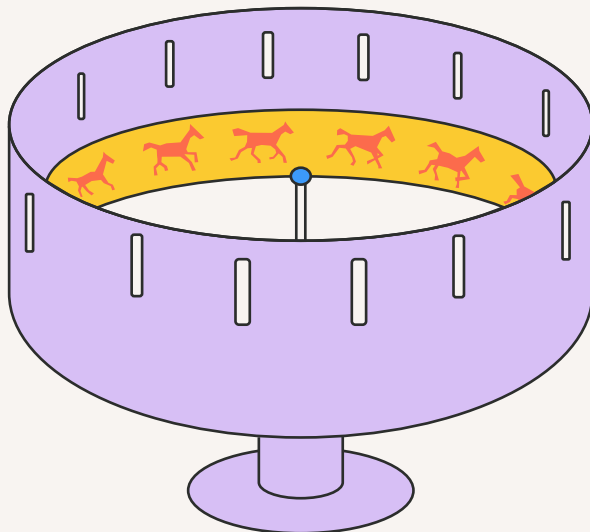
INSTRUCCIONES

- 1 Descarga y recorta las plantillas del taumatropo.
- 2 Con el pegamento, pega las dos caras del taumatropo. Estas deben ir en sentido contrario, como se señala en la plantilla.
- 3 Haz dos agujeros en los extremos laterales de la circunferencia.
- 4 Pasa los hilos por ambos agujeros.
- 5 Haz girar tu taumatropo. Recuerda que también puedes dibujar tus propias plantillas.

*También puedes ver un video tutorial en este [enlace](#).

2. ZOÓTROPO

El zoótrope es un dispositivo que consiste en un cilindro giratorio con ranuras para observar y una tira con diferentes imágenes secuenciales, que al girar crean la ilusión de movimiento. Su nombre proviene del vocablo “zoo” (vivo) y de la palabra griega “tropos” (movimiento), y fue creado por el inglés William George Horner en 1834. Esta máquina fue uno de los inventos que dieron paso tanto al cine como la animación.



MATERIALES

- Plantillas imprimibles, que puedes descargar desde nuestro [sitio web](#).
- Un chinche, clip o alambre.
- Cartulina negra.
- Un vaso plástico, parte inferior de una botella o algún envase.
- Tijeras y corta cartón.
- Pegamento.

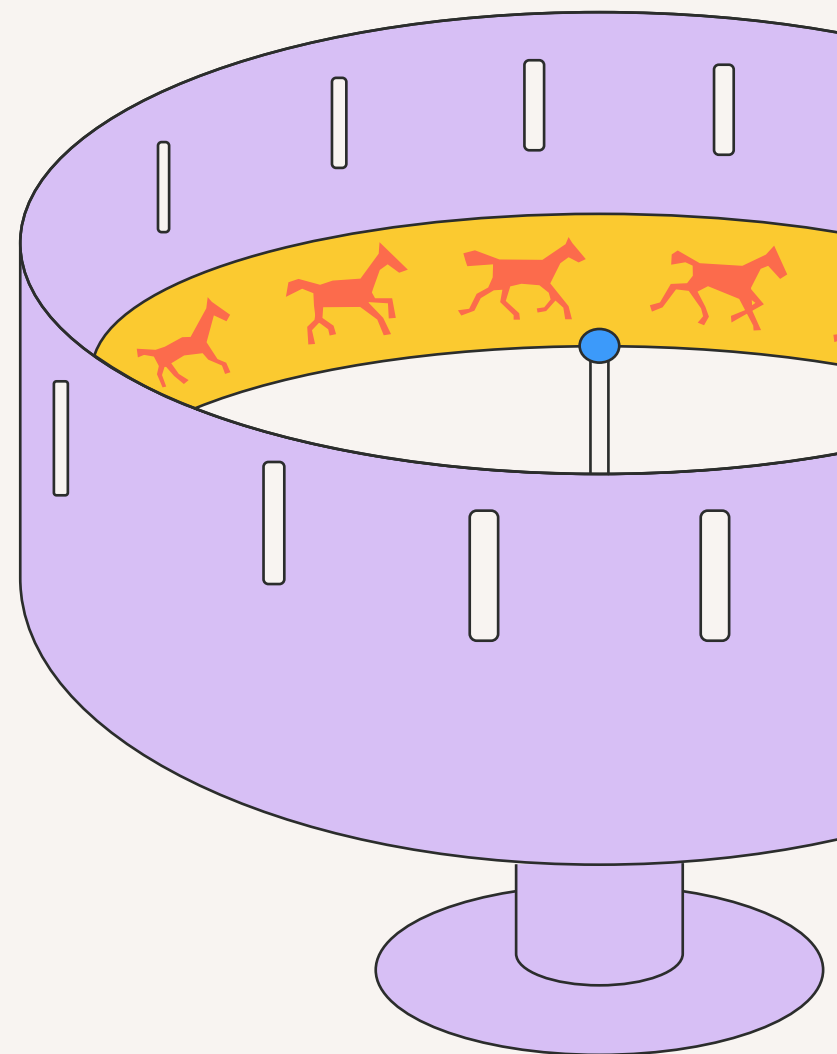
INSTRUCCIONES

- 1 Descarga e imprime las plantillas del cilindro, base, e imágenes.
- 2 Recorta las plantillas del cilindro, pégalas con pegamento sobre un trozo de cartulina negra, y vuelve a recortarlas. Júntalas pegándolas en el lugar donde dice «PEGAR», para formar el cilindro. La parte negra debe quedar hacia adentro.
- 3 Pega la plantilla de la base del zoótrope a la cartulina negra y vuelve a recortarla.

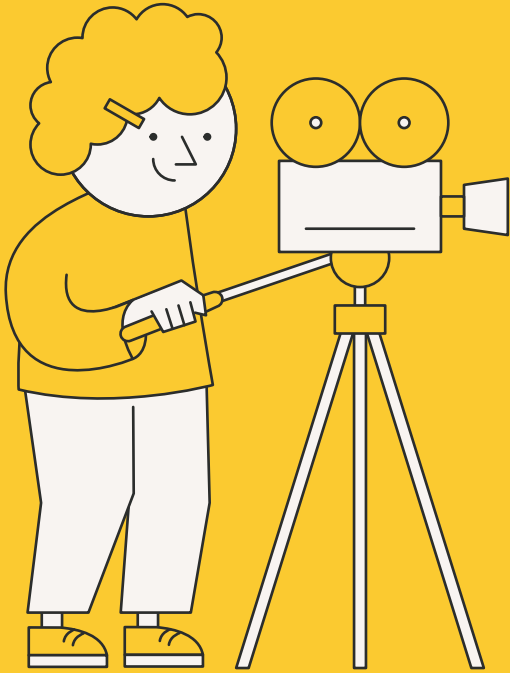


- ④ Dobra las pestañas en la parte inferior de la plantilla del cilindro y pégalas a la parte exterior de la base, la parte negra debe quedar hacia adentro.
- ⑤ Para hacer el mecanismo giratorio, necesitarás una base como un vaso plástico o un envase fácil de perforar. Con el chinche, haz un orificio justo al centro de la base del vaso. Repite esta acción con la base del zoótropo.
- ⑥ Una vez que te asegures de que el zoótropo gira de forma fluida, recorta las tiras de imágenes, elige una y ponla dentro del mismo (sin pegarla) mirando hacia adentro. Recuerda que también puedes crear una tira con tus dibujos propios.

*También puedes ver un video tutorial en [este enlace](#).

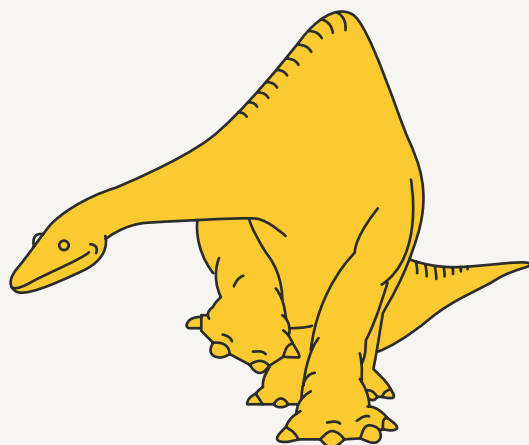


Unidad 2



Una breve historia de la animación

El siglo XX sería definitivo para la historia de la animación. Los cortometrajes del británico James Stuart Blacktone, *El dibujo encantado* (1900, 2 min) y *Fases humorísticas de caras graciosas* (1906, 3 min) fueron los primeros en utilizar la animación tradicional, es decir, imágenes en secuencia proyectadas rápidamente para crear la ilusión de movimiento. Estos eran espectáculos novedosos y divertidos para quienes los veían.



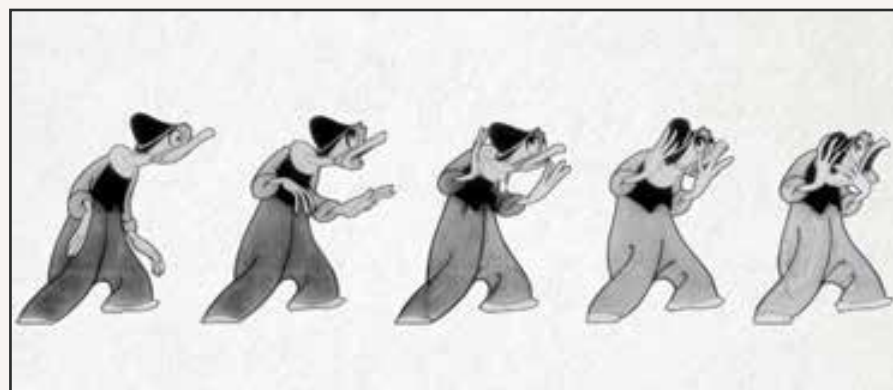
Gertie el dinosaurio, el primer personaje animado famoso

Pero fueron dos breves películas las que popularizaron la animación para todo el público. La primera fue *Fantasmagorie*, del francés Emile Cohl (1908, 1 min), que es considerada la primera película completamente animada. Por otro lado, *Gertie the Dinosaur* o *Gertie el dinosaurio* (1914, 12 min), creado por el estadounidense Winsor McCay y protagonizado por el animal del mismo nombre, es considerado el primer personaje animado distintivo de la historia. Esto quiere decir que tenía un nombre propio y era fácil de reconocer, así como Mickey Mouse o el Pato Donald, que fueron creados después.

Ambas películas utilizaron la técnica de 24 cuadros por segundo, que se volvería la más común en la animación. Esto significa que para lograr apenas un segundo de película, se debían dibujar 24 imágenes en secuencia. ¿Te imaginas todo el trabajo detrás de una película?

En Chile, la primera película con animaciones se realizó décadas después. Se trató de *15 mil dibujos*, de Carlos Trupp y Jaime Escudero, quienes decidieron hacerla después de conocer a Walt Disney (el creador de Disney) en su visita a Chile, y la estrenaron en 1941. Un fragmento de esta película se puede encontrar actualmente en el Archivo Online de la Cineteca Nacional de Chile.

Hoy en día la animación se ha transformado en una industria gigantesca, con películas de larga duración vistas por millones de personas en todos los países del mundo, incluyendo las animaciones de grandes empresas como Disney y Pixar, y cientos de estudios y artistas de la animación que han expandido los límites de esta técnica.

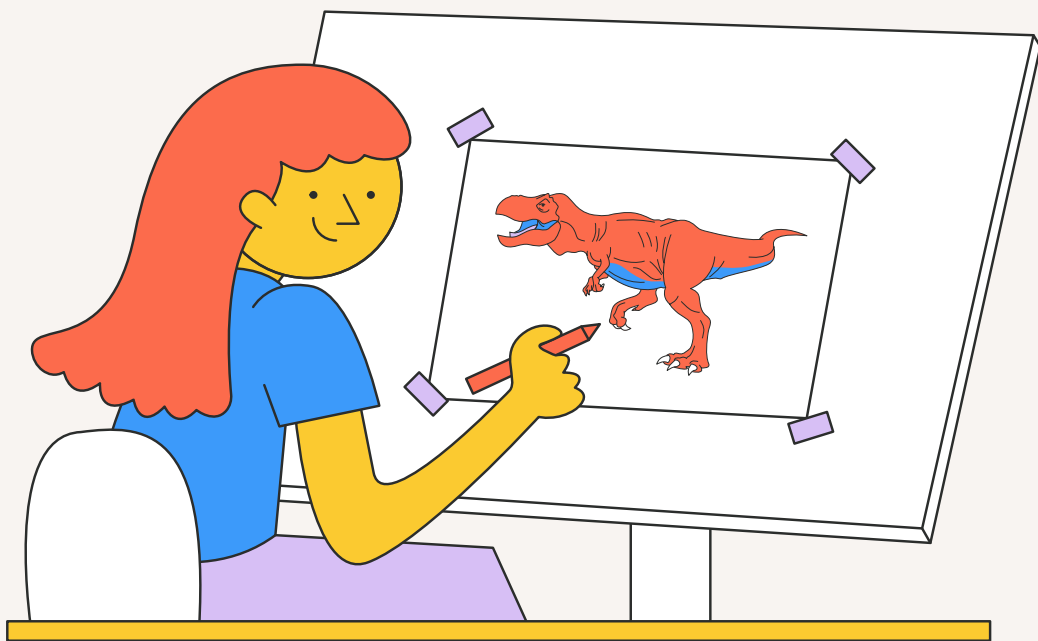


15 mil dibujos. Fuente: Cineteca Nacional de Chile.
Fecha de consulta: 01/03/2021

Unidad 3



**Tipos de
animación**



La animación comenzó con dibujos puestos en secuencia, uno tras otro, con mínimas variaciones. Esta técnica es muy demorosa, pues animar apenas un movimiento puede tomar horas. Sin embargo, la invención del computador permitió hacer que el proceso fuera mucho más fácil y rápido. Con el tiempo, los computadores hicieron posible que la animación se realizara directamente en ellos, sin pasar por el papel. Esto se conoce como animación digital.

Esto no significa que ya no se realice la clásica animación tradicional, muy por el contrario, hay diferentes técnicas de animación que muchas veces se mezclan, y que incluso tú mismo puedes poner en práctica. A continuación, te contamos sobre algunas de ellas.

A. ANIMACIÓN TRADICIONAL

Este fue el primer tipo de animación, en ella cada cuadro de la animación se dibuja en una hoja transparente, que permite ver el dibujo anterior y así ir haciendo los leves movimientos cuadro a cuadro. Cuando estos son proyectados uno tras otro, se crea la ilusión de movimiento. Generalmente se trata de animación en dos dimensiones, es decir, sin profundidad. Algunas películas famosas que se han realizado con este método son *El Rey León* (Rob Minkoff, Roger Allers, 1994, 89 min), *Aladín* (Ron Clements, John Musker, 1992, 91 min), y otras más recientes, como *El viaje de Chihiro* (Hayao Miyazaki, 2001, 125 min).



El viaje de Chihiro (Hayao Miyazaki, 2001, 125 min).

Fuente: Me Pixels. Fecha de consulta: 12/01/2021

B. ANIMACIÓN 2D

Aunque la animación tradicional generalmente es en 2D, esto no quiere decir que toda animación en dos dimensiones sea siempre hecha de manera tradicional. Gran parte de la animación 2D que se hace hoy en día es realizada con tablets especializadas y programas que permiten animar de manera digital. En Chile, la primera película moderna que se realizó con esta técnica fue *Ogú y Mampato en Rapa Nui* (Alejandro Rojas Tellez, 2002, 76 min). Otro ejemplo es *Los Simpsons: La película* (David Silverman, 2007, 88 min), donde personajes, objetos y fondos fueron dibujados directamente en computadores.



Ogú y Mampato en Rapa Nui (Alejandro Rojas Tellez, 2002, 76 min). Fuente: Cineteca Nacional de Chile.
Fecha de Consulta: 11/01/2021

C. ANIMACIÓN 3D

Gracias a los avances tecnológicos, la animación sumó una nueva dimensión. Con modernos programas de computador, hoy es posible animar en tres dimensiones (3D). Se trata del tipo de animación más común hoy en día, donde el animador crea un personaje o un objeto, que a través del software puede decidir cómo se moverá en una secuencia.

Toy Story (John Lasseter, Lee Unkrich, Josh Cooley, Valerie LaPointe, 1995, 81 min) fue la primera película realizada completamente con este método. En 2016, el cortometraje animado en 3D *Historia de un oso* (Gabriel Osorio, 2014, 11 min) se convirtió en la primera película chilena en obtener un Óscar.



Historia de un oso (Gabriel Osorio, 2014, 9 min).
Fuente: Punkrobot.cl. Fecha de consulta: 11/01/2021.

D. STOP MOTION

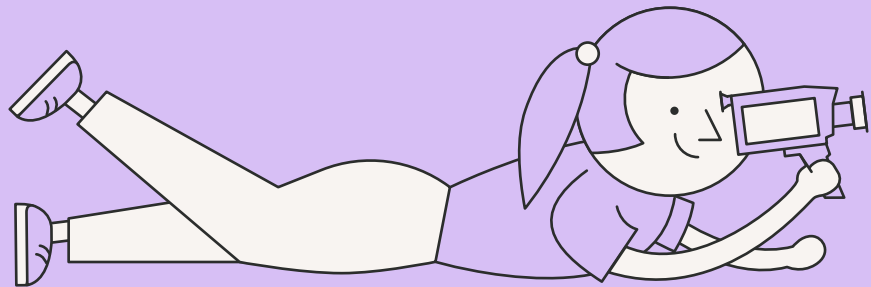
El término *stop motion* significa literalmente “detención y movimiento”, y se refiere a la técnica de utilizar objetos físicos en la animación, como muñecos, juguetes y otros materiales. En general, el objeto (por ejemplo, un muñeco) se deja en una posición fija y se le fotografía. Luego de esto, se mueve un poco y se vuelve a fotografiar. Así, repitiendo este proceso varias veces, se logra la ilusión de movimiento.

Algunas de las películas más famosas hechas con *stop motion* son *El extraño mundo de Jack* (Henry Selick, 1993, 76 min), *Wallace y Gromit: la batalla de los vegetales* (Nick Park, Steve Box, 2005, 95 min) e *Isla de perros* (Wes Anderson, 2018, 105 min). En Latinoamérica, la película *Selkirk, el verdadero Robinson Crusoe* (Walter Tournier, 2012, 80 min), co-producida por Uruguay, Chile y Argentina, es un ejemplo de animación en *stop motion*.



Imagen: Marcelo Díaz Espinoza.

Unidad 4



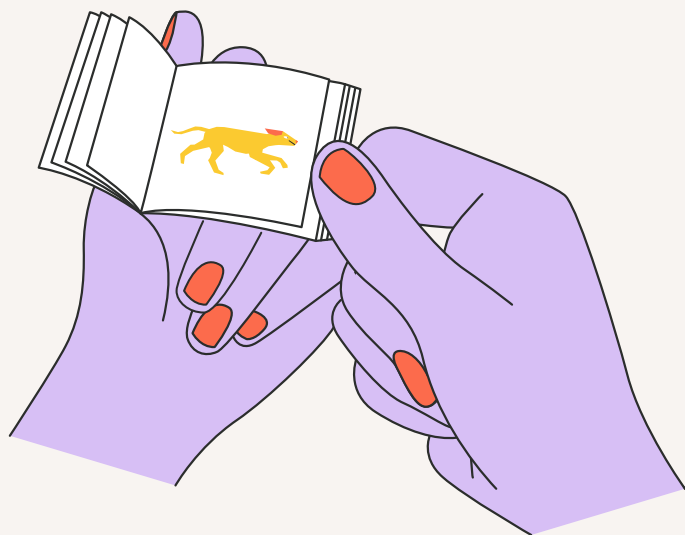
**Jugando con
dos tipos de
animación**



En estas actividades te invitamos a hacer tus primeras animaciones a través de dos técnicas, de una manera muy simple.

1. *FLIPBOOK* O LIBRO MÁGICO

Esta invención, también llamada folioscopio o libro animado, sigue los principios básicos de la animación, y puede que ya lo hayas hecho con tus cuadernos o libretas. Se basa en dibujos en diferentes páginas los que, al pasar rápidamente las hojas, crean la ilusión de movimiento. Te invitamos a crear el tuyo. ¡Es muy simple de hacer!



MATERIALES

- Una libreta o cuaderno pequeño, o pequeños trozos de papel sueltos.
- Un lápiz mina.
- Goma de borrar.
- Un sujetador para hojas.

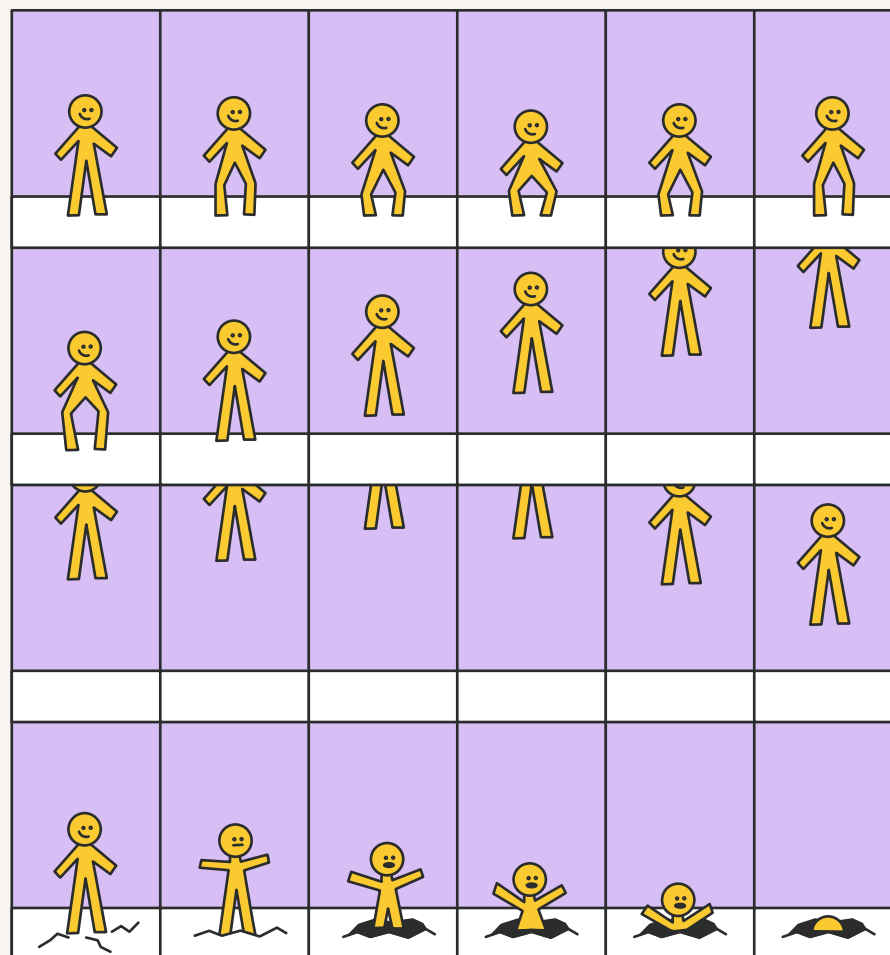
INSTRUCCIONES

- 1 Elige el número de páginas que tendrá tu *flipbook*. Si es el primero que haces, te recomendamos entre 15 y 20 páginas, para que el movimiento se aprecie bien.
- 2 Aunque puedes armar tu *flipbook* con diferentes hojas unidas con un sujetador de hojas o cinta adhesiva, te sugerimos utilizar una libreta pequeña o cuaderno pequeño en blanco.
- 3 Al hacer tus dibujos, asegúrate de hacerlo en el mismo lugar en cada hoja, idealmente en la esquina inferior derecha. Recuerda que cada dibujo es una pequeña parte de un movimiento, por lo que debes modificarlo levemente en cada hoja hasta el último



dibujo. Para comenzar, te recomendamos hacer un dibujo simple, por ejemplo, una persona hecha con palitos.

- 4 Para que tu animación sea más divertida, asegúrate de utilizar la exageración. Se trata de principio utilizado en la animación, que busca realzar las acciones de los personajes, alejándolos de la realidad. Por ejemplo, si estás haciendo que un personaje salte, podrías hacerlo saltar más de lo normal, de manera exagerada.
- 5 Puedes ir revisando cómo está quedando tu *flipbook* haciendo pasar las páginas rápidamente. Si ves algún error, no te preocupes, puedes borrarlo y corregirlo.
- 6 Si estás trabajando sobre hojas sueltas, puedes poner tus dibujos sobre una superficie luminosa, como una tablet o una ventana, para así guiarte por el dibujo anterior.
- 7 Cuando hayas completado todos los dibujos, haz pasar las hojas rápidamente. Si quieres, puedes agregar otros detalles, como un fondo u objetos.



Secuencia de dibujos en un *flipbook*.

2. STOP MOTION

La técnica del stop motion es una de las más populares hoy en día. Esta se basa en animar objetos físicos (en vez de dibujos), tomando muchas fotografías para crear la ilusión de movimiento. Aunque requiere de esfuerzo y paciencia, puedes comenzar a practicar esta técnica desde lo más básico. Acá te invitamos a utilizar algún objeto que tengas en tu casa (un juguete o muñeco es lo ideal) para tu primera animación en *stop motion*, utilizando la app móvil *Stop Motion Studio*.



MATERIALES

- Un objeto, juguete o muñeco.
- Cartulina.
- Una superficie estable donde podamos trabajar. Por ejemplo, una mesa.
- Un teléfono celular con cámara.
- La aplicación móvil gratuita *Stop Motion Studio*, que te permitirá tomar las fotos y editar el video de tu animación. Puedes descargar la app para Android desde [este enlace](#).
- Un trípode o una superficie plana y estable para ubicar tu cámara. Recuerda una vez que comiences a tomar las fotografías, es muy importante no mover la cámara de su lugar.

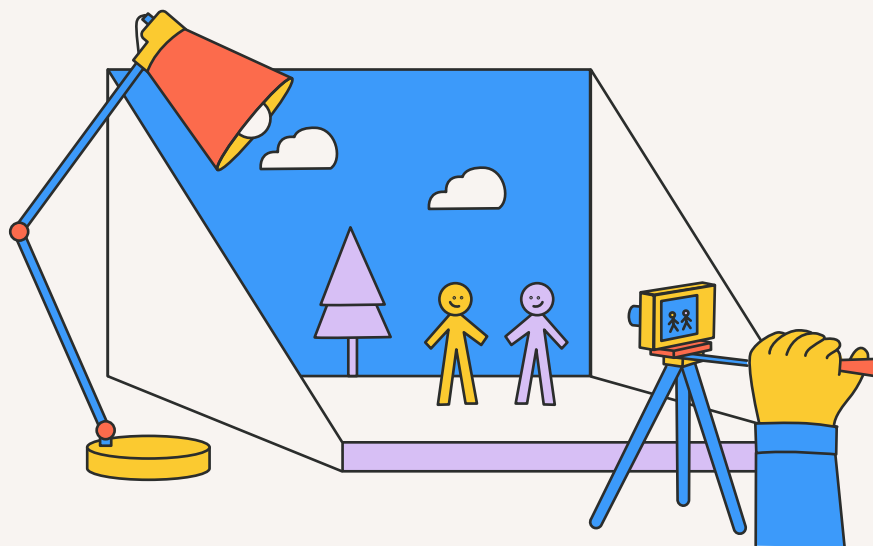
INSTRUCCIONES

- 1 Elige el objeto o juguete que utilizarás para animar. Te recomendamos escoger un objeto que puedas fijar en una superficie y que no se caiga.
- 2 Busca una mesa donde puedas situar tu objeto. Puedes utilizar cartulina para darle un color de fondo.

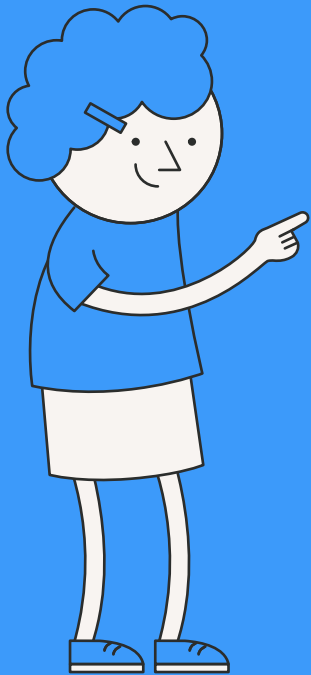


- 3 Si tienes un trípode, coloca el teléfono en él, frente a la mesa donde trabajarás. Te recomendamos enfocar levemente desde una posición superior, en un ángulo picado.
- 4 Descarga la app Stop Motion Studio y ábrela en tu teléfono. Luego haz clic en “Nueva Película”.
- 5 Primero haz clic en el ícono “Ajustes” y selecciona la cantidad de cuadros por segundo, esto influirá en cuántas fotos debes tomar por segundo de animación. Para comenzar, te recomendamos entre 5 y 15 fotos por segundo. Recuerda que la animación profesional funciona con 24 cuadros por segundo.
- 6 Cuando estés tomando las fotografías, ten en cuenta que si quieres representar una acción más rápida, como un salto repentino, necesitarás menos fotos, mientras que, para una acción más lenta, como un auto deteniéndose, tendrás que tomar más fotos. A esto se le conoce como *timing*.

- 7 Haz clic en el ícono de la cámara, en la esquina superior derecha, para comenzar a tomar fotografías a tu objeto. Mueve el objeto levemente después que tomes cada foto y repite ese paso hasta lograr el movimiento que deseas.
- 8 Cuando tengas lista tu secuencia, vuelve atrás y selecciona tu película. En la esquina superior izquierda aparecerán opciones para reproducirla, exportarla o compartirla con tus contactos.
- 9 Si quieres cambiar o agregar elementos (como más fotogramas, música o voz en off) a tu animación, haz clic en ella y podrás seguir editándola.



Unidad 5



**Animadores
de Chile y
el mundo**

En la historia de la animación han existido muchos artistas que han expandido los límites de esta técnica. Acá te presentamos algunos animadores y animadoras, chilenos e internacionales, que te invitamos a conocer.

Internacionales

LOTTE REINIGER

Esta animadora alemana fue la inventora de la técnica de las sombras animadas (o sombras), que consistía en animar figuras recortadas en papel. Su película más famosa es *Prince Achmed* (1926, 81 min).



Fuente: Wikipedia. Fecha de consulta: 12/01/2021

HAYAO MIYAZAKI

Este japonés ha tenido una carrera de más de 50 años animando. Sus películas han sido comparadas con el trabajo de Walt Disney, y tocan temas como el ser humano y su relación con la naturaleza. Sus personajes principales generalmente son mujeres o niñas. Una de sus películas más famosas es *El viaje de Chihiro* (2001, 125 min).



Fuente: Wikipedia. Fecha de consulta: 12/01/2021

TIM BURTON

Aparte de animador, este estadounidense es también director de cine. En sus películas se nota su particular y oscuro sentido del humor. Sus obras de animación más conocidas son el cortometraje *Vincent* (1982, 6 min) y el largometraje *El extraño mundo de Jack* (Henry Selick, 1993, 76 min).



Fuente: Wikipedia. Fecha de consulta: 12/01/2021

REBECCA SUGAR

Esta animadora estadounidense creó la popular serie animada *Steven Universe* (2013). Las historias que crea son emotivas y graciosas, y tienen a personajes inclusivos. En su trabajo intenta explicar temas complejos a niños y niñas.



Fuente: Wikipedia. Fecha de consulta: 12/01/2021

JAN ŠVANKMAJER

Nacido en República Checa, es uno de los animadores en *stop motion* más importantes del mundo. Es conocido por sus películas surrealistas, que se asemejan a sueños (¡y pesadillas!). Utilizó el *stop motion* por primera vez en su cortometraje *El último truco* (1964, 11 min), donde dos malabaristas se enfrentan en descabelladas proezas.



Fuente: Wikipedia. Fecha de consulta: 12/01/2021

Nacionales

VIVIENNE BARRY

Esta chilena es una de las más reconocidas animadoras de nuestro país. Se especializa en *stop motion*, y sus creaciones han sido vistas por millones de personas a lo largo del tiempo. La serie *Tata Colores* (1991) marcó un hito en la televisión nacional, aunque también tiene largometrajes, como *Atrapados en Japón* (2015, 75 min).



Fuente: Ficvaldivia.cl. Fecha de consulta: 19/01/2021

CARLOS TRUPP Y JAIME ESCUDERO

Juntos realizaron el primer largometraje de animación chileno, *15 mil dibujos* (1941), cuando eran estudiantes de arquitectura en la Universidad Católica de Chile. Para hacerlo, recibieron consejos nada menos que del mismísimo Walt Disney, cuando visitó Chile en 1941.



Fuente: Revista Ecran. Fecha de consulta: 19/01/2021

ESTUDIO ZUMBÁSTICO

Este estudio de animación es uno de los más importantes de Chile y se dedica a crear contenido para niños, niñas y sus familias. Fue fundado en 2020 por Álvaro Ceppi, y en él trabajan destacados profesionales del mundo de la animación, como Hugo Covarrubias, Carlos Bleycher y Gabriel Noé. Entre sus creaciones se encuentran las series animadas *Puerto de papel* (2015), *Los Papelnautas* (2017) y *Zumbástico Fantástico* (2011).



Puerto de Papel (2015). Fuente: Zumbastico.com.
Fecha de consulta: 19/01/2021

ALEJANDRO ROJAS TELLEZ

Este chileno es licenciado en Artes de la Pontificia Universidad Católica de Chile y se ha dedicado tanto a hacer animaciones como a enseñarla. Ha realizado cortometrajes, comerciales y series para la televisión. Hoy es director de la carrera de Animación Digital en la Universidad Mayor. Sus películas más importantes son *Papelucho y el marciano* (2007, 77 min) y *Ogú y Mampato en Rapa Nui* (2002, 76 min), que daría un gran impulso a la animación nacional.



Fuente: Cinechile.cl. Fecha de consulta: 19/01/2021

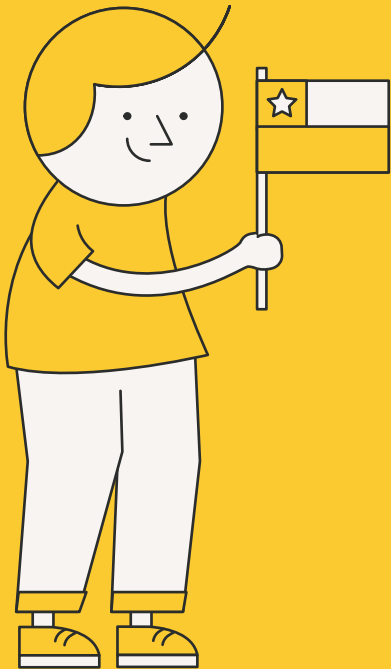
FERNANDA FRICK

Esta joven animadora chilena comenzó como autodidacta y ha trabajado en series, publicidad y videojuegos. Su cortometraje más conocido es *Here's the plan* (2017, 19 min), sobre una pareja que decide perseguir su sueño de tener una pastelería.



Fuente: Fernandafrick.com. Fecha de consulta: 19/01/2021

Unidad 6

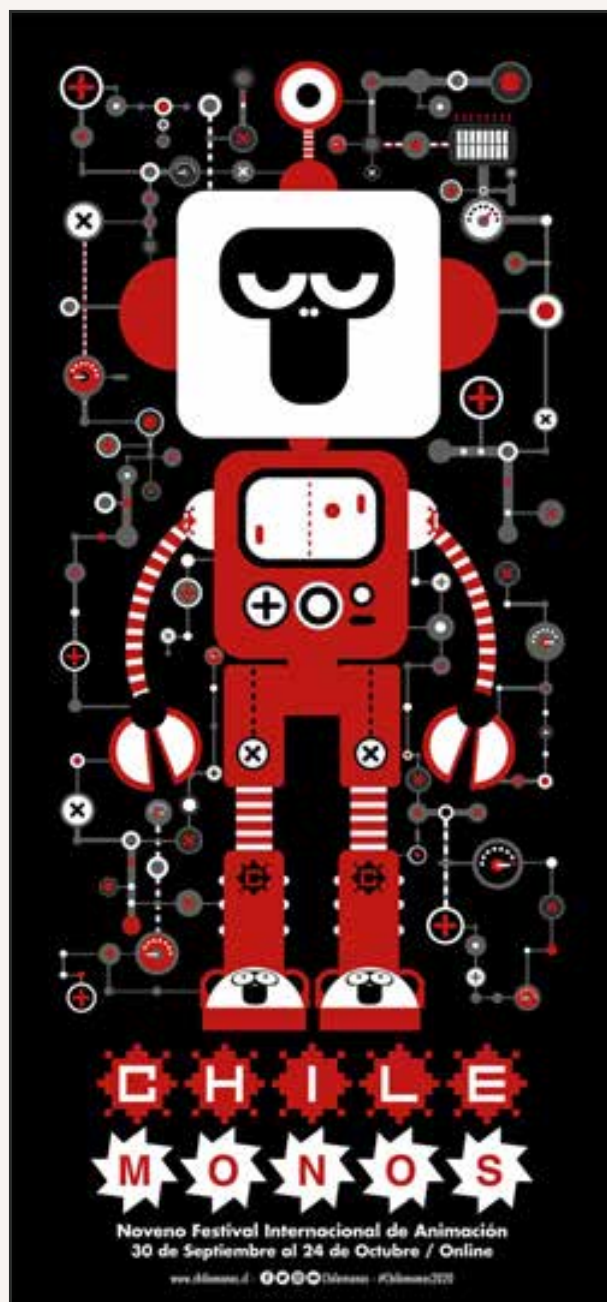


La animación en Chile

La gran evolución de este arte en nuestro país se ha debido al trabajo de muchos artistas y equipos técnicos que se han dedicado por completo a la animación a través de la historia. Hitos como la primera película animada de larga duración en nuestro país, *15 mil dibujos* (Carlos Trupp y Jaime Escudero, 1941), como la primera película chilena de animación moderna, *Ogú y Mampato en Rapa Nui* (Alejandro Rojas Tellez, 2002, 76 min), e incluso el Óscar de *Historia de un oso* (Gabriel Osorio, 2014, 11 min), no habrían sido posibles sin sus esfuerzos.



Fuente: Wikipedia. Fecha de consulta: 01/03/2021



Ejemplo de este gran avance es Chilemonos, un festival especializado en animación, creado en 2012 y que se ha convertido en uno de los eventos más importantes en Chile, atrayendo a animadores y público general. Además, existen asociaciones como ANIMACHI (Asociación chilena de profesionales y productoras de animación), que buscan impulsar el arte de la animación en nuestro país.

Fuente: Cinechile.cl. Fecha de consulta: 01/03/2021

Hoy en día existen más de 30 productoras de animación en todo Chile y siete universidades imparten la carrera. Muchas de las productoras realizan trabajos de animación, para diferentes medios, como la televisión abierta, el cable o internet, y sobre diferentes temas: educacionales, patrimoniales, música, comedia, entre muchos otros. Muchos de estos se exportan a otros países, lo que hace pensar en un futuro prometedor para la industria.



Fuente: Animachi.cl. Fecha de consulta: 01/03/2021.

Glosario



Glosario

A**Animación 2D**

Técnica de animación de dibujos u objetos planos. Puede ser tradicional o digital.

Animación 3D

Técnica de animación digital que utiliza las 3 dimensiones (alto, ancho y largo). A diferencia de la animación 2D, esta transmite la sensación de profundidad.

Animación digital

Técnica de animación realizada a través de un computador. Puede ser 2D o 3D.

Animación tradicional

Técnica de animación basada en imágenes dibujadas a mano, que

al presentarlas en secuencia crean la ilusión de movimiento.

Animador o animadora

Persona que realiza animaciones a través de diferentes técnicas. Suelen trabajar en el cine, la televisión, internet o los videojuegos.

D**Director o directora**

Persona que supervisa todos los aspectos generales de la película, como encuadres, movimientos de cámara, sets, y otros.

E**Exageración**

Efecto usado especialmente en la animación, ya que imitar la realidad

de forma perfecta puede resultar estático o aburrido en los dibujos animados.

F**Fotograma**

Una imagen dentro de una secuencia. En la animación tradicional es un dibujo, mientras que en *stop motion* es una de las fotografías que conforman la secuencia.

Flipbook

También conocido como folioscopio o filoscopio, es un libro que contiene una serie de imágenes que varían gradualmente de una página a la otra. Cuando las páginas se pasan rápidamente, las imágenes se animan simulando un movimiento.

P**Puesta en escena**

Combinación de elementos que componen un cuadro. En la animación, estos pueden ser los decorados, la iluminación, el sonido, el posicionamiento, vestuario y caracterización de los personajes.

S**Stop motion**

Técnica de animación de objetos, muñecos o juguetes. Se realiza tomando muchas fotos sucesivas del objeto para lograr la ilusión de movimiento.

Stop Motion Studio

Aplicación móvil que permite crear animaciones en *stop motion*.

Storyboard

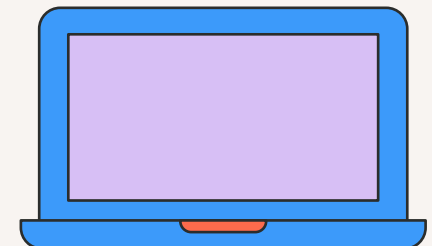
Conjunto de ilustraciones en secuencia que se realizan antes de la animación, con el fin de previsualizarla.

T**Trípode**

Armazón de tres pies, generalmente articulados y plegables, que sirve para sostener una cámara u otros aparatos.

Timing

El número de dibujos o cuadros que se utilizan para una acción dada, lo que en cine se traduce en la velocidad de una acción. Una acción lenta requerirá de más dibujos o cuadros, mientras que una acción más rápida, necesitará de menos.



CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

CINETECA NACIONAL DE CHILE

FICHA EDUCATIVA

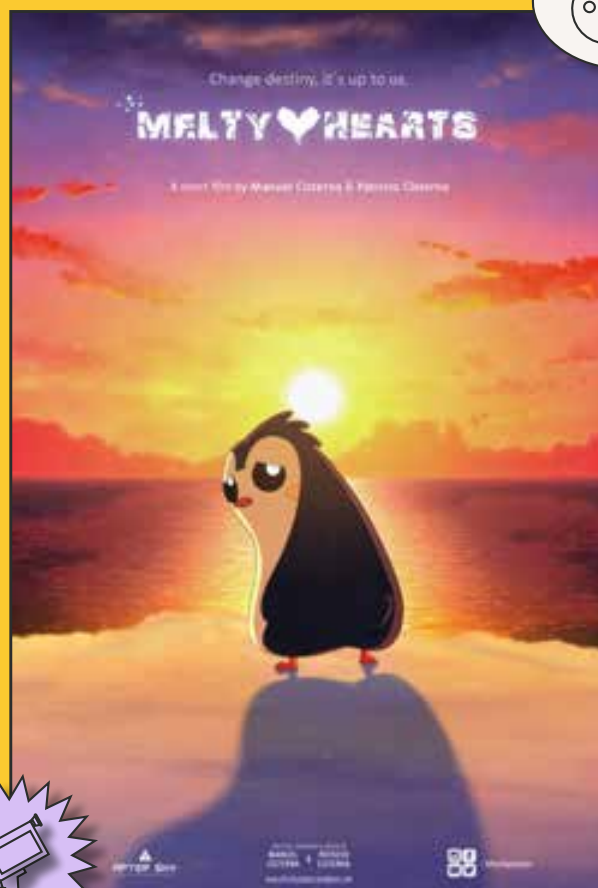
Melty Hearts

2019

de Manuel Cisterna
y Patricio Cisterna

PROGRAMA
EScuela
al CINE

CINETECA NACIONAL DE CHILE



Melty Hearts

Manuel Cisterna y Patricio Cisterna 2019

FICHA TÉCNICA



Dirección: Manuel Cisterna, Patricio Cisterna

País: Chile

Producción: Manuel Cisterna, Patricio Cisterna

Guion: Manuel Cisterna

Casa productora: After Sky Studios

Montaje: Manuel Cisterna, Patricio Cisterna

Animación: Manuel Cisterna, Patricio Cisterna

Sonido: Manuel Cisterna

Música: Sir Cubworth, Hanu Dixit, Jesse Cale, Puddle of Infinity, Biz Baz Studio

Duración: 4 min

Público escolar recomendado: 3° a 7° básico

SINOPSIS



Un pingüino intenta salvar a su familia del daño que el calentamiento global le ha ocasionado a su hábitat (fuente: Cinechile.cl).

Antes de ver el cortometraje

TEMÁTICAS RELEVANTES

Cambio climático, respeto por los animales, familia.

ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS

- ¿Qué es el **cambio climático**?
- ¿Qué consecuencias está teniendo para el planeta Tierra?
- ¿Qué especies crees que son las más afectadas por el cambio climático?
- ¿Qué medidas pueden tomar las personas para combatirlo?



Después de ver el cortometraje



PRIMERAS IDEAS Y SENSACIONES

- ¿Qué lugares reconoces al inicio del cortometraje?
- ¿Cuál es el problema que tiene la familia de pingüinos? ¿Cómo buscan solucionarlo?
- ¿Qué significa “*Melty Hearts*”? ¿Por qué crees que el cortometraje lleva ese título?
- ¿Cuál es el mensaje que puede leerse al final del cortometraje? ¿Estás de acuerdo con él?

Análisis cinematográfico

ANIMACIÓN DIGITAL

Melty Hearts fue realizado a través de la técnica de animación digital. Esto quiere decir que, a diferencia de la animación en *stop motion*, por ejemplo, donde se animan figuras reales u objetos, en la animación digital se utilizan computadores y tablets para dar vida a la imagen y agregar texturas y efectos especiales.

- ¿Por qué crees que hoy en día se utiliza más la animación digital que la tradicional?
- ¿En qué elementos de *Melty Hearts* se puede notar más fácilmente la técnica de animación digital?
- ¿Crees que habría sido posible filmar esta película con elementos reales?



Animación digital
Imagen: Manuel y Patricio Cisterna Silva



Animación en *stop motion*.
Imagen: Marcelo Díaz Espinoza

Análisis cinematográfico

ANÁLISIS DE UN PLANO

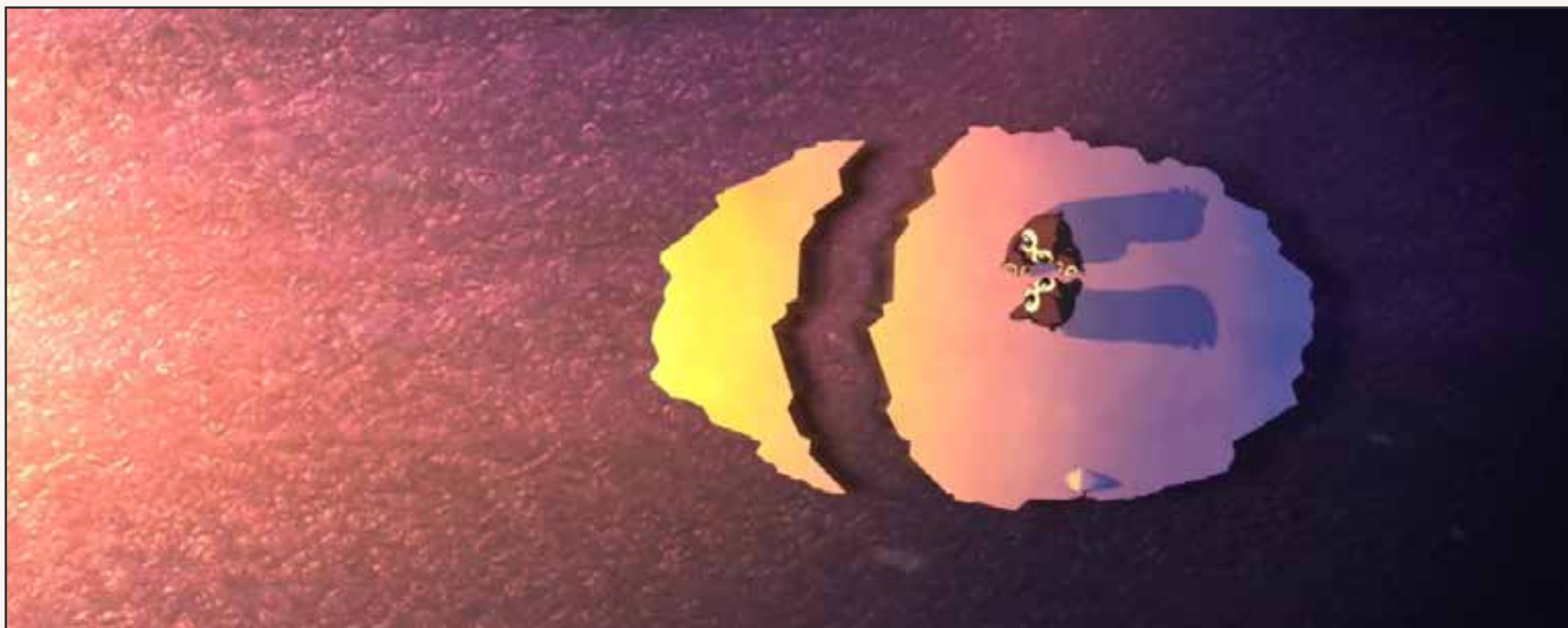
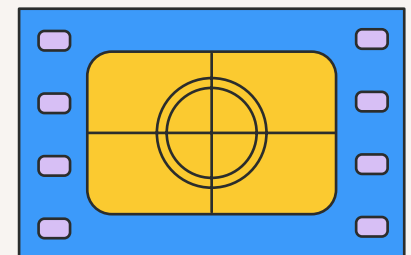


Imagen: Manuel y Patricio Cisterna Silva

ANÁLISIS DE UN PLANO

Vemos a los protagonistas en un ángulo cenital (la cámara está ubicada desde arriba con el lente hacia abajo de forma perpendicular al suelo). A la derecha, la familia está unida en un trozo de hielo que comienza a romperse. A la izquierda el sol proyecta alargadas sombras y hace que el mar y el hielo se vean con tonos violeta.

- ¿Qué ha hecho que el trozo de hielo se separe?
- ¿Cómo crees que se sienten los pingüinos?
- ¿Qué sensaciones te provocan los colores del plano?



Para seguir aprendiendo

¿QUÉ ES EL CAMBIO CLIMÁTICO?

También conocido como calentamiento global, es uno de los problemas más serios que enfrenta la humanidad en el tiempo actual. Se trata de un cambio del **clima** mundial a causa de la actividad humana, como el transporte contaminante, generación excesiva de desechos, **deforestación**, malgasto de energía, sistemas alimentarios **no sostenibles**, entre otros.

Esto altera la composición de la **atmósfera** a través de los **gases de efecto invernadero**, lo que tiene consecuencias negativas para el planeta, por ejemplo, el **deshielo** y aumento del nivel del mar, temperaturas extremas y aumento de **precipitaciones**, daños a los **ecosistemas** y animales, y peligros para la salud humana, la economía y la sociedad.

- ¿Qué efectos tiene el cambio climático en el planeta?
- ¿Puedes ver algunos de ellos en tu entorno más cercano, como tu ciudad o barrio?
- ¿Qué acciones pueden tomar las personas para prevenir el cambio climático?
- ¿Qué acciones pueden tomar los países y sus autoridades para frenar el cambio climático?



Imagen: Manuel y Patricio Cisterna Silva

Conceptos claves

Activista

Persona que practica la acción directa en la lucha por los cambios sociales o políticos.

Atmósfera

Capa gaseosa que rodea la Tierra y otros cuerpos celestes.

Cambio climático

Cambio del clima mundial a causa de la actividad humana, como el transporte contaminante, generación excesiva de desechos, deforestación,

malgasto de energía, sistemas alimentarios no sostenibles, entre otros.

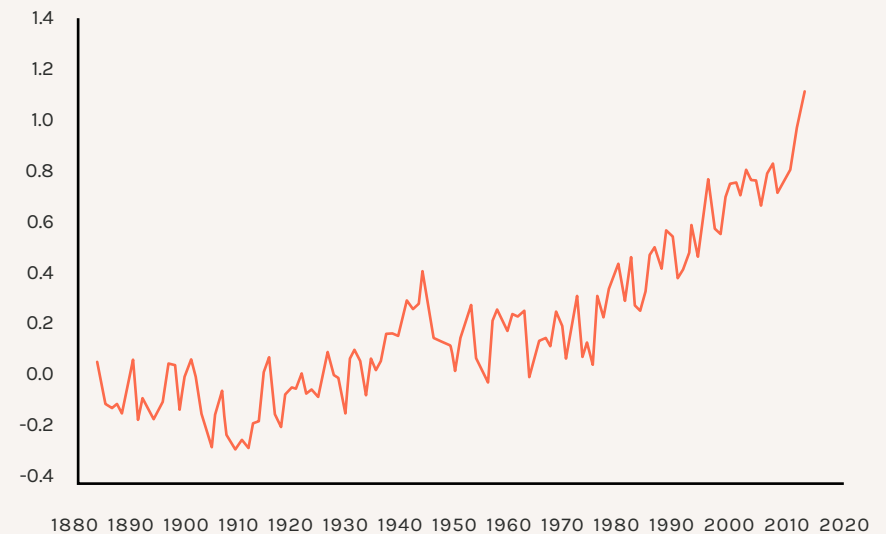
Clima

Conjunto de condiciones atmosféricas que caracterizan una región.

Contaminación ambiental

También llamada contaminación, es la introducción de sustancias u otros elementos físicos en un medio, que provocan que este sea inseguro o no apto para su uso.

Cambio de temperatura global



Cambio climático

Conceptos claves

Deforestación

Pérdida de bosques y selvas debido al impacto de actividades humanas o causas naturales.

Deshielo

Proceso natural que se desarrolla en determinadas regiones cuando, por el cambio de estación, la temperatura comienza a ascender.

Ecosistema

Comunidad de los seres

vivos cuyos procesos vitales se relacionan entre sí y se desarrollan en función de los factores físicos de un mismo ambiente.

Efecto invernadero

Fenómeno por el cual ciertos gases retienen parte de la energía emitida por el suelo tras haber sido calentado por la radiación solar. Esto produce un efecto de calentamiento similar al que ocurre en un invernadero, con una elevación de la temperatura.

Gases de efecto invernadero

Conjunto de gases que conducen al aumento de la temperatura de la superficie de la Tierra al interactuar con la energía que proviene del Sol.

Sostenible

Que se puede mantener durante largo tiempo sin agotar los recursos o causar grave daño al medio ambiente.



Deshielo



Gases de efecto invernadero

Referencias

FILMOGRAFÍA

La isla de las flores (Jorge Furtado, 1989, 13 min).

Wall-E (Andrew Stanton, 2008, 98 min).

Efrain (Yared Zeleke, 2015, 94 min).

Una verdad incómoda (Davis Guggenheim, 2006, 96 min).

BIBLIOGRAFÍA

Thunberg, Greta (2019). *Cambiamos el Mundo: #Huelgaporelclima*. España: Penguin Random House.

Guía de apoyo docente en Ministerio del Medio Ambiente (2017). Gobierno de Chile. *Guía de apoyo docente en cambio climático*. <<https://mma.gob.cl/wp-content/uploads/2018/08/Guia-de-apoyo-docente-en-Cambio-Climatico.pdf>>. Fecha de consulta: 27/11/2020.

Gezan Navarro, Andrea (2020). *El gran libro del cambio climático*. Penguin Random House.





Cantar con sentido, una biografía de Violeta Parra

Leonardo Beltrán 2016

FICHA TÉCNICA



Dirección: Leonardo Beltrán

País: Chile

Producción: Pablo Greene

Guion: Pablo Greene

Casa productora: Niño Viejo, Plasti estudio

Montaje: Claudia Huaiquimilla, Leonardo Beltrán

Fotografía: Vicente Vergara

Dirección de arte: Cecilia Toro

Animación: Enrique Ortega

Sonido: Modos Estudio

Música: Raimundo Santander

Duración: 22 min

Público escolar recomendado: 3° a 7°
básico

SINOPSIS



Del campo profundo y carente, a la Europa antigua y distante, luchando siempre adelante, incluso en su despedida galopante, Violeta Parra exhibe sus artes, con sus desventuras mediante. Repasando algunos hitos cruciales que la construyen como persona y artista, esta biografía animada en *stop motion* nos convida un vistazo a la historia de la mujer que rescató el folclor de un país que olvida (fuente: Cinechile.cl).

Antes de ver el cortometraje

TEMÁTICAS RELEVANTES

Folclor chileno, mujeres destacadas en la historia de Chile, cultura chilena, tesoros humanos, patrimonio cultural, música popular, biografías, la familia Parra, *stop motion*.

ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS

- ¿Qué significa la palabra “folclor”?
- ¿Qué es una biografía?
- ¿Qué sabes sobre la vida de Violeta Parra?
¿Conoces alguna de sus canciones?
- ¿Qué es una **décima**?



Después de ver el cortometraje

PRIMERAS IDEAS Y SENSACIONES

- ¿Por qué crees que Violeta Parra es tan famosa?
- ¿Qué otras mujeres destacadas en la cultura chilena conoces?
- ¿Por qué crees que el cortometraje lleva el título de *Cantar con sentido, una biografía de Violeta Parra*?
- ¿Qué te llamó la atención sobre la forma en que se cuenta la historia en el cortometraje?



Análisis cinematográfico

ANIMACIÓN EN *STOP MOTION*

Cantar con sentido, una biografía de Violeta Parra fue realizado a través de la técnica de *stop motion*. Esto quiere decir que, a diferencia de la animación tradicional o digital, donde se hacen dibujos en una superficie plana, en este cortometraje se animaron objetos tridimensionales - creados especialmente para esta obra a partir de diferentes materiales (como plasticina, algodón, telas, etc) - mediante la toma de una gran cantidad de fotografías que fueron puestas en secuencia una tras otra, alterando la posición de los objetos y personajes en ellas para dar la ilusión de movimiento.

- ¿Por qué crees que los realizadores escogieron el *stop motion* para hacer *Cantar con sentido*, una biografía de Violeta Parra?

- ¿Cómo crees que habría sido el resultado con otra técnica de animación, por ejemplo, con dibujos?
- ¿Qué materiales reconoces entre los que se usaron para la animación?
- ¿Crees que hay una relación entre los materiales que se utilizaron y las obras de Violeta Parra? ¿Cuál?



Imagen: Beltrán y Toro Ltda

Análisis cinematográfico

ANÁLISIS DE UN PLANO

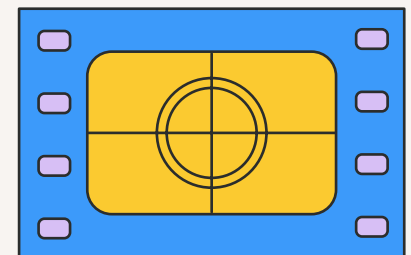


Imagen: Beltrán y Toro Ltda

ANÁLISIS DE UN PLANO

En un plano americano (es decir, uno que muestra a los personajes desde las rodillas hacia arriba), vemos a Violeta anotando en un cuaderno, a la derecha, y a una cantora a la izquierda, tocando su guitarra. A su lado hay una mesa con sopaipillas y mate. A su alrededor hay plantas y árboles. Los colores del plano son suaves y apacibles.

- ¿Por qué Violeta va a ver a la cantora?
- ¿Cómo es la expresión de la cantora?
- Según los elementos del plano, ¿en qué lugar están los personajes?
- ¿Qué elementos decorativos de la imagen hay en tu vida cotidiana?



Para seguir aprendiendo

VIOLETA PARRA, LA GRAN ARTISTA CHILENA

Violeta Parra es una de las figuras más importantes de la música popular en Chile y Latinoamérica. Sus canciones son tan famosas que hoy son cantadas en diferentes países del mundo. Pero Violeta no solo cantaba, sino que, como se puede ver en *Cantar con sentido, una biografía de Violeta Parra*, también fue locutora, **compositora**, **investigadora** de **folclor**, artista plástica y poeta.

Violeta nació en Chillán en 1917 y murió trágicamente en 1967. Su fama era grande y era querida por muchas personas. Violeta y su familia, el famoso **clan** Parra, se encargaron de que el mundo conociera más sobre la cultura chilena.

- Según *Cantar con sentido, una biografía de Violeta Parra*, ¿cómo era la personalidad de Violeta Parra?
- ¿Por qué crees que la figura de Violeta Parra es tan importante hoy en día?
- ¿Qué miembros del clan Parra conoces? ¿Sabes si aún están vivos?
- ¿Qué podrías aprender de la vida de Violeta Parra?



Imagen: Beltrán y Toro Ltda

Conceptos claves

Clan

Grupo, predominantemente familiar, unido por fuertes vínculos y con tendencia exclusivista.

Compositor

Persona que hace composiciones musicales.

Décima

Estrofa poética de diez versos que riman, utilizada en la cultura popular (en poesía y música).

Estrofa

Conjunto de versos que generalmente se ajustan

a una medida y a un ritmo determinado en un poema.

Folclor

Conjunto de costumbres, creencias, artesanías, canciones, y otras cosas semejantes de carácter tradicional y popular.

Investigador

Persona que investiga o estudia sobre un asunto en particular.



Compositor musical

Conceptos claves

Lira Popular

Serie de impresos sueltos que circularon en los principales centros urbanos de Chile entre fines del siglo XIX y las primeras décadas del XX.

Patrimonio cultural inmaterial

Conjunto de prácticas, expresiones, saberes o técnicas transmitidos por las comunidades de generación en generación.

Penuria

Escasez, falta de las cosas más precisas o de alguna de ellas.

Rima

Identidad de sonidos vocálicos y consonánticos, o solo vocálicos, a partir de la última vocal acentuada en dos o más versos.

Sílaba

Unidad de la lengua compuesta por uno o más sonidos articulados que se agrupan en torno al de mayor sonoridad, que por lo común es una vocal.

Treta

Artificio sutil e ingenioso para conseguir algún intento.



Lira Popular

Referencias

FILMOGRAFÍA

Violeta se fue a los cielos (Andrés Wood, 2011, 110 min).

Intensamente Violeta (José Retamal, 2017, 56 min).

Violeta más viva que nunca (Ángel Parra, Daniel Sandoval, 2017, 32 min).

Viola Chilensis: Violeta Parra vida y obra (Luis R. Vera, 2003, 85 min).

BIBLIOGRAFÍA

Parra, Violeta (2012). *Décimas. Autobiografía en verso*. Santiago de Chile: Sudamericana.

Aguilera, Pati; Parra, Ángel (2016). *Al mundo niño le canto*. Santiago: Catalonia.

Biblioteca Nacional de Chile (2018). *Tesoros de la tradición oral. Conociendo sobre el patrimonio cultural inmaterial y sus manifestaciones*. Santiago:

Biblioteca Nacional – Chile para Niños. <<http://www.chileparaninos.gob.cl/639/w3-article-350035.html>>. Fecha de consulta: 03/12/2020.

Jiménez, Francisco (2007). *La niña Violeta*. Santiago: Editorial Amanuta.

Del Río, Ana María; Cocq, Karina Cocq (2018). *Yo soy la feliz Violeta*. Santiago. Ediciones Biblioteca Nacional. Disponible en <http://www.chileparaninos.gob.cl/639/articles-349372_archivo_01.pdf>. Fecha de consulta: 11/01/2021.

Icarito. “Las décimas”. <<http://www.icarito.cl/2012/04/364-9430-9-octavo-basico-las-decimas.shtml>>. Fecha de consulta: 03/12/2020.

Memoria chilena. “La lira popular”. <<http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-723.html>>. Fecha de consulta: 03/12/2020.

CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

CINETECA NACIONAL DE CHILE

FICHA EDUCATIVA

El almohadón de plumas

2007

de Hugo Covarrubias

PROGRAMA
EScuela
al CINE

CINETECA NACIONAL DE CHILE



El almohadón de plumas

Hugo Covarrubias 2007

FICHA TÉCNICA



Dirección: Hugo Covarrubias

País: Chile

Producción: Muriel Miranda

Guion: Hugo Covarrubias, Muriel Miranda

Casa productora: Maleza Estudio

Montaje: Hugo Covarrubias

Fotografía: Gonzalo Bavestrello

Dirección de arte: Hugo Covarrubias

Animación: Hugo Covarrubias

Sonido: Gonzalo Sepúlveda, Ricardo Contesse en Santiago 5.1 studio

Música: Ricardo Contesse

Público escolar recomendado: 5° a 8° básico

SINOPSIS



Basada en el cuento “El almohadón de plumas”, de Horacio Quiroga. Una pareja recién casada es feliz durante los primeros meses, hasta que Alicia, la mujer, se enferma de un ligero ataque de influenza que luego se complica más y la obliga a permanecer en cama (fuente: Cinechile.cl).

Antes de ver el cortometraje



TEMÁTICAS RELEVANTES

El cuento, el género del terror, enfermedades, el matrimonio, *stop motion*.

ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS

- ¿Por qué crees que las personas leen historias de terror?
- ¿Conoces alguna? ¿Qué sensaciones te provocan?
- ¿Cuáles son los elementos característicos de una historia de terror?

Después de ver el cortometraje

PRIMERAS IDEAS Y SENSACIONES

- Qué sensaciones te provocó ver *El almohadón de plumas*?
- ¿Quiénes son los protagonistas del cortometraje?
- ¿Qué elementos de la película provocan más miedo?
- ¿Te gustó el final? ¿Por qué?



Análisis cinematográfico

ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA

El almohadón de plumas fue realizado a través de la técnica de *stop motion*. Pero además, se trata de una **adaptación**. Esto quiere decir que el realizador tomó un texto literario que ya existía, en este caso el **cuento** del mismo nombre del escritor uruguayo Horacio Quiroga, y adaptó sus distintos elementos para representarlos en el cine.

Esta relación entre la literatura y el cine es muy común. Muchas de las grandes películas animadas provienen de cuentos infantiles, como es el caso de *Pinocho* (Norman Ferguson, 1940, 88 min), *La Sirenita* (Ron Clements, 1989, 83 min) y *La Bella y la Bestia* (Gary Trousdale, 1991, 84 min). En Chile, *Ogú y Mampato en Rapa Nui* (Alejandro Rojas Tellez, 2002, 76 min) es una adaptación del cómic de Themo Lobos, mientras que *Papelucho y el marciano* (Alejandro Rojas Tellez, 2007, 80 min) está basado en el libro de la escritora Marcela Paz.

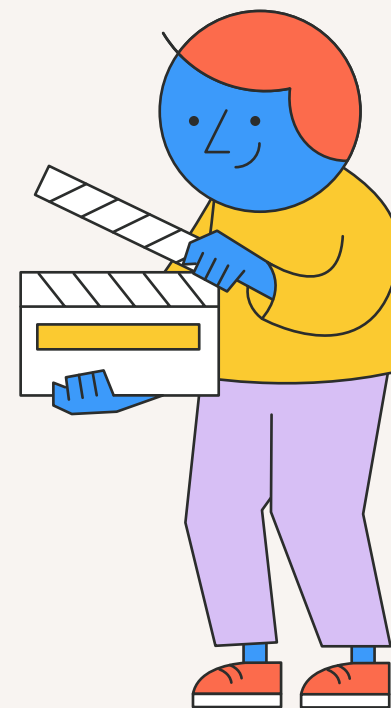
Cuando leemos un cuento o una novela, debemos imaginarnos lo que sucede. Por eso, el trabajo de adaptar un texto al cine necesita mucha creatividad e ingenio. Piensa en cómo podrías representar un texto como este en el cine: “Sobre el fondo, entre las plumas, moviendo lentamente las patas velludas, había un animal monstruoso, una bola viviente y viscosa”.



“Al cruzar de una pieza a otra, los pasos hallaban eco en toda la casa, como si un largo abandono hubiera sensibilizado su resonancia” (extracto del cuento “El almohadón de plumas”, de Horacio Quiroga).

Imagen: Compañía Maleza SPA

- ¿Qué películas conoces que estén basadas en novelas o cuentos?
- ¿Qué otros desafíos crees que tiene adaptar una novela o un cuento al cine?
- ¿De qué cuento o novela te gustaría ver una adaptación en el cine?
- ¿Te imaginas una adaptación diferente del cuento “El almohadón de plumas”? ¿Cómo sería?



Análisis cinematográfico

ANÁLISIS DE UN PLANO

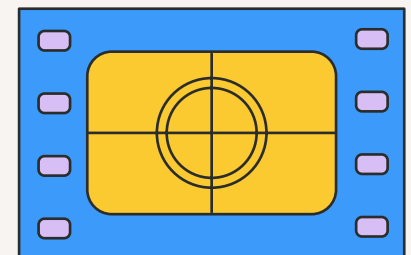


Imagen: Compañía Maleza SPA

ANÁLISIS DE UN PLANO

En el centro de un plano general (es decir, que muestra el lugar donde está el personaje), en ángulo picado (enfocado desde arriba), vemos a la protagonista durmiendo en su cama, con una expresión demacrada. El tono de su piel es pálido, similar a los colores azulados que hay en la habitación, apenas iluminada. En el lugar hay pocos elementos además de la cama: un velador, una lámpara y una pequeña alfombra.

- ¿Qué sensaciones te producen los colores del plano?
- ¿Qué comunican la expresión corporal y el rostro del personaje?
- ¿Por qué crees que el realizador eligió el ángulo picado para este plano, es decir, enfocado desde arriba?



Para seguir aprendiendo

EL GÉNERO DEL HORROR

El género del horror posee su origen en la literatura, y tiene como objetivo principal provocar una sensación de miedo en el lector o audiencia. Generalmente, este sentimiento es provocado por la presencia de un monstruo con capacidades desconocidas o difíciles de entender para los humanos. Ejemplos famosos de esto son el vampiro Drácula, la criatura de Frankenstein o Mr. Hyde, todos provenientes de la literatura y que han tenido su versión cinematográfica.

Como ya vimos, la conexión entre la literatura de horror y el cine es muy común. El cortometraje *El almohadón de plumas* es una adaptación de un cuento de Horacio Quiroga. Los relatos de este célebre escritor uruguayo a menudo mostraban a la naturaleza como tenebrosa y amenazante.

- ¿Qué elementos amenazantes de la naturaleza se aprecian en *El almohadón de plumas*?
- ¿Por qué crees que este cuento atrajo tanto a los realizadores?
- ¿Qué otras películas o cuentos de horror conoces?
- ¿Qué diferencias hay entre leer una historia de terror y ver una película? ¿Crees que provocan las mismas sensaciones?



Imagen: Compañía Maleza SPA

Conceptos claves

Acción

Hechos que realizan los personajes y que ponen en marcha una historia.

Adaptación

Adecuación de un texto, generalmente literario, para crear una película.

Afligir

Causar molestia o sufrimiento físico.

Atmósfera

Ambiente en el que ocurre una historia. Puede ser uno de tensión, terror, comedia, etc.

Cuento

Relato breve de ficción.

Desenlace

En una obra dramática, narrativa o cinematográfica, es el final en el cual se resuelve la trama.

Espeluznante

Que espanta o causa horror.

Ficcional

Inventado, que no es real.



Atmósfera

Conceptos claves

Horror (género)

Género cinematográfico que tiene su origen en la literatura, cuyo principal objetivo es causar una sensación de miedo en la audiencia.

Narrador

Quien da a conocer la historia y sus detalles. Puede ser un personaje o no.

Personaje

Quien realiza las acciones en una historia.

Tiempo

Es la duración de los hechos que transcurren en la historia.



Horror (género)

Referencias

FILMOGRAFÍA

Frankenweenie (Tim Burton, 2009, 87 min).

La casa de los sustos (Gil Kenan, 2006, 91 min).

La noche boca arriba (Hugo Covarrubias, 2012, 10 min).

BIBLIOGRAFÍA

Poe, Edgar Allan (2009). *Narraciones extraordinarias*. Santiago: Zig-Zag.

Quiroga, Horacio (2019). *El Almohadón de Plumas y Otros Cuentos de Terror (Brújula y la Veleta)*. Buenos Aires: Ediciones Lea.



CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

CINETECA NACIONAL DE CHILE

FICHA EDUCATIVA

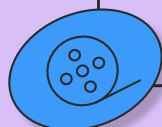
Halahaches

2015

de Alejandra Jaramillo

PROGRAMA
ESCUELA
AL CINE

CINETECA NACIONAL DE CHILE



Halahaches

Alejandra Jaramillo 2015

FICHA TÉCNICA



Dirección: Alejandra Jaramillo

País: Chile

Producción: Paulina Sanhueza

Guion: Alejandra Jaramillo, Nicolás Lacram-
pette, Paulina Sanhueza

Casa productora: Gigante Azul Producciones

Montaje: Octavio García, Paulina Sanhueza

Fotografía: Pablo Salcedo

Dirección de arte: Nicolás Lacrampette

Sonido: Gabriela Molina Monje

Duración: 4 minutos

Público escolar recomendado: 6° a 8°
básico

SINOPSIS



Telkoy, un inseguro y temeroso joven selk'nam, se prepara para su rito de iniciación, una tradición sagrada de su pueblo en Tierra del Fuego. En su transición de niño a hombre, deberá decidir entre acatar la creencia de los hombres o arriesgarse a morir para proteger lo que cree (fuente: Cinechile.cl)

Antes de ver el cortometraje

TEMÁTICAS RELEVANTES

Pueblos originarios, la cultura Selk'nam, el rol de las mujeres en la cultura Selk'nam, mitos y leyendas, derechos de hombres y mujeres, amistad, stop motion.

ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS

- ¿Qué es un pueblo originario? ¿Qué pueblos originarios hay en Chile?
- ¿En qué idioma está hablado *Halahaches*? ¿Puedes reconocerlo?
- ¿Qué sabes sobre la cultura Selk'nam?
- ¿Tienes un mejor amigo o amiga? ¿Cómo lo o la describirías?



Después de ver el cortometraje

PRIMERAS IDEAS Y SENSACIONES

- Según la película, ¿qué es “Halachaches”?
- ¿Qué debe hacer Telkoy para convertirse en un adulto? ¿Qué descubre al hacerlo?
- En *Halachaches*, ¿qué opinión tienen los hombres sobre las mujeres? ¿Por qué?
- ¿Cómo es la actitud de Haikenna frente a Halachaches?
- ¿Qué decisión toma Telkoy al final de la historia? ¿Por qué crees que lo hace?



Análisis cinematográfico

EL GÉNERO DEL HORROR

Halachaches fue realizado a través de la técnica de *stop motion* y tiene elementos del género del **horror**. Esto quiere decir que tiene una historia, personajes, y una ambientación que buscan transmitir una sensación de miedo. En este género son muy comunes los monstruos, los que generalmente son fantásticos y no pueden ser explicados por las leyes de la naturaleza. Además, también es importante el uso de la iluminación, con contrastes entre luces y sombras; y el uso del fuera de campo, es decir, lo que está “fuera de cámara”.

- ¿Por qué crees que los realizadores escogieron el *stop motion* para hacer *Halachaches*?
- ¿Qué elementos del género del horror puedes identificar en *Halachaches*?

- ¿Cómo describirías el uso de la luz en el cortometraje?
- ¿Hubo alguna escena que te sorprendió o te provocó miedo? ¿Por qué?



Imagen: Gigante Azul Producciones SPA

Análisis cinematográfico

ANÁLISIS DE UN PLANO

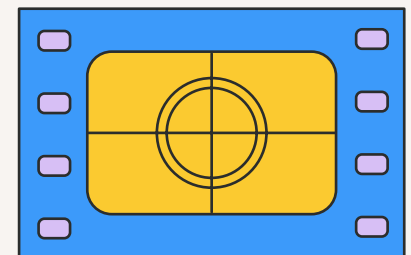


Imagen: Gigante Azul Produccciones SPA

ANÁLISIS DE UN PLANO

En un plano conjunto (es decir que se puede apreciar a dos o más personajes), vemos a dos personajes. El más grande, uno de los monstruos llamados ***Shoort***, está ubicado a la izquierda, en posición de ataque, mostrando sus dientes. Su forma es irregular y amenazante, de color rojo y blanco. Dando la espalda a la cámara, una figura humana que, aunque vestida con los mismos colores del monstruo, está en posición de defensa.

- ¿Quién es la figura humana en este plano?
- ¿Qué sensaciones te provoca el monstruo y su expresión?
- ¿Qué partes del plano están más iluminadas y cuáles son más oscuras?
- ¿Qué función crees que cumple la iluminación en el género del horror?



Para seguir aprendiendo

LOS SELK'NAM

Los **Selk'nam**, también conocidos como **onas**, son un **pueblo originario** que por largos años, hasta principios del siglo XX, vivió en la Isla Grande de **Tierra del Fuego**, en la **Patagonia** de Chile y Argentina. Los miembros de esta cultura eran **nómadas**, grandes cazadores y **recolectores**.

Lamentablemente, la cultura Selk'nam fue extinta por completo a manos de hombres chilenos y europeos que buscaban poseer sus tierras. Sin embargo, hoy existen personas y organizaciones que se han dedicado a rescatar sus costumbres y creencias. El cortometraje *Halahaches* es un ejemplo de esto.

- ¿Qué más conoces sobre la cultura Selk'nam?
- ¿Qué otros pueblos originarios de Chile conoces?
¿En qué lugares viven?

- ¿Conoces algún **rito** de estos pueblos?
- ¿Qué consecuencias tiene la pérdida de una cultura? ¿Conoces alguna otra cultura que se haya **extinto** o de la que sobrevivan muy pocos habitantes?



Imagen: Gigante Azul Producciones SPA

Conceptos claves

Extinto

Que ya no existe.

Hain (rito)

Ceremonia Selk'nam donde los adolescentes varones pasaban a la adultez pintándose los cuerpos y usando máscaras. De esta manera, atemorizaban a las mujeres, quienes creían que eran espíritus.

Horror (género)

Género cinematográfico que tiene su origen en la literatura, cuyo principal objetivo es causar una sensación de miedo.

Mito

Narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico.

Mitología

Conjunto de mitos de una cultura.

Nómada

Dicho de un individuo, de una tribu, de un pueblo que no tiene un lugar estable para vivir y dedicado especialmente a la caza y al pastoreo.

Ona

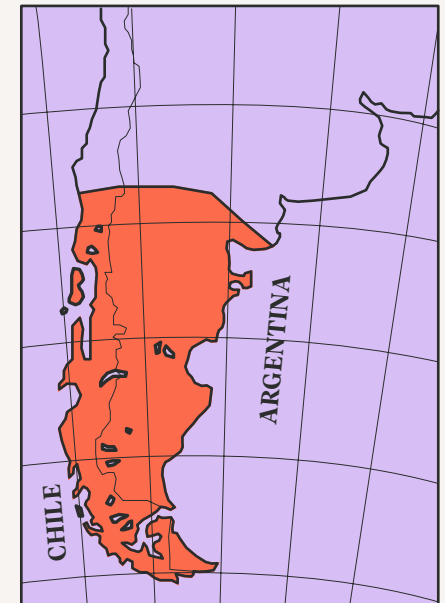
Otro nombre para los selk'nam.

Patagonia

Región geográfica, histórica y cultural ubicada en el extremo sur del Cono Sur de América, compartido por Chile y Argentina.

Pueblo originario

Denominación colectiva aplicada a las comunidades originarias de América. Corresponde a los grupos humanos descendientes de culturas precolombinas que



Patagonia

Conceptos claves

han mantenido sus características culturales y sociales.

Recolector

Que recolecta frutos para sobrevivir.

Rito

Ceremonia o celebración donde una cultura expresa creencias, generalmente religiosas o mitológicas.

Selk'nam

Pueblo originario que por largos años, hasta principios del siglo XX, vivió en la Isla Grande de Tierra

del Fuego, en el extremo sur de Chile y Argentina.

Shoort

Espíritu presente en el rito del Hain. Era el que más atemorizaba a las mujeres Selk'nam.

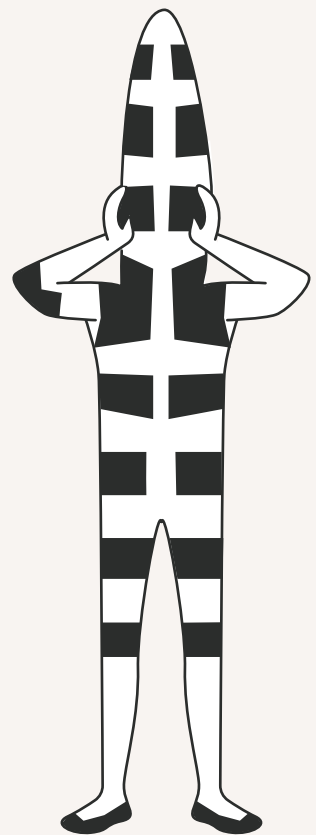
Tierra del Fuego

Conjunto de islas situado en el extremo austral de América del Sur, en Chile y Argentina, entre los océanos Atlántico, Pacífico y el Antártico.

Xalpen

También conocida como Jalpen o Alpen, es un espí-

ritu femenino del inframundo, de gran importancia en la ceremonia del Hain.



Selk'nam

Referencias

FILMOGRAFÍA

Blanco en blanco (Théo Court, 2020, 100 min).

Selk'nam (Sebastián Pinto, 2012, 3 min).

Yikwa ni Selk'nam (Christian Aylwin, 2002, 52 min).

El genocidio Selk'nam en Tierra del Fuego (2019, 62 min).

BIBLIOGRAFÍA

Plath, Oreste (2008). *Geografía del Mito y la Leyenda Chilenos*. Santiago: Fondo De Cultura Económica.

Chile para niños. “Los Selknam y la naturaleza”. <http://www.chileparaninos.gob.cl/639/articles-596151_archivo_01.pdf> Fecha de consulta: 16/12/2020.

Memoria chilena. “Rito, chamanismo y música selk'nam” <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3687.html>. Fecha de consulta: 16/12/2020.

Recart, Constanza; Pavez, Ana María (2003). *Los Espíritus Selknam. Cuento Basado en un Mito Selknam*. Santiago: Amanuta.

Palermo (2000). *Los Selknam la Otra Historia*. Buenos Aires: A.Z Editora.

Gucinde, Martín (2008). *El mundo espiritual de los Selk'nam*. ONG Comunidad Ser Indígena.

Chapman, Anne (2001). *Hain. Ceremonia de Iniciación de los Selk'Nam de Tierra del Fuego*. Zagier & Urruty Pubns.

CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

CINETECA NACIONAL DE CHILE

FICHA EDUCATIVA

Mari Mari

2011

de Marcelo Díaz Espinoza

PROGRAMA
EScuela
al CINE

CINETECA NACIONAL DE CHILE



Mari Mari

Marcelo Díaz Espinoza 2011

FICHA TÉCNICA



Dirección: Marcelo Díaz Espinoza

País: Chile

Producción: David Cifuentes Bórquez, Daniel Ruiz Celis

Guion: Claudia Sanhueza Córdova, Marcelo Díaz Espinoza

Casa productora: Complot Estudio Creativo

Montaje: Braulio Suárez

Fotografía: Ramón Acevedo Arce

Dirección de arte: Claudia Sanhueza Córdova

Sonido: Claudia Sanhueza Córdova, Marcelo Díaz Espinoza

Animación: Bruno Guazzoni Rovirosa

Duración: 15 minutos

Público escolar recomendado: 3° a 6° básico

SINOPSIS



Nicolás es un niño aventurero, quien al salir de excursión al cerro conoce a Ayelen, una niña indígena fantasma que vive junto a su familia en el bosque. El lugar está siendo amenazado por la construcción de un complejo habitacional y Nicolás evitará que esto suceda (fuente: Cinechile.cl).

Antes de ver el cortometraje

TEMÁTICAS RELEVANTES

Vida en la ciudad y en el campo, pueblos originarios, cultura picunche, amistad, protección del medioambiente, activismo, especies nativas, *stop motion*.

ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS

- Cómo es el paisaje del lugar donde vives? ¿Está cerca de la naturaleza?
- ¿Qué acciones realizan en tu comunidad para cuidar el medio ambiente?
- ¿Cuáles crees que son las diferencias entre vivir en la ciudad y en el campo (o en la naturaleza)?



Después de ver el cortometraje



PRIMERAS IDEAS Y SENSACIONES

- Qué significa “**mari mari**”?
- ¿Cómo es la personalidad de Nicolás?
- ¿Por qué crees que Ayelen ayuda a Nicolás?
- ¿Por qué Nicolás quiere proteger la piedra tacita y el lugar donde se encuentra?

Análisis cinematográfico

LA PLASTICINA EN EL *STOP MOTION*

Mari Mari fue realizado a través de la técnica de *stop motion*. Dentro de esta forma de animar, uno de los materiales más utilizados es la plasticina, sobre todo en animaciones caseras, por ser un material flexible y muy fácil de moldear. La plasticina es perfecta para crear y mover personajes y objetos de diferentes colores, que además pueden ser fijados a una mesa con mucha facilidad. A nivel profesional se utilizan materiales similares a la plasticina, pero de mayor durabilidad.

Aunque también puede hacerse *stop motion* con materiales “rígidos”, como muñecos, juguetes o legos, son los materiales más flexibles los más fáciles de utilizar, como el papel, el alambre, o la arcilla.

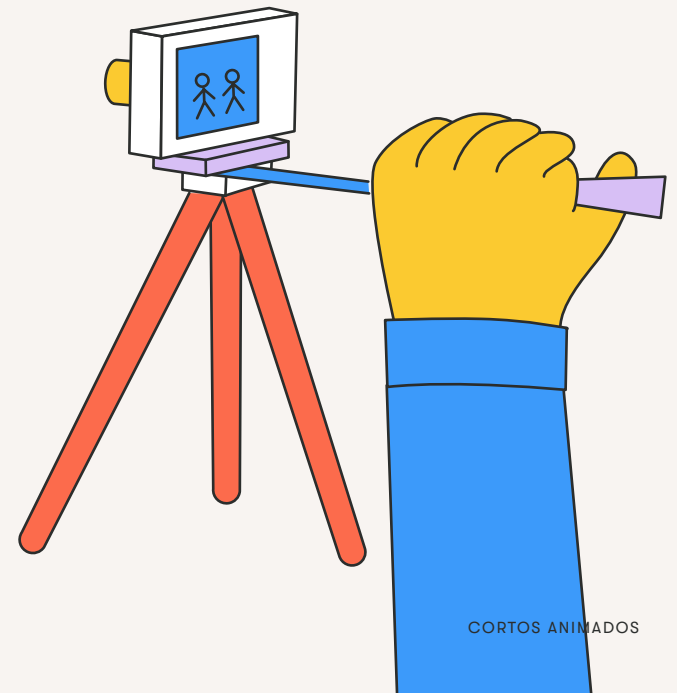
Un gran ejemplo de animación con plasticina es la película uruguaya *Selkirk, el verdadero Ro-*



Imagen: Marcelo Díaz Espinoza

binson Crusoe (Walter Tournier, 2012, 80 min). En esta cinta se utilizaron personajes hechos con este material, y que en su interior tenían un “esqueleto”, que le permitía a los animadores mover los personajes.

- ¿Conoces alguna otra película en *stop motion* en la que se haya utilizado la plasticina?
- Aparte de la plasticina ¿reconoces otros materiales utilizados en *Mari Mari*? ¿Para qué se utilizan?
- ¿Cómo crees que sería el resultado si *Mari Mari* se hubiese hecho con otro tipo de animación (por ejemplo, tradicional)?



Análisis cinematográfico

ANÁLISIS DE UN PLANO

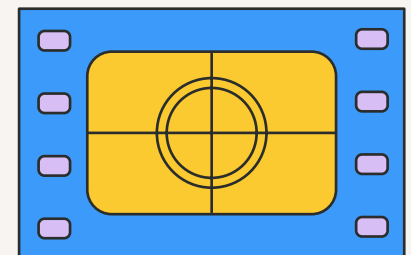


Imagen: Marcelo Díaz Espinoza

ANÁLISIS DE UN PLANO

En un plano general (es decir, que muestra a varios personajes y a su entorno), vemos a un grupo de personajes liderado por Nico. Hay niños, niñas y adultos, y sostienen en sus manos carteles. Frente a ellos, de espalda a la cámara y en medio de un portón, se aprecia una figura que los observa. En el lugar, además, hay árboles y quebradas.

- ¿Quiénes son estos personajes que aparecen en el plano?
- ¿Por qué están en ese lugar y qué intención tienen los carteles que sostienen?
- ¿Quién es la figura que da la espalda a la cámara?



Para seguir aprendiendo

MONUMENTOS ARQUEOLÓGICOS

En *Mari Mari*, Nicolás busca proteger un sitio arqueológico y las especies nativas que hay en él. Un sitio o **yacimiento arqueológico** es un lugar donde hay restos y objetos pertenecientes a culturas de la antigüedad, y que por lo tanto tiene un incalculable valor para el estudio de nuestro pasado.

Para proteger estos sitios, en nuestro país algunos han sido declarados **monumentos arqueológicos**. Esto quiere decir que el Estado se encarga de conservarlos en buenas condiciones y que las personas conozcan más sobre ellos.

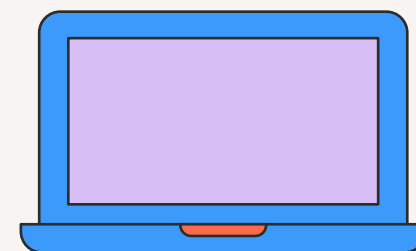
Mari Mari está basado en lugares que existen en la realidad. Por ejemplo, la Plazoleta de las Tacitas está ubicada al norte de Santiago, cuyas piedras eran utilizadas por la cultura **picunche** para sus rituales y la molienda de semillas. Este



Imagen: Marcelo Díaz Espinoza

lugar fue declarado monumento arqueológico en 1992.

- ¿Por qué es importante proteger los sitios arqueológicos?
- ¿Qué amenazas para los sitios arqueológicos existen hoy en día?
- ¿Conoces o has estado en algún sitio arqueológico?
- ¿Cómo Nicolás finalmente logra salvar el sitio arqueológico?



Conceptos claves

Infografía

Forma de resumir de manera simple un tema, a través de imágenes y texto.

Mapudungun

Idioma hablado por el pueblo Mapuche.

Mari Mari

Un saludo que puede significar “hola” o “buenos días” en el idioma mapudungun.

Monumento arqueológico

Sitios arqueológicos protegidos por el Estado, con

el fin de que las personas conozcan más sobre ellos.

Picunche

Nombre que se utiliza para referirse a los grupos prehispánicos hablantes del mapudungun que habitaban la zona entre los ríos Aconcagua y Bio-Bio, en Chile.

Piedras tacitas

Rocas utilizadas por la cultura picunche para sus rituales y la molienda de semillas.

Pueblo originario

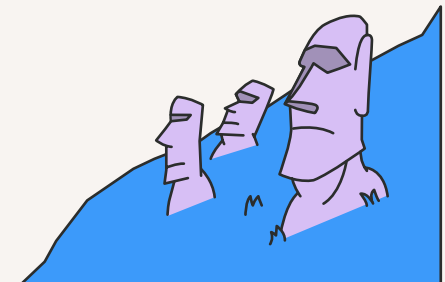
Denominación colectiva aplicada a las comunidades originarias de América. Corresponde a los grupos humanos descendientes de culturas precolombinas que han mantenido sus características culturales y sociales.

Yacimiento arqueológico

Lugar donde hay restos y objetos pertenecientes a culturas de la antigüedad.



El saludo Mari Mari



Monumento arqueológico (Parque Nacional Rapa Nui)

Referencias

FILMOGRAFÍA

El niño del Plomo (Rodrigo Herrera-Rubio, Juan Pablo Lama, 2020, 10 min).

Nahuel (Jesús Sánchez, 2015, 23 min).

Halachaches (Alejandra Jaramillo, 2015, 14 min). Disponible en esta colección.

El despertar de los restos: Procesos de momificación Chinchorro (Álvaro Torres, Carolina Cortés, 2012, 14 min).

BIBLIOGRAFÍA

Consejo de Monumentos Nacionales. “Plazoleta de Piedras Tacitas. <<https://www.monumentos.gob.cl/monumentos/monumentos-arqueologicos/plazoleta-piedras-tacitas#:~:text=Las%20piedras%20tacitas%20son%20restos,hace%20m%C3%A1s%20de%2010.000%20a%C3%B1os.&text=En%201992%2C%20>

[la%20Plazoleta%20de,su%20valor%20arqueol%C3%B3gico%20y%20cient%C3%ADfico>](#). Fecha de consulta: 17/12/2020.

Schkolnik, Saúl (2002). *Mapu, la tierra nuestra*. Santiago: Fondo de Cultura Económica.

Schkolnik, Saúl; Miranda, Carlos (2020). *¿Quieren saber por qué les cuento cuentos mapuche?*. Santiago: Editorial Edebé Chile.

Pavez, Ana María; Recart, Constanza (2006). *El niño del Plomo*. Santiago: Editorial Amanuta.

Palacios, Francisca (2009). *Niños de América*. Santiago: Editorial Amanuta.

CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

CINETECA NACIONAL DE CHILE

FICHA EDUCATIVA

Miltín

2012

de Pablo Castillo

PROGRAMA
ESCUELA
AL CINE

CINETECA NACIONAL DE CHILE



Miltín

Pablo Castillo 2012

FICHA TÉCNICA



Dirección: Pablo Castillo

País: Chile

Producción: Cristian Reveau

Guion: Pablo Castillo

Casa productora: Bitls Animación

Montaje: Leonardo Beltrán

Fotografía: Pablo Castillo

Dirección de arte: Pablo Castillo

Sonido: Cristian Valdenegro

Música: Chinoy, Nicolás Carrasco (FOEX)

Animación: Francisco Salinas, Jaime Fuentes, Leonardo Beltrán, Pablo Castillo, Roger Emhart, Sebastián Moyano

Duración: 15 minutos

Público escolar recomendado: 5° a 8° básico

SINOPSIS



Luego de la derrota mapuche ante el ejército español, comandado por Don Pedro de Valdivia, el cacique Miltín rompe en llanto. Obviamente los españoles no pueden darle muerte sin antes conocer las razones de su pesar... Cortometraje animado basado en el cuento de Juan Emar (fuente: Cinechile.cl).

Antes de ver el cortometraje



TEMÁTICAS RELEVANTES

La guerra de Arauco, el pueblo mapuche, el cuento, la leyenda.

ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS

- ¿Qué sabes sobre la conquista de Chile?
- ¿Qué es un **cacique**?
- ¿Qué sabes sobre el pueblo mapuche?

Después de ver el cortometraje



PRIMERAS IDEAS Y SENSACIONES

- ¿Qué sensaciones te provoca el cortometraje?
- ¿Qué elementos del presente aparecen en el cortometraje? ¿Por qué crees que el realizador decidió incluirlos?
- ¿Cuál es la razón por la que Miltín no paraba de llorar?

Análisis cinematográfico

ANIMACIÓN 2D

Miltín fue realizado a través de la técnica de animación en dos dimensiones. Esto quiere decir que cada dibujo fue dibujado a mano, y luego animado a través de un computador. En el cortometraje también se puede apreciar el uso de imágenes reales, combinadas con la animación, y otras técnicas.

- ¿Por qué crees que los realizadores decidieron incluir imágenes del mundo real?
- ¿Crees que habría sido posible filmar esta película solamente con elementos reales y actores de carne y hueso?
- ¿Qué aspectos te llamaron más la atención de la animación?
- ¿Cómo le describirías el cortometraje a un amigo o amiga?



Animación tradicional en *Miltín*
Imagen: Pablo Castillo Meneses



Imágenes reales en *Miltín*
Imagen: Pablo Castillo Meneses

Análisis cinematográfico

ANÁLISIS DE UN PLANO

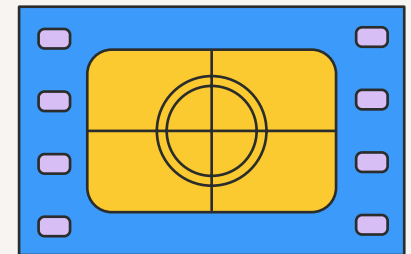


Imagen: Pablo Castillo Meneses

ANÁLISIS DE UN PLANO

En un plano general (es decir donde se puede ver a varios personajes en su entorno), Miltín se encuentra en la cima de la colina, en el centro del plano, con una expresión de lamento. Al fondo, y rodeando al cacique, los españoles lo miran con curiosidad. Toda la atención del plano se centra en Miltín, mientras que predominan los tonos oscuros y el rojo.

- ¿Cómo describirías la acción presente en este plano?
- ¿Qué sensaciones te provocan los colores del plano?
- ¿Cómo describirías las expresiones de los personajes?



Para seguir aprendiendo

LA GUERRA DE ARAUCO

Miltín se sitúa en 1541, año en que los españoles llegaron a lo que es hoy la ciudad de Santiago. En ese entonces, Chile era habitado por diferentes pueblos con sus propias costumbres y formas de vida, que se extendían a lo largo del país, y entre los que se encontraban los aymara, quechua, diaguitas, selk'nam, mapuche, entre muchos otros.

Pedro de Valdivia, quien encabezaba la misión de encontrar un territorio rico en minerales para la Corona española, y así obtener fama y riqueza para sí mismo, se encontró con el pueblo **mapuche**, que no estaba dispuesto a ceder su territorio.

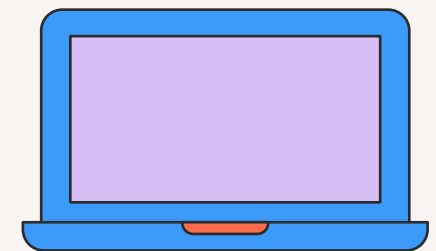
Este periodo de la historia de Chile duró hasta 1598, es decir, por 57 años, cuando la resistencia mapuche en la Batalla de Curalaba hizo retro-



Imagen: Pablo Castillo Meneses

ceder a los españoles y detener su expansión hacia el sur. Aunque los españoles retomaron la conquista años más tarde, por largo tiempo el territorio mapuche fue considerado como una república **autónoma**, sin mayor intervención de los **colonizadores**.

- ¿Qué motivó la Conquista de Chile por los españoles?
- ¿Cómo crees que fue la reacción de los habitantes de Chile al ver a los españoles por primera vez?
- ¿Por qué crees que los mapuche defendían tan aguerridamente su tierra?
- ¿Qué conflictos enfrentan hoy los mapuche?



Conceptos claves

Autónomo

Que tiene facultad para regirse mediante normas y órganos de gobierno propios.

Cacique

Gobernante o jefe de una comunidad o pueblo indígena.

Colonia

Territorio dominado y administrado por una potencia extranjera.

Colonizador

Persona que forma o establece una colonia en otro país.

Conquista de Chile

Periodo en la historia de Chile que va desde llegada de Pedro de Valdivia a Chile, en 1540, a la batalla de Curalaba entre españoles y mapuches, en 1598.

Fusil

Arma larga de fuego, portátil, que dispara balas.

Mapuche

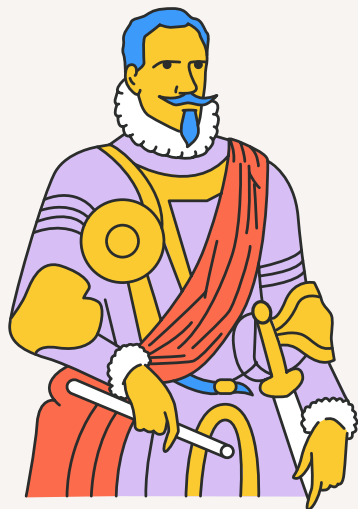
Pueblo amerindio que, en la época de la conquista española, habitaba en la región central y centro sur de Chile, y que hoy constituye el pueblo indígena mayoritario de Chile.

Pedro de Valdivia

Gobernador de la Corona española que lideró la Conquista de Chile desde 1540.



Cacique mapuche



Pedro de Valdivia

Referencias

FILMOGRAFÍA

Mari Mari (Marcelo Díaz Espinoza, 2011, 15 min). Disponible en esta colección.

Nahuel (Jesús Sánchez, 2015, 23 min).

Mala junta (Claudia Huaiquimilla, 2016, 90 min).

BIBLIOGRAFÍA

Donoso, Miguel (2010). *Pedro de Valdivia, fundador de Chile*. Santiago: Editorial Amanuta.

Emar, Juan (2010). *Miltín 1934: fragmento*. Santiago: Pehuén.

Mosciatti, Nibaldo (2010). *Lautaro, halcón veloz*. Santiago: Editorial Amanuta

Pérez, Floridor (2016). *Mitos y leyendas de Chile*. Santiago: Zig-Zag

Schkolnik, Saúl; Miranda, Carlos (2020). *¿Quieren saber por qué les cuento cuentos mapuche?*. Santiago: Editorial Edebé Chile.

