



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

TESIS DOCTORAL

REPRESENTACIONES VISUALES ANIMADAS DE LEYENDAS LATINOAMERICANAS. LA LEYENDA DE LA LLORONA.

Presentada por:
Mayra Pomaquero Yuquilema

Dirigida por:
Dra. Dolores Furió Vita
Dra. María Ángeles López Izquierdo

Valencia, noviembre de 2022





UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

Programa de Doctorado en Arte: Producción e Investigación

Escuela de Doctorado

TESIS DOCTORAL

REPRESENTACIONES VISUALES ANIMADAS

DE LEYENDAS LATINOAMERICANAS. LA LEYENDA DE
LA LLORONA

Presentada por:

Mayra Pomaquero Yuquilema

Dirigida por:

Dra. Dolores Furio Vita

Dra. María Ángeles López Izquierdo

València, Noviembre de 2022

DEDICATORIA

A la memoria de mi madre.

AGRADECIMIENTOS

Escribo las siguientes líneas como muestra de mi profundo agradecimiento a todos aquellos que han contribuido significativamente durante estos años para alcanzar esta meta académica.

En primer lugar, a Dios, gracias porque todo lo que has hecho en mi vida va más allá de cualquier sueño y expectativa.

Asimismo, agradezco a mis directoras de tesis Dolo Furió y María Ángeles López, a través de su tiempo, paciencia y conocimiento contribuyeron significativamente en el desarrollo de este trabajo, gracias por su aliento y confianza.

Además, expreso mi gratitud a Juan y Diego de studio Freak, Ruth de Casa Garabato, Roberto "chino" Rodríguez de Anima y Jorge Gutiérrez, que además de inspirarme con su trabajo, respondieron preguntas que son parte de los resultados de esta tesis doctoral.

Gracias también, a mi amada mami, que desde mis primeros recuerdos me acompañó y aunque físicamente ya no está conmigo, su amor sigue presente en cada paso y meta. A mi papi Ángel, por siempre estar conmigo, mediante su ejemplo y dedicación aprendí a nunca rendirme. Igualmente, a mis hermanos Juan Carlos y Patty, por creer siempre en mí y compartir metas y proyectos. Gracias a Luis y Sebastián por estar en mi vida, los quiero mucho. A Claudia por ser parte de la familia.

Paquito, muchas gracias por ser un apoyo fundamental durante todos estos años, gracias por permanecer en los momentos difíciles y sobre todo por estar y crear muchísimos momentos felices.

A mis amigos, Xavi, Dianita, Robert, Marthy, Jessy, Patty, Tfy, Laury, Andy, Isa, Nathy, Diego, Fátima, Omar, y a todos los que han estado pendientes del proceso y han mostrado su cariño en este viaje académico. Luis Ángel, gracias por tu impulso inicial, un abrazo a la inmensidad.

Y gracias a la niña May, que visualizó lo que quería lograr cuando sea adulta, trabajó y lo logramos, la más grande meta que cumplimos es ser felices con esta vida que tenemos. Finalmente, gracias a mi querido Ruffito, has sido la mejor compañía para escribir esta tesis.

Esta Tesis ha sido concebida como un compendio de las seis publicaciones siguientes:

La aplicación de las políticas gubernamentales para la difusión del patrimonio inmaterial: un estudio de casos en Latinoamérica

Pomaquero Yuquilema, M.

Fecha de publicación: 8 de julio de 2021

Revista: Revista Imaginario Social, 4(2).

Disponible en: <http://www.revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/48>

Identidad cultural y leyendas latinoamericanas

Pomaquero Yuquilema, M., Furió Vita, D., & López Izquierdo, M. Á.

Fecha de publicación: 10 de diciembre de 2020

Revista: Question/Cuestión, 2(67), e435–e435.

Disponible en:

<https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/6476>

Análisis narratológico y comparativo de tres versiones animadas de la leyenda de la Llorona

Pomaquero Yuquilema, M., Furió, D., & López, M. A.

Fecha de publicación: 5 de marzo de 2021

Revista: Inclusiones, 8(Especial), 274–293.

Disponible en:

<https://revistainclusiones.org/index.php/inclu/article/view/2539>

Técnicas y principios de animación: Caso de estudio serie Fantasmagorias, la Llorona

Pomaquero Yuquilema, M., Furió, D., & López, M. A.

Fecha de publicación: 26 de julio de 2022

Revista: Dominio de las ciencias, 8(3), 1396-1413.

Disponible en:

<https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2877>

Estudio del largometraje animado de la leyenda de la Llorona

Pomaquero Yuquilema, M., Furió Vita, D., & López Izquierdo, M. Á.

Fecha de publicación: diciembre de 2022

Revista: Human Review.

Disponible en: <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.435>

Producciones animadas como recurso para transmitir las leyendas tradicionales

Pomaquero Yuquilema, M., Furió, D., & López, M. A.

Fecha de publicación: 5 de mayo de 2022

Revista: Universidad Y Sociedad, 14(3), 237-245.

Disponible en: <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2864>

Otras publicaciones producidas en torno a la tesis doctoral:

Ponencias

De la literatura al cine. Análisis del largometraje animado de la leyenda de la Llorona

Pomaquero Yuquilema, M., Furió, D., & López, M. A.

Evento: Congreso Universitario Internacional sobre Contenidos, Investigación, Innovación y Docencia CUICIID 2022

Fecha de publicación: octubre 2022

Patrimonio cultural inmaterial: Leyendas latinoamericanas

Pomaquero Yuquilema, M., Furió, D., & López, M. A.

Evento: XV Congreso Internacional de Ciencias Sociales Interdisciplinarias

Fecha de publicación: 22 de julio de 2022

Estudio de la leyenda del Luterano para la creación de representaciones visuales

Pomaquero Yuquilema, M.

Evento: XIV Congreso Internacional de Ciencias Sociales Interdisciplinarias

Fecha de publicación: 12 de julio de 2019

Representaciones visuales del patrimonio cultural inmaterial: Personajes de las fiestas populares

Pomaquero Yuquilema, M.

Evento: IX International Conference on The Image

Fecha de publicación: 4 de noviembre de 2018

Índice

Resumen	11
Abstract	12
Resum	13
1. Introducción	15
Justificación	15
Alcances y limitaciones	16
Viabilidad del Estudio	16
1.1. Planteamiento del problema de investigación	16
1.2. Hipótesis de la tesis doctoral	17
1.3. Objetivos	17
1.4. Metodología	18
1.5. Estructura de la memoria	19
2. Marco teórico	23
2.1. Antecedentes	23
2.2. Patrimonio cultural inmaterial	23
2.2.1. Tradiciones Orales: la identidad cultural y la memoria colectiva..	25
2.2.2. Cuentos, mitos y leyendas.....	28
2.2.3. La leyenda ante otras formas narrativas.....	34
2.2.4. Tipos de leyendas	35
2.2.5. Latinoamérica.....	36
3. Publicaciones científicas	42
3.1. La aplicación de las políticas gubernamentales para la difusión del patrimonio inmaterial: Un estudio de casos en Latinoamérica	42
3.2. Identidad cultural y leyendas latinoamericanas	48
3.3. Análisis narratológico y comparativo de tres versiones animadas de la leyenda de la llorona	63
3.4. Estudio del largometraje animado de la leyenda de la llorona	87

3.5. Técnicas y principios de animación: Caso de estudio serie Fantasmagorias, la Llorona	103
3.6. Producciones animadas como recurso para transmitir las leyendas tradicionales	118
4. Discusión final de los resultados y Conclusiones	135
4.1. Resultados.....	135
4.2. Conclusiones.....	139
4.3. Líneas futuras de investigación	141
5. Bibliografía.....	144
Anexos.....	157

Resumen

Esta tesis doctoral presentada como un compendio de artículos académicos compuesta por seis artículos seleccionados, en dónde, el primer artículo titulado “La aplicación de las políticas gubernamentales para la difusión del patrimonio inmaterial: Un estudio de casos en Latinoamérica”, se muestra como un antecedente de esta investigación. Los siguientes artículos aportan nuevos datos y conocimientos en función de los objetivos planteados en la investigación doctoral.

Es así, que el siguiente artículo identifica las leyendas principales o más reconocidas de Latinoamérica a través de una revisión documental sistemática y el criterio de un grupo de personas con amplio conocimiento respecto al tema. El tercer artículo determina cuáles son las producciones animadas basadas en La leyenda de la Llorona creadas en Latinoamérica en la década 2010-2020, Además, compara las versiones producidas en formato serie de la leyenda la Llorona, mediante el análisis de las similitudes y diferencias de su estructura narratológica. El cuarto artículo toma dos relatos literarios y los compara a través de orientaciones metodológicas y teóricas de la narratología con la versión animada del largometraje de La Leyenda de la Llorona, para determinar similitudes y diferencias. Asimismo, analiza ciertos elementos del lenguaje cinematográfico que tienen concordancia con las obras literarias para entender que los vuelve diferentes y específicos.

El siguiente artículo analiza los principios de animación utilizados en las representaciones visuales animadas de la leyenda de la Llorona para conocer la vigencia de los principios animados y su aplicación en una serie animada. El sexto artículo determina si las producciones animadas son un medio eficaz para transmitir las tradiciones orales en niños de 6 a 10 años generando interés en ellos como público objetivo.

Finalmente, la leyenda de la Llorona y varias otras forman parte de la identidad cultural latinoamericana, han logrado sobrevivir a lo largo de varias generaciones y además traspasar fronteras, adaptarse y permanecer en la memoria colectiva de los latinoamericanos, que ven en ellas otro rasgo que unifica a una región tan diversa y llena de cultura. Asimismo, han tomado los nuevos medios y tecnología como una herramienta para permanecer y diseminarse en los niños y jóvenes.

Abstract

This doctoral thesis is presented as a compendium of academic articles composed of six selected articles, where the first article entitled "The application of government policies for the dissemination of intangible heritage: A case study in Latin America", is shown as a background of this research. The following articles provide new data and knowledge according to the objectives set out in the doctoral research.

Thus, the following article identifies the main or most recognized legends of Latin America through a systematic documentary review and the criteria of a group of people with extensive knowledge on the subject. The third article determines which are the animated productions based on the legend of la Llorona that have been created in Latin America in the decade 2010-2020. It also compares the versions produced in series format of the legend of la Llorona, by analyzing the similarities and differences of its narratological structure. The fourth article takes two literary stories and compares them through methodological and theoretical orientations of narratology with the animated version of the feature film *La Leyenda de la Llorona*, to determine similarities and differences. Likewise, it analyzes certain elements of the cinematographic language that are consistent with the literary works to understand what makes them different and specific.

The next article analyzes the principles of animation used in the animated visual representations of the legend of la Llorona in order to know the validity of the animated principles and their application in an animated series. The sixth article determines whether animated productions are an effective means of transmitting oral traditions to children from 6 to 10 years of age, generating interest in them as a target audience.

Finally, the legend of la Llorona and several others are part of the Latin American cultural identity, have managed to survive over several generations and also cross borders, adapt and remain in the collective memory of Latin Americans, who see in them another feature that unifies a region so diverse and full of culture. Likewise, they have taken the new media and technology as a tool to remain and spread among children and young people.

Resum

Aquesta tesi doctoral presentada com un compendi d'articles acadèmics composta per sis articles seleccionats, on el primer article titulat "L'aplicació de les polítiques governamentals per a la difusió del patrimoni immaterial: Un estudi de casos a Llatinoamèrica", es mostra com un antecedent d'aquesta investigació. Els articles següents aporten noves dades i coneixements en funció dels objectius plantejats en la investigació doctoral.

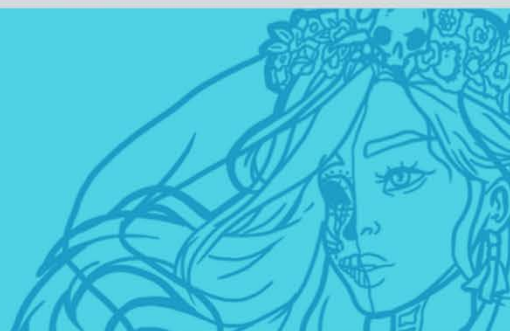
És així que el següent article identifica les llegendes principals o més reconegudes de Llatinoamèrica a través d'una revisió documental sistemàtica i el criteri d'un grup de persones amb coneixement ampli respecte del tema. El tercer article determina quines són les produccions animades basades en La llegenda de la Llorona que hagin estat creades a Llatinoamèrica a la dècada 2010-2020. A més, compara les versions produïdes en format sèrie de la llegenda la Llorona, mitjançant l'anàlisi de les similituds i diferències de la seva estructura narratològica. El quart article pren dos relats literaris i els compara mitjançant orientacions metodològiques i teòriques de la narratologia amb la versió animada del llargmetratge de La Llegenda de la Llorona, per determinar similituds i diferències. Així mateix, analitza certs elements del llenguatge cinematogràfic que tenen concordança amb les obres literàries per entendre que els torna diferents i específics.

El següent article analitza els principis d'animació utilitzats a les representacions visuals animades de la llegenda de la Llorona per conèixer la vigència dels principis animats i la seva aplicació en una sèrie animada. El sisè article determina si les produccions animades són un mitjà eficaç per transmetre les tradicions orals en nens de 6 a 10 anys generant-hi interès com a públic objectiu.

Finalment, la llegenda de la Llorona i diverses altres formen part de la identitat cultural llatinoamericana, han aconseguit sobreviure al llarg de diverses generacions i a més traspasar fronteres, adaptar-se i romandre en la memòria col·lectiva dels llatinoamericans, que hi veuen un altre tret que unifica una regió tan diversa i plena de cultura. Així mateix, han pres els nous mitjans i tecnologia com una eina per romandre i disseminar-se en els infants i els joves.

CAPÍTULO 1

Introducción



1. INTRODUCCIÓN

Justificación

El presente estudio acerca de las producciones animadas de las leyendas latinoamericanas surgió debido a varias razones que se describen a continuación.

En primer lugar, el interés acerca de la identidad cultural latinoamericana que germinó durante mi estadía de estudios de máster en Animación en España, donde tuve la oportunidad de conocer gente de diversas nacionalidades y especialmente latinoamericanos; del Norte, Centro y Sur del continente que por diversas circunstancias migraron a Europa y en conversaciones y convivencia notaba que existe el “sentimiento latinoamericano”, que significa el amor hacia la cultura propia a pesar de las diferencias entre países y sobre todo las similitudes que como latinoamericanos existen.

Con esta inquietud y al volver a mi país, Ecuador, e involucrarme en la docencia en una institución de educación superior, comencé a explorar en el ámbito de la investigación a través de la colaboración en un grupo de investigación que en el año 2017 indagaba acerca de las leyendas de la ciudad de Riobamba. A partir de esta experiencia y de los esfuerzos iniciales, noté que la animación no era una línea de interés y para mí era prioritario y necesario poder vincular los aspectos identitarios latinoamericanos con la animación a través de una investigación propia.

En el mismo año, Disney- Pixar estrenó con gran éxito la película Coco que muestra una de las tradiciones más internacionalizadas de México: El día de Muertos, que es interpretada como una carta de amor a las tradiciones mexicanas (Agencia Efe, 2017). Es así, que la inquietud se reforzó al cuestionarme acerca del atractivo que puede tener la cultura mexicana y latinoamericana como fuente de inspiración para producciones animadas.

Por tanto, la tesis surge al conjugar mis dos intereses principales y buscando desarrollar una investigación que pueda aglutinar la información sobre el trabajo que han realizado los estudios latinoamericanos inspirados en las leyendas, y especialmente acerca de la Leyenda de la Llorona .

En medio de la investigación encontré que a pesar de que existen estudios sobre los mitos, leyendas y cuentos latinoamericanos, los mismos no han sido actualizados y en el área de la animación es carente, por tanto, se sumó a los motivos para poder concluir este estudio, para así poder contribuir desde un punto de vista académico y formal a lo que realiza Latinoamérica como industria

animada y que el cine animado sea reconocido como parte importante de la construcción de la identidad y los valores en la sociedad.

Alcances y limitaciones

Esta investigación tiene como alcance el estudio a partir de los veinte países considerados como latinoamericanos en el primer momento de la investigación.

Posteriormente, considera aquellos países latinoamericanos que han desarrollado su industria animada y han logrado a través de productoras profesionales la creación y difusión de audiovisuales animados inspirados en la Leyenda de la Llorona. Dentro de las limitaciones de este estudio se considera lo siguiente:

Los países latinoamericanos que no poseen una industria de animación desarrollada, además de aquellos que luego de una búsqueda documental y en medios electrónicos, a través de internet entre otros repositorios no poseen material dentro del rango de este estudio.

Asimismo, este estudio ha tenido limitaciones geográficas debido a que una parte importante del periodo del doctorado destinado a la visita a ciertos países fue interrumpida por la pandemia del COVID-19, por las restricciones de viaje y reunión, que imposibilitó la búsqueda en filmotecas, bibliotecas y espacios especializados de estos países. Igualmente, se descartan aquellas películas animadas que no han sido realizadas por estudios profesionales.

Para futuras investigaciones se sugiere desarrollar otras metodologías de análisis cinematográficos y su aplicación en las producciones animadas.

Viabilidad del Estudio

Este estudio ha sido viable en medida del acceso a fuentes primarias para la aplicación de entrevistas y cuestionarios. Igualmente, el tiempo de desarrollo de la investigación que ha sido entre los años 2019-2022, y las restricciones de movilidad por el COVID-19, permitieron tener acceso a directores, animadores que desarrollaron las obras analizadas mediante conferencias y entrevistas online, que en otras circunstancias serían de difícil acceso.

1.1. Planteamiento del problema de investigación

En las últimas décadas ha existido un auge de producciones animadas inspiradas en la cultura Latinoamericana, sobre todo de parte de estudios extranjeros que toman la identidad de esta región para crear historias maravillosas. Del mismo modo pero con una menor inversión económica los estudios latinoamericanos han empezado a explorar las tradiciones orales que escucharon en su niñez. Partiendo de este antecedente, se plantea que a pesar de que Latinoamérica es una región

diversa y que cada país posee sus propias tradiciones orales, la leyenda de la Llorona está presente en la mayoría de países latinoamericanos.

1.2. Hipótesis de la tesis doctoral

En esta tesis se plantean las siguientes hipótesis:

La principal hipótesis de esta investigación considera que las producciones animadas desarrolladas en Latinoamérica toman como inspiración o tema la identidad cultural oral de la región representada por las leyendas.

Se plantea que la leyenda de la Llorona es una de las más importantes de Latinoamérica y que la misma se va adaptando al contexto de cada país y de esta manera enriquece el relato sin perder su esencia.

Se considera que la animación es un medio o herramienta ampliamente utilizado para transmitir a las nuevas generaciones los relatos orales de una determinada región e igualmente incidir en la apropiación de la identidad cultural.

1.3. Objetivos

Objetivo General

El objetivo general de esta investigación radica en analizar las representaciones visuales animadas de la leyenda de la Llorona, a través del estudio de las series, cortometrajes y largometrajes producidos en Latinoamérica acerca del relato.

Objetivos Específicos

Identificar cuáles son las leyendas principales o más reconocidas de Latinoamérica a través de una búsqueda bibliográfica adecuada.

Determinar cuáles son las producciones animadas basadas en La leyenda de la Llorona que hayan sido creadas en Latinoamérica durante la década 2010-2020.

Comparar las versiones animadas producidas en los diferentes formatos de la leyenda la Llorona, mediante el análisis de las similitudes y diferencias de su estructura narratológica.

Analizar los principios de animación utilizados en las representaciones visuales animadas de la leyenda de la Llorona para conocer la vigencia de los principios animados y su aplicación.

Determinar si las producciones animadas son un medio eficaz para transmitir las tradiciones orales en niños y niñas de 6 a 10 años generando interés en ellos como

público objetivo. La edad de los niños se ha seleccionado debido a que empiezan la etapa escolar y son capaces de leer, escribir y desarrollar conceptos.

1.4. Metodología

Para esta investigación se ha empleado primordialmente una metodología cualitativa, ya que permite una investigación dinámica entre “los hechos y su interpretación” (Sampieri et al., 2014a). Además, este enfoque permite profundizar en los criterios y percepciones de los individuos que experimentan los fenómenos.

En referencia a los criterios de inclusión y exclusión para la investigación, se describen en cada uno de los artículos desarrollados pero de manera general fueron:

Los documentos y recursos bibliográficos fueron de repositorios académicos, revistas científicas, libros, periódicos y páginas web que pertenezcan a instituciones con alta confianza de información. Se excluyó toda aquella información de páginas informales o que no se pueda probar su fiabilidad. Las películas, cortos toda obra audiovisual analizada que haya sido desarrollada por estudios profesionales, excluyendo aquellos realizados por aficionados.

A través de una revisión bibliográfica, en donde se indaga en libros especializados, artículos científicos, obras especializadas y filmografía correspondiente a fin de comprender teóricamente el significados y conceptos pertinentes a la investigación. Seguidamente, a través del mismo método se ha recopilado los títulos de las leyendas más citadas en los libros de repositorios latinoamericanos.

Para mayor fiabilidad se contrasta la información con los criterios recogidos en las entrevistas realizadas a personas especializadas y se analiza en el Software MAXQDA para obtener la frecuencia de aquellos títulos que son más repetidos en los datos y conocer un listado de aquellas leyendas que sobresalen en Latinoamérica.

Asimismo, se aplica análisis de contenido a aquellas obras ya sean animadas o literarias que permiten la recolección de información de manera “objetiva, sistemática, replicable y válida” (Abela, 2002). Para de esta manera seleccionar aquellas producciones que son profesionales y pertenecen al mismo formato y seguidamente aplicar la metodología de Eugenio Sulbarán Piñeiro para el estudio narratológico que se fundamenta en el estructuralismo y el análisis de relato (Pomaquero-Yuquilema et al., 2021). De igual importancia ha sido el análisis de las producciones animadas desde el punto de vista visual, y específicamente en el

estudio del movimiento y color, que se realizó siguiendo una metodología comparativa entre los capítulos de dos series. Finalmente, se llevó a cabo un pre test y post test a niños de entre 6 y 10 años de la ciudad de Riobamba- Ecuador, en donde se obtuvieron datos acerca de los aspectos relevantes que ellos consideran o priorizan en las producciones animadas. Igualmente, esta información permite afirmar aquellos estudios previos similares acerca de cómo la animación puede ser una herramienta para transmitir conocimientos acerca de las tradiciones orales a niños.

1.5. Estructura de la memoria

En primer lugar, al ser una tesis por compendio de artículos científicos, cada documento puede ser leído de forma individual, por contener los aspectos esenciales para su comprensión: introducción, metodología, resultados y conclusiones. Sin embargo, es importante recalcar que la investigación se enmarca dentro del contexto del análisis de las producciones animadas creadas en Latinoamérica acerca de la leyenda de la Llorona .

El Capítulo 1, de introducción, describe el contenido de la tesis para que el lector tenga un acceso directo a la información. En esta sección se presenta los antecedentes de la investigación, objetivos, alcances y limitaciones. Asimismo, describe la estructura de la tesis. El capítulo 2 conlleva el contenido principal de la tesis que se trata de seis artículos que conforman el presente compendio. El capítulo 3 los resultados generales de la investigación y las conclusiones. A continuación se detalla brevemente cada capítulo.

Capítulo 1: introducción

En este apartado se presentan los conceptos y definiciones conocidos y desarrollados por otros autores acerca de la identidad cultural, memoria cultural memoria colectiva y comunicativa. Igualmente, se realiza un recorrido teórico y analítico de las principales tradiciones orales con especial énfasis en la leyenda. Finalmente, se presenta un acercamiento desde el punto de vista cultural y social sobre el nombre de Latinoamérica para determinar la incidencia de los componentes de una cultura y su territorio en la concepción de sus leyendas.

Capítulo 2: publicaciones científicas

La aplicación de las políticas gubernamentales para la difusión del patrimonio inmaterial: un estudio de casos en Latinoamérica.

El artículo explora las políticas públicas aplicadas por cinco países latinoamericanos respecto a su patrimonio cultural inmaterial y como éstas acciones han incidido en la sociedad.

Identidad cultural y leyendas latinoamericanas.

Se presenta un acercamiento reflexivo sobre las leyendas latinoamericanas y su relación con su identidad cultural. Asimismo, presenta una revisión documental contrastada con la opinión de individuos expertos seleccionados para determinar aquellas leyendas que son relevantes para toda la región.

Análisis narratológico y comparativo de tres versiones animadas de la leyenda de la Llorona.

Este artículo presenta un análisis narratológico y comparativo de tres versiones animadas de la leyenda de la Llorona : Cuenta la leyenda, Fantasmagorias y Tremendas leyendas. Se desarrolla una metodología de nueve pasos que surge de la adaptación de la metodología de análisis filmico y posteriormente un análisis comparativo para determinar los aspectos similares de la estructura narratológica de las tres versiones.

Estudio del largometraje animado de la leyenda de la Llorona

Este ensayo toma dos relatos literarios y los compara a través de orientaciones metodológicas y teóricas de la narratología con la versión animada de La leyenda de la Llorona, para determinar similitudes y diferencias. Finalmente, selecciona y analiza elementos del lenguaje cinematográfico que concuerdan con las obras literarias para entender sus particularidades.

Técnicas y principios de animación: caso de estudio serie Fantasmagorias, la Llorona.

Este documento analiza las técnicas y principios de animación presentes en el capítulo la Llorona de la serie Fantasmagorías, a través de visionados del capítulo y entrevista a los directores del capítulo se determina las técnicas, tecnologías y principios animados que se utilizaron para el desarrollo del audiovisual.

Producciones animadas como recurso para transmitir las leyendas tradicionales.

Se analiza la capacidad de la animación como recurso para transmitir las leyendas tradicionales. A través de un proceso de visionado y la aplicación de un cuestionario pre test y post test a dos grupos de niños se determina la acogida de

la experiencia de los niños del grupo experimental y se contrasta con las respuestas del grupo de control.

Capítulo 3: discusión general de los resultados y conclusiones

Se presentan los principales hallazgos de la investigación y se describen las conclusiones de mayor relevancia que se han obtenido durante el transcurso del estudio.

CAPÍTULO 2

Marco teórico



2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

El objetivo fundamental de esta tesis es explorar acerca de las producciones animadas de la leyenda de la Llorona realizadas en Latinoamérica. Examina en un primer momento las definiciones y conceptos acerca de las tradiciones orales y del mismo modo acerca de Latinoamérica. En este mismo documento en formato de publicaciones se recopila las investigaciones específicas en torno al tema de la investigación.

A continuación, se presentan los conceptos y definiciones acerca de la identidad cultural a nivel global para desembocar en el entendimiento del patrimonio inmaterial a partir de un estudio de su significado y la trascendencia que tiene para las regiones. Además, presenta un acercamiento a la memoria cultural, colectiva y comunicativa, con el fin de preservar las tradiciones orales. Se revisan estudios

Asimismo, se introduce brevemente las conceptualizaciones de las tradiciones orales más conocidas tales como el cuento, el mito y la leyenda, y de ésta última al ser el objeto del cuál inicia nuestro estudio, se prioriza en su conocimiento iniciando de una base bibliográfica.

En ese mismo sentido, se explora la información ya conceptualizada acerca de Latinoamérica desde la revisión del nombre, su ubicación geográfica, social y cultural para conocer el contexto en el que se desarrollan las leyendas y como los componentes de un territorio y cultura inciden en el eje principal de esta investigación centrada en las leyendas latinoamericanas y específicamente en la popular leyenda de la Llorona .

Por tanto, en este capítulo se desarrollan los antecedentes teóricos como base fundamental para el desarrollo de la tesis doctoral y para entender lo importante desarrollado por otros autores.

2.2. Patrimonio cultural inmaterial

Según la UNESCO, el patrimonio cultural es un legado de nuestro pasado, que se vive en el presente y se espera transmitir a las futuras generaciones. Existen edificaciones, espacios naturales que tienen un valor excepcional, que han sido reconocidos como joyas para la humanidad. Pero este patrimonio no se limita a elementos físicos sino comprende las expresiones vivas heredadas, las tradiciones orales, artes, rituales, fiestas, saberes, artesanías y conocimientos que son parte del patrimonio cultural inmaterial y que mantienen la diversidad cultural (UNESCO, 2003c).

Profundizando en este concepto, conviene citar lo expresado en la Convención del 2003 que define al patrimonio inmaterial como:

... los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas — junto con los instrumentos, objetos, artefactos, y espacios culturales que le son inherentes—, que las comunidades, grupos, y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. [Este patrimonio incluye...] tradiciones orales, artes performativas, prácticas sociales, rituales, eventos festivos, conocimiento y prácticas relacionadas con la naturaleza y el universo, o el conocimiento y habilidades para la producción de oficios tradicionales (UNESCO, 2003b).

Por otra parte, Sánchez Ferri (2016), establece que, el patrimonio se refiere a todas aquellas creaciones, expresiones tangibles e intangibles que tienen un valor personal y son parte de su memoria. Así, el patrimonio, “refleja unos valores otorgados por el individuo que hacen que se apropien de él como definidor de su individualidad”.

Actualmente, el patrimonio cultural inmaterial se enfrenta a la globalización y la falta de interés de las comunidades, pero asimismo es una herramienta que mantiene la diversidad cultural y atiende la necesidad de las regiones de mirar al pasado y revalorizarlo. El patrimonio cultural inmaterial es: tradicional, contemporáneo y viviente al mismo tiempo; no solo son tradiciones heredadas del pasado. Es integrador; porque comparte expresiones culturales semejantes a otras, que se transfieren mediante la migración, alimentándose de cada región, permitiendo una cohesión social y fomento de identidad cultural que ayuda a los individuos a sentirse parte de una o varias comunidades. Igualmente, es representativo, ya que al ser acogido por la comunidad, florece y se transmite. También es basado en la comunidad, porque no se puede concebir el patrimonio sin que la comunidad lo reconozca y lo exprese como parte de ellos (UNESCO, 2003b).

En este mismo sentido, muchas de las expresiones del patrimonio son promovidas por los diferentes gobiernos o la comunidad para fortalecer la autenticidad del patrimonio y potenciar el papel turístico y responder a las expresiones culturales que ese grupo considera la representación de su identidad (Khanom et al., 2019, p. 5).

Es así, que el patrimonio inmaterial conlleva un significado profundo para una colectividad, que se ve manifestado en la identidad de grupo, que es un

sentimiento que se agudiza al ser transmitido desde los ancestros que inmortaliza sus vivencias, creencias y el valor a través del respeto a lo propio y a lo ajeno.

2.2.1. Tradiciones Orales: la identidad cultural y la memoria colectiva

Dentro del patrimonio inmaterial se encuentran las tradiciones y expresiones orales, que se constituyen en cuentos, fábulas, mitos, leyendas, adivinanzas, canciones, relatos y toda clase de representaciones que son parte de la memoria individual y colectiva de una región y que aportan un bagaje indispensable para la identidad de la comunidad y sirven para transmitir conocimientos, valores culturales y sociales. Además, estos relatos que han sido transmitidos de manera oral, a través de las generaciones y se encargan de diseminar la cultura de una región además de crear un vínculo entre los individuos en el presente con sus antepasados.

En algunas sociedades, cultivar estas tradiciones se lleva a cabo de manera especializada por los considerados guardianes de la memoria. Al ser transmitidos de manera oral es común que los relatos cambien y son el resultado de lo escuchado, interpretado, creado, del contexto, del género y del momento en que se realiza el relato. Asimismo, el hecho de preservar y transmitir estas expresiones perpetúa la lengua y el idioma, más aún ahora, que las tradiciones orales se enfrentan al rápido crecimiento urbano, la emigración, la industrialización y todo aquello que pone en peligro su desaparición.

Según la UNESCO (2003c), la mejor manera de preservar estas expresiones es mantener su presencia en la vida diaria. Asimismo, es esencial que permitan una interacción entre los ancianos y los jóvenes y que además sean alentadas en las celebraciones festivas y culturales y se busquen nuevas formas para que estas tradiciones orales puedan ser expresadas. Del mismo modo, las tradiciones orales deben ser procesos libres en las comunidades a fin de explorar su riqueza patrimonial y no como un producto. Además, alienta para que todos los actores puedan contribuir mediante los nuevos medios, medios de masa y la tecnología para la preservación, difusión y fortalecimiento de las expresiones orales entre las comunidades de origen y las nuevas audiencias.

En este mismo sentido, las expresiones culturales contienen diversidad y multiculturalidad, favorecen la convivencia socializadora, contribuyen a la integración y al desarrollo comunitario y social de los diferentes grupos. Asimismo, aportan al pensamiento creativo y crítico para consolidar los valores culturales, morales y éticos, el autoconocimiento, la identidad mediante la caracterización de los pueblos. Para Latinoamérica, la identidad cultural conlleva

un vínculo familiar que promociona el amor, la cultura, el sentimiento forjado a edad temprana de la sabiduría ancestral y la lucha de las costumbres y tradiciones por evitar su extinción (Moreno-López et al., 2020).

Para Ballón (2006) las tradiciones orales son parte del patrimonio de las comunidades ancestrales, son elementos en los que se cimentan las tradiciones orales, donde convergen la identidad cultural y la memoria colectiva.

La identidad cultural

La identidad cultural es un reflejo del pasado y una proyección del futuro. Se nutre de las experiencias históricas, del conocimiento generacional y se transforma con las nuevas experiencias según el contexto, el momento y el espacio para mostrar los rasgos identitarios de una región o comunidad.

La identidad cultural es compleja de definir, aunque se puede abordar como el conjunto de creencias, saberes, valores, tradiciones, símbolos, modo de vida y comportamiento que unen a un grupo social y a la vez permiten que los individuos que pertenecen a ese grupo se sientan parte de él y tiendan a identificarse y diferenciarse de otros basados en su sentimiento.

Para Mansilla (2006) la identidad cultural se materializa en la práctica, a través de la acción que una comunidad comparte un estilo de vida que incluye un significado común que es un patrimonio que debe ser defendido y preservado. Del mismo modo, se reflexiona que la cultura conlleva un rol demasiado importante en el desarrollo de una región, ya que es capaz de lograr una revalorización de la identidad cultural, lo identitario, lo propio y las nuevas identidades. Igualmente, la identidad conlleva un concepto dinámico que se renueva, se alimenta y se transforma con la influencia del exterior, preservando su esencia inicial con características inmateriales y anónimas.

La identidad también se puede referir al origen del individuo, que se aborda desde dos perspectivas: la esencialista y la constructivista; en el primer caso se considera que los rasgos culturales identitarios son transmitidos a través de las generaciones o nace mediante la naturaleza compartida. Por su parte, la perspectiva constructivista refiere que la identidad es construida a través de la interacción social, es maleable, multiplicadora y fluida. Además, desde esta perspectiva, cada individuo tiene su propia identidad, pero al compartir con los demás se genera una identidad colectiva (Busso, 2015).

En esa misma línea, Cristina Liendo afirma que la existencia de las identidades no existe, sino los momentos de construcción identitaria que se realiza a través de diferentes perspectivas de comprensión y discursividad, las que se cimentan

dentro de cada sujeto, a partir de sus vivencias, contexto y aprendizajes que permiten un crecimiento que se preserva y renueva.

La identidad como un proceso cultural se acondiciona y modifica mediante los cambios sociales e históricos, muestran extractos de un momento que vive una sociedad, se construyen de discursos fragmentados y múltiples que nacen de la apreciación colectiva, se conforman de una naturaleza social y cultural que evoluciona a la par del desarrollo personal y las identidades colectivas cambian según los diversos factores culturales a los que se exponen (Silva Montellano, 2005).

Es así, que la identidad cultural es una construcción que evoluciona con cada generación, se cimenta en todo aquello que ha sido y es para una sociedad. Seguirá cambiando conforme a cada generación, pero a su vez mantendrá aquellos rasgos que la hacen única en comparación a otros grupos. Cada individuo tiene derecho de poseer una identidad cultural, a pesar de la diversidad cultural y sus diferencias, cada grupo e individuo debe mantener intacto el respeto hacia los demás. Las acciones que contemplan un fortalecimiento identitario deben ser priorizadas con el fin de tomar acciones en beneficio del grupo social.

Memoria Colectiva

La memoria colectiva según Halbwachs (2004) son los recuerdos que una sociedad destaca o valora en su conjunto. Asimismo, se refiere al proceso social que reconstruye el pasado vivido y experimentado por ese grupo o comunidad. Hablar de la memoria colectiva no desemboca en los recuerdos históricos registrados, sino busca la permanencia del paso del tiempo y la homogeneidad de la vida, que radica en tratar de tener permanencia del pasado en el presente, de manera comunicativa busca asentarse en determinada sociedad a través de las experiencias vividas.

Se determina igualmente, que todos los grupos siempre buscan reconstruir los recuerdos mediante las conversaciones, ritos, costumbres y su permanencia en los lugares donde los recuerdos ocurrieron, y que el grupo o sociedad no ha cambiado en medio de un mundo en perpetuo cambio.

En ese mismo sentido, la memoria colectiva se basa en fechas, festividades, aniversarios etc., para traer a colación los recuerdos, ya que son puntos de referencia socialmente significativos para configurar de manera congruente las memorias, y se considera que los recuerdos se basan en las fechas, en las referencias antes que en los pensamientos.

Así la memoria se deposita en el tiempo, y la memoria colectiva consiste en lugares, espacios y objetos para reconstruir la memoria, dando por hecho que el espacio es donde habita la memoria, incluso si un espacio físico ha sido destruido siempre se recurre al “aquí estuvo” y de esta manera Halbwachs (2004) escribe:

No es exacto que para poder recordar haya que transportarse con el pensamiento afuera del espacio, puesto que, por el contrario, es la sola imagen del espacio la que, en razón de su estabilidad, nos da la ilusión de no cambiar a través del tiempo, y de encontrar el pasado dentro del presente, que es precisamente la forma en que puede definirse a la memoria; sólo el espacio es tan estable que puede durar sin envejecer ni perder alguna de sus partes (p.15).

Dentro de la memoria colectiva surge el concepto de memoria cultural, el ser humano ha encontrado la supervivencia de la especie y mantiene su naturaleza de forma coherente a través de las generaciones. Dirige el comportamiento y el camino de una sociedad que ha repetido las interacciones desde su iniciación. La memoria cultural busca ser trascendente en un horizonte temporal, se preserva a través de la formación cultural como los ritos, los monumentos, las comunicaciones recitadas, la observancia y la práctica (Assmann & Czaplicka, 1995, p. 129).

Por su parte, la memoria comunicativa se basa en la cotidianidad, las historias orales, la inestabilidad temática, el cambio de roles, quienes cuentan un chiste, una experiencia o un recuerdo en un espacio cotidiano y son parte de un grupo que alberga un sinnúmero de recuerdos e imágenes colectivas. (Assmann & Czaplicka, 1995, p. 127).

2.2.2. Cuentos, mitos y leyendas

El cuento

Se realiza una breve introducción con referencia a los cuentos, debido a que son parte de las tradiciones orales más extendidas por todos los pueblos de manera hablada y en algunos casos escritos. Es así, que el cuento es tan extenso que delimitarlo a un estudio resulta imposible debido a todo lo que abarca para cada pueblo o sociedad. Es una narración corta que tiene un autor o varios, y se basa en hechos fantásticos, ficticios y que responde a un argumento sencillo y fácil de entender. Pertenece a las tradiciones orales, porque en un principio fue la principal vía de transmisión.

El cuento es considerado como una narrativa escrita en prosa que es ficticia y ocurre en cualquier tiempo y lugar, que puede tener uno o varios personajes humanos o de otro tipo (Gómez Pacheco et al., 2021).

Para Propp (1974) el cuento tradicional responde a una estructura donde el relato inicia con una fechoría o una carencia, seguidamente se encuentran las funciones secundarias y finalmente un desenlace. Lo que en otras palabras conlleva un inicio de la historia en donde por lo general se muestran los personajes y la situación que muestra la trama, después se encuentra el nudo que lleva el desencadenante del conflicto al que van a enfrentarse el o los personajes y el desenlace que cierra el relato y concluye con una situación.

En ese mismo sentido, Los antecesores de Propp como Jakobson, Tomashevsky, Tinianov que fueron parte de los formalistas rusos, destacan el estudio de la forma y el contenido, enfatizando la literariedad a través de los procedimientos literarios para estudiar al cuento por su función a través de sus teorías de los géneros literarios. Por su parte, Tinianov destaca la importancia de las acciones de los personajes en la narración y todos los elementos que se construyen para crear un sistema en las narraciones (Sanmartín Ortí, 2006).

Por otra parte, el cuento comprende una secuencia corta o breve con uno o más personajes que puede ser específico o inespecífico. Otra de las características más comunes se puede identificar como una estructura central que tiene un protagonista, ubicadas en un espacio y tiempo y que suele empezar con la frase: “érase una vez”, “había una vez”, en un lugar muy lejano”. Adicionalmente, el cuento es en su mayoría ficticio, aunque en menor medida puede basarse en un hecho real. Los personajes deben resolver un problema o tomar una decisión para conseguir un objetivo.

El cuento se puede disgregar en dos categorías: El cuento popular y el cuento literario. El primero se integra como un relato tradicional oral corto, que tiene un argumento de intriga o secuencia y que se encuentra como parte del patrimonio cultural inmaterial de una sociedad y, por tanto, es anónimo en su autoría (Morote Magán, 2002). Para Wellek & Warren (1949), el cuento popular tiene como función principal estimular la imaginación para que el receptor comprenda la obra.

Además, recalcan que la literatura escrita y oral tienen continuidad y no deben ser interrumpidas porque aportan un sentido de identidad e historia. Por su parte, el cuento literario comprende un texto escrito y tiene un autor o autores conocidos,

se basa en un suceso único que se inclina por un momento insólito y que el escritor interpone su carácter personal e individual de lenguaje.

El mito

Dentro de las más conocidas tradiciones orales se encuentran los cuentos, mitos y leyendas y que comparten ciertas características, pero a su vez son distinguibles entre sí. No existe una definición única de mito, pero se toma aquellas aproximaciones que son aceptadas de manera general. De tal forma que el mito según (Myth Noun - OxfordLearnersDictionaries.Com, s.f.) es un “relato de tiempos antiguos, que especialmente se contaban para explicar acontecimientos naturales o para describir una historia primitiva de un determinado pueblo”. De esta manera, el mito pertenece a las oralidades que se expresan en el presente de hechos que acontecieron en el pasado e impulsan al conocimiento de la historia de los pueblos.

Igualmente, el mito en la investigación de Silva Montellano, (2005) pertenece a la imaginación de los humanos, que permite comprender la configuración del mundo circundante, y es una de las primeras expresiones del ser pensante. Al ser de tiempo remoto, el mito se ha formado en el pensamiento del ser humano y se encuentran en todas las culturas y en diferentes tiempos. El mito está ligado a la fantasía y lo sobrenatural, que ha tenido una trascendencia para la humanidad sobre todo en la estructura del pensamiento colectivo, que coloca estas historias como referentes ancestrales. A su vez, el mito desde una arista más compleja responde a la organización consciente del cerebro y va más allá de cualquier pensamiento filosófico y religioso (p. 34).

En la mitología griega corresponde a la expresión arquetípica de los atributos que viven dentro del ser, al constante deseo de encontrar la divinidad y la búsqueda de la inmortalidad. Los mitos griegos hablan de dioses y héroes que tienen conflictos de valores y que para el pueblo griego representaban remembranzas religiosas que incidían como una explicación a lo que no podían comprender, explicaban de forma fundamental y simbólica la vida social (Gutiérrez Millán, 2015; Lantero Moreno, 2018)

Entonces, el mito como una creación transmitida de fantasía y ficción es amplia y variada, que se ha transmitido de manera oral, y a través de diferentes lenguajes para darse a conocer, tomando la palabra escrita y el lenguaje audiovisual como nuevos medios de expresión, además de aquellos como el teatro, la pintura, la escultura, ritos, entre muchos otros, que han representado las historias asumidas como mitológicas a lo largo del tiempo, volviéndose relevantes en la sociedad y además fuente de inspiración y referentes de la cultura.

Además de lo expuesto, el mito posee ciertos consensos teóricos que logran una convergencia en su estudio y datan tres características según lo expuesto por Taipe-Campos (2004).

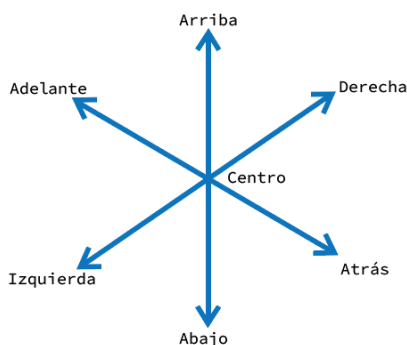
En primer lugar, el mito como relato de la emergencia en tiempos primordiales; que se basa en que el mito al ser de otro tiempo distinto al actual, conecta a través de vínculos entre un origen y un tiempo diferente. Considera al mito como cosmogónico en donde cuenta los fenómenos de creación del cosmos, de los objetos que existen en el cosmos, fenómenos de toda índole que acontecen entre hombres ya que también se incluye lo antropogónico.

En la misma línea se entiende al mito como el relato que da cuenta de un pedazo de la realidad total, donde se narra los acontecimientos primordiales que ha colocado al hombre en el lugar actual en todos los aspectos, pero que ubica al mundo a través del poder de una fuerza creadora sobrenatural de origen. Para Lévi-Strauss (1964) el mito es un “sistema temporal”, que confluye con la lengua y el habla y se refiere a acontecimientos llevados a cabo “antes de la creación del mundo”, o en los primeros años después de la creación. Señala la importancia del tiempo ya que el mito se enfoca en un momento del tiempo en dónde ocurrió y formó su estructura permanente. El señalamiento del tiempo es fundamental ya que eso lo distingue del cuento popular, mientras para el cuento “érase una vez” o el “había una vez” el tiempo existe desde una perspectiva distinta, que no señala ningún origen ni lo sitúa en una época de origen.

Como segunda característica, posee un carácter sagrado del espacio mítico, que es sagrado, discontinuo y cerrado. Se localiza entre la percepción sensible y el conocimiento puro, de tal modo que el acento mitológico conlleva un mundo espacial y espiritual. En donde lo sagrado es un espacio fuerte, configurado, estructurado y significativo y todo lo opuesto son características de lo profano.

El espacio en donde se desenvuelve lo mitológico, pertenece al cosmos y todo lo demás se considera fuera de lo sagrado, extraño y caótico. Igualmente, explica las razones de las imágenes cosmológicas que consideran lo santo como centro del mundo, los templos como una réplica de las montañas sagradas y como se alineó la totalidad el mundo, la dualidad, del norte y el sur, el cielo y la tierra, adelante y atrás que responde a la organización espacial septenaria (Figura 1).

Figura 1: Espacio septenario andino



Elaborado por: autoras (2022)

La tercera característica se refiere al carácter social del mito, que es anónimo y que además tiene un origen individual y su transmisión y difusión están ligadas a la sociedad y la forma como se resocializa que tiende a transformarse y no se debe a ninguna versión única (Arruabarrena, 1987). El mito en el camino pierde su origen real, y se transforma en una tradición oral presente en la memoria colectiva, pero que no viene de un sitio particular. El oyente del mito lo percibe más allá de su consciente, como proviene de fuentes diversas y aunque permanece en el tiempo con referencia a su estructura su forma puede ser alterada, y de acuerdo a la sociedad a la cual llega es como se interpreta y mantiene (Taipe Campos, 2004).

La leyenda

Tener una aproximación al concepto de leyenda resulta una tarea compleja, que ha sido explorada por diferentes autores a lo largo de los años y que hasta ahora resulta descabellado intentar reducir un bagaje tan amplio de significancias a un corto párrafo. Sin embargo, se presentará un acercamiento basado en todo aquello que enriquezca y se enmarque dentro del tema de investigación, considerando aquellos conceptos estudiados a lo largo de muchos años por diferentes investigadores y aquello que durante este camino investigativo se ha conocido.

Aunque esta forma narrativa no ha estado del todo clara, es necesario establecer límites con otras formas narrativas como el cuento, el mito, la fábula y demás, debido a que comparten características similares, se puede decir que la leyenda es en parte histórica, ya sea por su origen o en su crecimiento, pertenece a la memoria colectiva porque sin ella no podría haber sobrevivido y evolucionado (Morote, 2016). Si en su inicio fue parte de una historia real, en su camino se añadió magia o misticismo, migró a través de la fantasía, de la imaginación, de seres horribles

de tesoros reales o ficticios y ahora se posiciona en las mentes de un colectivo, en su cotidianidad y espiritualidad, trayendo lo increíble y valioso del pasado para mezclarse con la modernidad.

Una leyenda puede ser larga y detallada, o resumirse perfectamente en un párrafo, lo que hace que no encaje rigurosamente en la morfología del cuento desarrollada por Vladimir Propp, tales como la apertura y el cierre; más bien la leyenda recurre a una estructura con “sencillez e inestabilidad” (Martos Núñez, 2007). Igualmente, la leyenda se diferencia del cuento al evocar un suceso real y evita directamente la expresión “*Érase una vez*”, que es abiertamente atribuido a una historia de fantasía.

Como se pudo notar, la diferencia entre estos tres tipos de relato no siempre es fácil de asimilar, en parte porque muchos cuentos maravillosos o relativos a animales se han transformado en leyendas locales o algunos mitos se confunden con leyendas. En todo caso todas estas presentaciones son dinámicas y capaces de traspasar el tiempo y el espacio, migran de una cultura a otra, por medio de nuevos lenguajes, medios y entornos (Martos Núñez, 2007, p. 23).

Las leyendas como objeto de este estudio

Como parte importante de esta investigación es indispensable extenderse en los aspectos que hacen que la leyenda cuente con sus características distinguibles.

En primer lugar, se recalca la difícil posición de definir y conceptualizar qué es una leyenda, sin embargo, para fines de esta investigación podríamos enmarcarla como un relato que surge de una tradición oral, que recuerda de manera somera un acontecimiento que tiene un punto de partida verídico y que es relevante para un pueblo o región. Igualmente se debe señalar que, las leyendas transmiten su esquema o estructura y no una historia al pie de la letra. Sino son propensas a cambiar y ser flexibles para ser acogidas por cualquier raza, lengua o cultura (Van Genep, 2013).

Las leyendas contienen un contexto que es fácil de identificar, no es ambiguo, por tanto, se toma como real. Asimismo, a diferencia de los cuentos, en las leyendas el otorgar a algún animal o un objeto un poder excepcional es solamente justificado cuando se asocia a una intervención divina.

En el siguiente apartado se sintetizan aquellas características que son consideradas como importantes para que un relato sea considerado una leyenda.

Características de las leyendas

Aunque la leyenda comparte ciertas funciones del cuento tiene sus propias características, siendo un relato transmitido principalmente de forma oral de

generación en generación, que combina hechos, situaciones o escenarios reales con fantásticos, divinos o imaginarios. Además, las leyendas deben mostrar uno o varios elementos históricos verdaderos de dominio público para que sea asimilada por los individuos. Las leyendas forman parte históricamente de los relatos en prosa, que basan su historia en personajes, hechos ficticios, heroicos o de un pasado reconocible que son tradiciones orales que recuerdan un acontecimiento en un lugar de manera vaga o fragmentaria (Martos Núñez, 2007).

A partir de los conceptos y definiciones abordados, y en concordancia con Morales (2021) se presenta las características vinculadas a las leyendas, que se listan a continuación:

- Las leyendas tienen una base de hechos, acontecimientos, personajes u otros elementos que son reales al menos parcialmente.
- Forman parte de las tradiciones orales que se han transmitido a lo largo de varias generaciones.
- Es posible que tenga uno o varios elementos fantásticos, espirituales, sobrenaturales o divinos que aportan de manera directa o indirecta al relato.
- Los personajes suelen responder a un arquetipo.
- No existe un autor original o propio de las leyendas, sino que corresponden a versiones recogidas a lo largo del tiempo, modificadas y ambientadas según el contexto.
- Responden a un lugar y contexto específico, se desenvuelven en un momento particular que es reconocible por la sociedad.
- Cumplen una función en sus contextos, puede ser para llamar la atención, dejar un aprendizaje o advertir sobre una situación.

2.2.3. La leyenda ante otras formas narrativas

Aunque la leyenda sea un relato en prosa su forma de transmisión le permite acoplarse a otras formas para narrativas como coplas, canciones, anécdotas, sin que pierdan la esencia de la tradición oral inicial. Dada su estructura y construcción sencilla ha sido posible que el relato oral sea parte de la literatura. Con la invención de la imprenta las leyendas se convirtieron en libros y desde la era pasada han pasado a otros medios visuales, medios digitales y al internet. Además, es posible que, pese a las aclaraciones anteriores sobre la diferencia entre un cuento, un mito y una leyenda se desdibuje el límite y una leyenda termine siendo para un autor un cuento o se etiquete como un mito.

Para Gunkel (2021) este tipo de intercambios es muy habitual en las leyendas bíblicas que pasaron de una prosa concisa con pocos personajes a un relato mucho más amplio que más bien evolucionó hacia la novela. Igualmente, las leyendas tienden a agruparse creando nuevas leyendas con diversos elementos.

También las leyendas pueden responder al mismo patrón y esencia de la historia, en donde conserva sus características y se individualiza de acuerdo al contexto y de alguna manera tiene ciertas modificaciones como es el caso de la leyenda de la Llorona que se conoce en España, Estados Unidos, México y en la mayoría de países latinoamericanos.

2.2.4. Tipos de leyendas

Para Martos Núñez (2007) las leyendas se distinguen en los siguientes tipos:

Las leyendas maravillosas y mitológicas, que corresponden a los relatos de prodigios del más allá, prodigios, encantamientos y poderes mágicos, seres extraordinarios y fantásticos, el más allá, las apariciones, el regreso de los muertos, objetos maravillosos, tesoros y mitos.

Las leyendas naturalistas y explicativas, son aquellas que explican el origen de alguna montaña, accidente geográfico y afines, leyendas de grutas, cuevas, caminos, ríos, lagos, animales y plantas o similares.

Las leyendas históricas o épicas, tratan sobre leyendas de musulmanes, nobles y caballeros, vida de personajes famosos, leyendas románticas, de bandidos y guerras, leyendas de monumentos, castillos, construcciones, iglesias y otras.

Leyendas religiosas, que tratan sobre la vida de santos, imágenes de Jesús, la cruz, los mártires, apariciones marianas, ermitas, los santuarios. Curaciones, milagros, epidemias promesas y afines.

Con esta amplia gama de temas, la comunidad tenía predisposición de interpretarlas según su realidad, dando sentido a leyendas del purgatorio, hechos curiosos y misteriosos. Se asocia entonces la leyenda a lo extraño, raro o espectacular. Las emociones fuertes, terroríficas, y el espanto son parte sustancial de las leyendas de apariciones, cadenas que se arrastran, espectros y fantasmas. Igualmente, los elementos trágicos y dramáticos alimentan el morbo de la sociedad que ve en las leyendas la forma de contar la anécdota de estas historias haciéndolas más atractivas por su misterio.

Las leyendas como lenguaje simbólico

La leyenda pertenece al lenguaje simbólico ya que responde a motivos arquetípicos interculturales, cuyo relato al ser secuenciado y fragmentado permite al narrador ir añadiendo la información a la historia que se carga de imágenes mentales para el que escucha, de simbolismos e íconos. La leyenda se transforma en el vehículo de transmisión de las creencias y rituales de una comunidad, donde contar leyendas conlleva agregar un valor al lugar, determinar lo sagrado, lo fantástico e incentivar la búsqueda de tesoros o la duda del pasado (Martos Núñez, 2007). En todo caso, la leyenda a través de su lenguaje ha permitido destacar hechos sobresalientes de la sociedad en función de su carácter, ha sabido evolucionar y lograr su espacio permanente y reconocible.

2.2.5. Latinoamérica

En la investigación de Ayala Mora (2013) se establece que durante la época colonial el nombre con el que se conoció a este territorio era la América Española, para diferenciarla del resto de territorio dominado por ingleses o franceses. Además, luego de las gestas libertarias en donde Simón Bolívar fue uno de los ideólogos más acérrimos de la independencia que colocó al territorio desde México hasta la tierra del fuego con un fuerte sentido americanista que contemplaba una unidad más allá de las razas y castas fue necesario encontrar un nuevo nombre ya que la “América antes española” no concordaba con la nueva condición.

Durante varias décadas careció de una identidad clara, se mantenía el conflicto del nombre y definición y luego de los congresos de Lima (1848 y 1865) y Santiago (1856) nació la idea de llamarla Hispanoamérica, para colocarla como un baluarte de resistencia, libertad y unidad que tenían intereses comunes y vínculos culturales y de esta manera se presentaron ante la comunidad internacional (Granados García, 2009).

A partir del siglo XIX, se van imponiendo tres de los términos con los que se conocen este grupo de países hasta la actualidad y son: Hispanoamérica, Iberoamérica y Latinoamérica. Los dos primeros nombres se justifican desde la asociación evolucionista e Iberoamérica asociado al término hispano. Por su parte, Latinoamérica como término se empezó a utilizar a finales del siglo XIX en Francia. Entonces el empleo de este término se debe a un criterio filológico, que recurre al argumento de la imposición (González Boixo, 1986). Bohoslavsky (2009) lo describe como:

Un esfuerzo consciente y explícito del Segundo Imperio Francés para asimilar sus intereses comerciales y diplomáticos con los de las jóvenes repúblicas americanas, de manera tal de competir en mejor condición con otras potencias europeas como abastecedoras de préstamos, bienes industriales y culturales. (p.2).

Igualmente, el viajero francés Michel Chevalier, fue quién en 1835 hizo un recuento de sus viajes por algunos países latinoamericanos y publicó en sus cartas “Las dos razas, latina y germana, se han reproducido, en el Nuevo Mundo. América del Sur es, como la Europa meridional, católica y latina. La América del Norte pertenece a una población protestante y anglosajona”, que se traduce como una descripción directa a esta porción de región como latina al segmentar y diferenciar la cultura angloamericana del norte con la cultura hispanoamericana en el sur. Otro autor que aportó al posicionamiento del término “*Amérique latine*” fue Francisco Bilbao que, en una conferencia en París en 1856, afianza “la existencia de dos razas, de dos culturas y dos civilizaciones que quieren dominar al mundo cada una a su manera y por su propio método. Se trata de la cultura sajona/materialista versus la cultura latina/espiritual” (Torres Martínez, 2016).

De cualquier forma, la denominación de una América Latina, se difundió de manera rápida, ya que llenaba el vacío identitario y que como significado de haber pertenecido a España, Portugal y durante un espacio de tiempo pequeño a Francia, ligándose con la herencia de la civilización mediterránea y cristina. Igualmente, en el territorio de América Latina se percibió lo “latino” como algo propio y nuestro (Ayala Mora, 2013).

En España, el nombre de Latinoamérica en el siglo XX no fue acogido por algunos sectores atribuyendo desde errores históricos hasta ideológicos. Para algunos autores, tomar el nombre de América Latina, desconoce a la península española como parte de la creación de América, de este modo Menéndez Pidal 1918 citado en (Ardao, 2019) determina que:

Pese que en el extranjero (sea por inconsideración a nuestro nombre, sea por otorgar una parte ideal en ese nuevo mundo a otras naciones llamadas latinas), se invente el flamante título de América Latina, para designar la porción de América descubierta y colonizada por las razas hispánicas; pero no somos ciertamente los españoles los llamados a recoger con precipitación este neologismo. (p.21)

De esta manera afirma la convicción de muchos españoles intelectuales que veían el uso del término como una negación hacia lo que ellos consideraban el desconocimiento de la huella española en tierras americanas.

Las múltiples contraposiciones de los detractores hispanistas, indigenistas y antirracistas de “Latinoamérica” como término, la falta de un límite correctamente marcado a nivel histórico, lingüístico y religioso que aduce la carencia del rigor para plantear una definición del término, no han sido impedimento para que la comunidad de Latinoamérica y los individuos hayamos asumido una identidad y pertinencia de manera orgullosa y voluntaria, la misma que no depende de un espacio territorial sino que contempla un sentido supranacional en donde confluye la idea de Latinoamérica como una patria grande llena de similitudes, que conviven dentro de una región tan diversa, dinámica y de una cultura de riqueza indiscutible.

Breve historia de Latinoamérica

La historia de Latinoamérica corresponde a una extensa evolución y expansión del hombre por el territorio. En este caso se delimita en cuatro épocas de incidencia. La primera corresponde a las comunidades indígenas originarias o precolombinas de Mesoamérica y la región andina. La segunda época consiste en la época colonial, desde la invasión europea. La tercera época a la transición del régimen colonial, la independencia de América Latina y la formación de los estados nacionales. Finalmente se presenta una perspectiva de los últimos años y la evolución actual.

Mesoamérica

Es bien conocido que el hombre en América no es un ser originario. El consenso general atribuye la llegada del hombre asiático que provenía de las cavernas y eran nómadas a través del hielo de la franja de Behring a las praderas de Canadá, que durante milenios se extendieron de norte a sur hasta llegar al extremo austral.

Posteriormente, llegaron en nuevas migraciones australoides y melanesoides quienes eran navegantes y ya conocían la agricultura, eran sedentarios y además trabajaban en cerámica. La variedad de procedencias étnicas y la población del territorio a lo largo de miles de años sirvió para el lento proceso de civilización en el territorio, que poco a poco fue formándose como poblaciones autóctonas con desiguales desarrollos y conocimientos (Armas Anaya, 2010; Guerra Vilaboy, 1997).

Como parte de una visión arqueológica, Mesoamérica se desarrolló en tres etapas: el periodo preclásico o formativo, el clásico y el postclásico, que integran 1500 años antes de Cristo al año 900 hasta la llegada de la invasión española.

En el periodo formativo o preclásico, la tradición mesoamericana inició con el sedentarismo, la agricultura y la cerámica. A partir de este periodo hubo muchos asentamientos a lo largo de muchas zonas en México. En este periodo se inició una

lenta evolución a partir de aldeas agrícolas hasta la construcción urbanística como Teotihuacán, Monte Albán o el Mirador en Guatemala. Poblacionalmente se registró un acelerado crecimiento en Mesoamérica, y según los historiadores por los vestigios encontrados de vasijas, juguetes y figuras que trabajaron los olmecas.

Además, se encuentran manifestaciones de creencias religiosas adcentadas en el culto a las montañas, la lluvia, el sol y la tierra y el jaguar. Se dividían en los gobernantes, sacerdotes, jefes guerreros, artesanos y campesinos. Además de los olmecas se desarrollaron las primeras etapas de la gran civilización Maya y la cultura zapoteca (Silva Montellano, 2005).

El clásico por su parte, tuvo un desarrollo intensivo de la agricultura, mayor crecimiento poblacional, además de la diferenciación entre el campo y la ciudad. La diferencia social se veía acentuada y los gobernantes se consolidaron mediante el control político e ideológico, además que la religión se asociaba con el poder. Se inició el comercio a larga distancia. Además, las guerras y sacrificios humanos se instauraron. En cuanto al desarrollo de las ciudades se realizaron planificaciones rigurosas y la construcción de complejos masivos y dos importantes ciudades se construyeron: Teotihuacán y Monte Albán. Además, se erigieron grandes templos religiosos, tumbas y pirámides como parte fundamental de las ciudadelas. Asimismo, el crecimiento en las ciencias tuvo lugar en este periodo, en donde se desarrollaron sistemas de escritura, matemáticas y astronomía (López Austin & López Luján Leonardo, 2002; Silva Montellano, 2005).

El periodo postclásico se iniciaba en el siglo XII, en el cuál destacó el crecimiento poblacional que fue acompañado del crecimiento de la agricultura de manera intensiva, en donde se diseñaron sistemas de riego, chinampas y terrazas. Del mismo modo, la propagación de sistemas políticos en donde el poder era heredado, los cuales se mantenían por un control militar y al derecho simbólico, en donde algunos bloques organizados absorbían a pueblos vecinos. Otra característica de este periodo es el aumento del comercio a larga distancia, en donde los bienes que se intercambiaron logran surcar grandes distancias a través de comerciantes profesionales. En este periodo las culturas que más se destacan fueron los imperios Maya, Inca y Azteca quienes alcanzaron grandes conocimientos de astronomía, matemática, técnicas de cultivo, escritura entre otros (Berdan & Smith, 2004).

Los países de Latinoamérica

Latinoamérica descrita de manera física ocupa aproximadamente las tres cuartas partes del continente americano, desde el Río Bravo hasta la tierra de fuego, con

una superficie de 20,111,457 km². Por su posición geográfica, tiene grandes zonas de clima templado, zonas tropicales y al tener a la cordillera de los Andes en el sur de la región, provee a los siete países que los atraviesa un clima frío, además de grandes recursos metalíferos, hídricos y biológicos. (UBA- CONICET, s.f.)

Los países latinoamericanos o más bien sobre los países que la conforman depende del punto de vista en el cuál enmarquemos a esta región ya que como lo expresa Grenni (2015), América Latina puede ser:

La América andina, la América del Caribe, la América de las pampas del sur, la América amazónica, la América de los altiplanos del Oeste, la América del Caribe colombiano, la América patagónica... A ello, podemos añadir la América Latina de las grandes ciudades superpobladas y la de las regiones semidesérticas, la que ha sufrido las intensas migraciones europeas y la de fuertes raigambres indígenas, la de las regiones centrales y la de las regiones periféricas, la América de las fronteras y la de las capitales (p.35).

En el caso de este estudio se toman aquellos países que tienen como lengua principal el español y el portugués y que guardan estrecha relación al pertenecer a la Cepal como miembros. Estos países como se muestra en la Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Cuba, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, Uruguay y Venezuela (CEPAL, 1978).

CAPÍTULO 3

Publicaciones científicas



3. PUBLICACIONES CIENTÍFICAS

La aplicación de las políticas gubernamentales para la difusión del patrimonio inmaterial: Un estudio de casos en Latinoamérica

Pomaquero Yuquilema, M.

Fecha de publicación: 8 de julio de 2021

Revista: Revista Imaginario Social, 4(2).

Disponible en:

<http://www.revistaimaginario-social.com/index.php/es/article/view/48>

Resumen

Las leyendas forman parte del patrimonio cultural inmaterial de Latinoamérica, su importancia radica en el papel para la formación de la identidad y como es percibido por el mundo. En este aspecto, muchos gobiernos latinoamericanos han aprobado políticas públicas que ayuden a la difusión, protección y transmisión de este conocimiento a través de sus leyes y normativas, pero muchas veces estas políticas no son suficientes y se quedan en papel sin beneficiar de manera profunda al patrimonio inmaterial oral de cada país. Por tanto, este artículo tiene como finalidad realizar una revisión de las acciones realizadas por cinco gobiernos latinoamericanos en a la preservación de sus mitos y leyendas y si estas actividades o acciones han sido correctamente difundidas y han logrado inculcar el interés de los ciudadanos en el tema.

Palabras clave: leyendas, patrimonio inmaterial, intangible, Latinoamérica

Introducción

El patrimonio cultural es un tema muy significativo para los países que conforman Latinoamérica. Así lo han manifestado en las diversas convenciones que han participado los países miembros promovidas por la UNESCO, que datan del año 2001, 2003 hasta la más reciente 2005, además de plasmar su compromiso con la inclusión y reforma de sus constituciones para incluir a sus culturas originarias y sus manifestaciones como parte esencial de su identidad. (Torre, Malten y Pereyra, 2009). Los países considerados para este estudio, (Gamboa et al., 2019) (Ardado,1980) han implementado de alguna manera en sus cartas magnas incisos que pretenden proteger, conservar o transmitir sus tradiciones inmateriales.

Es así el caso de México que, como parte de sus leyes, contempla el artículo "Preservar y enriquecer sus lenguas, conocimientos y todos los elementos que constituyan su cultura e identidad" Constitución política de los Estados Unidos de

México (1917 y 1998). Asimismo, en Colombia en el año 2005 se crea el Grupo de Patrimonio Cultural (PCI) Inmaterial como parte del Ministerio de Cultura, que tiene como finalidad asesorar en el desarrollo de las manifestaciones culturales de las comunidades, quienes deben ser proactivas y solicitar su inclusión. El PCI fue aprobado a través de reformas en la legislación colombiana a partir del año 2009 (Rojas,2017).

Por su parte Ecuador cuenta con el Reglamento General de la Ley orgánica de Cultura, que en su sección tercera acerca del régimen especial del patrimonio cultural inmaterial establece acciones para salvaguardar las obras consideradas patrimonio con acciones para “favorecer la viabilidad y continuidad del patrimonio cultural inmaterial, entre otras: la identificación, documentación, investigación, protección, promoción, transmisión y revitalización”. Reglamento General A La Ley Orgánica De Cultura. (2017).

En síntesis y según el documento titulado *Patrimonio Cultural Inmaterial Conceptualización, estudio de casos, legislación y virtualidad*, todos los países Latinoamericanos, unos más temprano que otros han implementado de alguna manera lineamientos que pretenden proteger, difundir y revitalizar sus manifestaciones culturales inmateriales. (Torre, Molteni, & Pereyra, 2009)

De las evidencias anteriores se percibe que la forma en que las sociedades latinoamericanas otorgan importancia a su cultura y más aún a sus tradiciones orales cobran especial relevancia hoy en día.

Las investigaciones realizadas sobre las sociedades latinoamericanas revelan una serie de fenómenos socioculturales tales como el Día de los Muertos, que a menudo parecen demasiado morbosos para algunos antropólogos. Aun así, ha existido un interés significativo en el papel de las leyendas para consolidar aún más el sentido de pertenencia a la cultura por parte de las sociedades. En ese punto es importante determinar que para Coutiño (2006) las leyendas son “historias que en algún momento fueron verdaderas y que, al convertirse en mitos, se desfiguraron; tanto por la tradición de los pueblos, como por el tiempo transcurrido durante el cual se ha mantenido la esencia de la narración.

Con estos antecedentes, este artículo pretende realizar una revisión de casos de las acciones llevadas a cabo por cinco países latinoamericanos (México, Chile, Argentina, Bolivia y Ecuador) a fin de promover y preservar aquellos relatos orales que forman parte de su cultura e identidad.

Materiales y Métodos

A través de una metodología cualitativa, se optó por realizar una revisión documental de fuentes tanto de fuentes académicas como de referencias de diarios digitales, blogs y páginas web gubernamentales que contengan referencias de acciones concretas que giren en torno a la difusión y conocimiento de las leyendas, mitos y cuentos realizados por los cinco países que son objeto de nuestra investigación. Posteriormente, se procedió a interpretar los datos obtenidos para desarrollar un criterio objetivo en cuanto a si estas acciones.

Resultados

En México, por ejemplo, se han editado y publicado obras literarias referentes a los mitos y leyendas del país. En el caso del Instituto Mexicano de Tecnología del Agua, publicó en 2017 el libro “Leyendas del Agua en México”, como una muestra de la amplia variedad de relatos en torno agua que pertenecen al prehispánico, la colonia y la época actual. (Agua, 2017). Asimismo, el espectáculo teatral de la Llorona, que se realiza en Xochimilco desde 1993 es apoyado por parte de la Secretaría de Cultura que lo coloca dentro de su cartelera de eventos importantes desde 2014. (la Llorona en Xochimilco, 2019).

Igualmente, la Secretaría de México en conjunto con CRESPIAL realizaron el V Congreso Internacional sobre experiencias en la Salvaguardia del Patrimonio cultural Inmaterial. Derechos Colectivos y Patrimonio Cultural Inmaterial: Desafíos para la resistencia frente a casos de despojo y apropiación cultural cuyo objetivo fue:

Consolidar un espacio académico internacional, respetuoso e incluyente de todas las formas de pensamiento, donde se intercambien, analicen y discutan experiencias de prácticas, investigaciones o proyectos orientados hacia la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial; así como los desafíos actuales y las vías para afrontarlos (CRESPIAL, 2020).

En el caso de Argentina, Ámbar Paz (2013) indica que “desde las instituciones del Estado nacional, como es el Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano (inapl), que tiene diversas publicaciones, proyectos, eventos y programas de radio encaminados a la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial argentino” (Topete Lara & Amescua Chávez, 2013).

Otra actividad destacable en Argentina es el Encuentro Internacional de Narración Oral “Cuenteros y cuentacuentos”, que se realiza año tras año en el marco de la Feria Internacional del Libro de Buenos Aires, que, aunque se realiza con apoyo privado para la nueva edición después de ser un sector también golpeado por la

pandemia del COVID-19, busca en el apoyo estatal, que según una entrevista al presidente Alberto Fernández, iba a ser posible para la edición 2021. (Abdala, 2020)

En Bolivia, la misma autora escribe acerca del Taller de Historia Oral Andina (thoa), que en tiene como propósito revitalizar las tradiciones precolombinas de los pueblos quechuas y aimaras, que buscan “trazar una línea de continuidad con su pasado prehispánico, enfocándose en rescatar e impulsar la propia forma de gobierno comunitario o ayllu”. (Topete Lara & Amescua Chávez, 2013).

Por su parte Chile, a través del Consejo Nacional de Televisión CNTV, es una programación audiovisual dirigida al público infantil para que a través de sus diferentes series pueden aprender de diversos temas y entre ellos del patrimonio oral chileno. Cuenta la leyenda, es una serie producida para este medio que relata la aventura de una familia que viaja alrededor de todo el país y en su camino se enfrentan a aventuras únicas que son parte de las leyendas de cada zona. Además, este y otros programas son difundidos en centros educacionales como parte de su intención de expandir el conocimiento de los niños en cuanto a su patrimonio cultural inmaterial. (CNTV, s. f.)

Ecuador, a través del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, presenta su revista PCI, que es una publicación que tiene como objetivo ser un espacio para el estudio de las diferentes manifestaciones culturales. En el número 9 publicado en 2013, por ejemplo, se presenta un “relato waotededo, traducido al español, como una contribución más a la promoción de la diversidad lingüística y a la difusión de publicaciones en lenguas indígenas”. (Gondecki y Nenkimo, 2013)

Asimismo, se ha visibilizado Instituto de Fomento a la Creatividad e Innovación, que dentro de sus objetivos se propone “desarrollar programas de fomento para fortalecer la libre creación artística, la producción de obras, la investigación, circulación y exhibición de la cultura y las artes, la formación de públicos, la articulación de redes culturales y de las entidades nacionales de artes vivas, musicales y sonoras, fomentando el diálogo, el reconocimiento y la visibilidad de la diversidad cultural en el ámbito nacional e internacional”. (GOB, s. f.).

Esto ha permitido que en sus convocatorias colectivos y personas particulares se presenten para llevar a cabo obras literarias algunas basadas en cuentos y leyendas populares, y del mismo modo para la producción de piezas audiovisuales.

Discusión

Las leyendas para Latinoamérica constituyen un estandarte de la identidad cultural intangible, que mediante su contenido dan a conocer creencias, espacios,

tiempo, localidad y valores, entre otras cualidades, que son empleados para la construcción y fortalecimiento de la identidad de los pueblos y se vuelven una herramienta que cristaliza los aspectos socioculturales. Los países latinoamericanos poseen una amplia riqueza en sus tradiciones orales, la misma que se ve diseminada a lo largo de toda la región, en algunos casos se han adaptado a las localidades y tiempos, en otros casos simplemente son conocidas en remotas regiones, pero en ambas situaciones contemplan situaciones fantásticas, que han logrado traspasar el olvido.

Aunque existen políticas en beneficio del patrimonio cultural inmaterial, ha sido difícil encontrar acciones y casos concretos que puedan mostrar de alguna manera clara que dichas políticas están siendo aplicadas en beneficio del sector cultural y específicamente que fomenten la difusión y preservación del legado oral en Latinoamérica. Los medios y plataformas que utilizan los países son diversos, a través de revistas, talleres, producciones audiovisuales etc., se busca fomentar esta interacción de la ciudadanía con el patrimonio inmaterial oral. Aunque constituyen un buen inicio se percibe que no son suficientes para conseguir el fin. Por tanto, es necesario que los gobiernos latinoamericanos sigan en busca de mejores estrategias para la difusión de las oralidades acompañadas de un presupuesto adecuado.

Referencias bibliográficas

Abdala, V. (2020, 21 agosto). *La Feria del Libro busca apoyo oficial: «No podremos afrontar todo el costo»*. El Clarín.

https://www.clarin.com/cultura/pandemiadespues-numeros-feria-libro-visibiliza-rol-actividadeconomica_0_AZVRjeOum.html

Agua, I. M. D. T. (2017). *Leyendas del Agua en México*. gob.mx.

<https://www.gob.mx/imta/articulos/leyendas-del-agua-en-mexico>

Bird, S. E. (2002). It makes sense to us: Cultural identity in local legends of place. *Journal of contemporary ethnography*, 31(5), 519-547. doi: 10.1177/089124102236541.

Coutiño, A. C. (2006). Leyendas y narrativa popular en Chiapas. *Iberoamericana* (2001-), 6(21), 176-182.

Constitución política de los Estados Unidos de México (1917 y 1998). Artículo 2º, apartado A, inciso IV. Sitio de la Universidad de Georgetown. Base de datos políticos de las Américas. En:

<http://www.georgetown.edu/pdba/Constitutions/Mexico/mexico2001.html>
12/07/05

- CNTV. (s. f.). *Sobre nosotros*. <https://cntvinfantil.cl/>
- CRESPIAL. (2020, 16 abril). *V Congreso Internacional sobre experiencias en la Salvaguardia del Patrimonio cultural Inmaterial. Derechos Colectivos y Patrimonio Cultural Inmaterial: Desafíos para la resistencia frente a casos de despojo y apropiación cultural*. <http://crespial.org/v-congreso-internacionalexperiencias-la-salvaguardia-del-patrimonio-cultural-inmaterial-derechoscolectivos-patrimonio-cultural-inmaterial-desafios-la-resistencia-frente-casos/> la Llorona en Xochimilco. (2019). *Patrimonio Cultural de la Humanidad*. <http://www.lalloronaenxochimilco.com/reconocimientos>
- Gamboa, M., Barros, L., & Barros, C. (2019). Childhood Aggressiveness, Learning and Self-Regulation in Primary Students. *Luz. Revista Electrónica Trimestral de La Universidad de Holguín*, 53(9), 1689–1699. <https://luz.uho.edu.cu/index.php/luz/article/view/743/637>
- Gondecki, P., & Nenquimo, F. (2013). Tradición oral y patrimonio cultural del Yasuní. *PCI*. <https://mail.inpc.gob.ec/pdfs/Publicaciones/REVISTA%20PCI%209.pdf>
- GOB. (s. f.). *Instituto de Fomento para las Artes, Innovación y Creatividad | Ecuador - Guía Oficial de Trámites y Servicios*. Instituto de Fomento para las Artes, Innovación y Creatividad. Recuperado 18 de junio de 2021, de <https://www.gob.ec/ifaic>
- Rojas, J. S. (2017). El Patrimonio Cultural Inmaterial en Colombia como Política de Estado: El Caso del Concurso Nacional de Bandas. *Encuentros*, 15(3), 212-224.
- REGLAMENTO GENERAL A LA LEY ORGANICA DE CULTURA. (2017). Recuperado 2 January 2020, de https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2018-09/REGLAMENTO_GENERAL_A_LA_LEY_ORGANICA_DE_CULTURA_julio_2017.pdf
- Topete Lara, H., & Amescua Chávez, C. (Eds.). (2013). *Experiencias de salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*. Universidad Nacional Autónoma de México Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias.
- Torre, A., Molteni, J., & Pereyra, E. (2009). *Patrimonio cultural inmaterial: conceptualización, estudio de casos, legislación y virtualidad*. Dirección Provincial de Patrimonio Cultural CePEI. Buenos Aires, Argentina.

Identidad cultural y leyendas latinoamericanas

Pomaquero Yuquilema, M., Furió Vita, D., & López Izquierdo, M. Á.

Fecha de publicación: 10 de diciembre de 2020

Revista: Question/Cuestión, 2(67), e435–e435.

Disponible en:

<https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/6476>

Resumen

¿Qué es la identidad cultural para los latinoamericanos? ¿Qué papel desempeñan las leyendas en la construcción de la identidad del individuo? La identidad cultural es percibida como los rasgos y características que identifican a un determinado grupo y como estas características se han ido construyendo. Este artículo tiene como objetivo presentar una aproximación reflexiva acerca de las leyendas latinoamericanas como parte de la construcción de la identidad cultural de una región tan diversa y llena de riqueza cultural como es Latinoamérica. Para ello se analizaron criterios tales como: el significado de los relatos orales concebidos como tradiciones patrimoniales y su vínculo con el individuo y su identidad. Asimismo, analiza la relevancia que otorgan los individuos a estas tradiciones orales e identifica qué relatos se pueden considerar los más relevantes para la región. Basados en una revisión bibliográfica y mediante entrevistas realizadas a perfiles seleccionados mediante un muestreo no probabilístico e intencional, el texto revela, como conclusiones, la concepción de un grupo de latinoamericanos acerca de las tradiciones orales vinculadas a su identidad y como parte de dichos relatos pertenecen a la memoria colectiva e histórica de su país y de Latinoamérica.

Palabras clave: Latinoamérica, identidad cultural, tradición oral, leyenda

Introducción

La identidad cultural “It belongs to the future as much as to the past” (Hall, 1989, p. 70) . Al ser del pasado emerge de la historia y se nutre del conocimiento colectivo y al pertenecer al futuro se transforma en el tiempo, el contexto y el espacio, los cuáles permiten la unión de características con las que se identifica un pueblo, una región o una comunidad y que producen una singularidad distinguible.

Los rasgos únicos categorizados como patrimonio intangible se expresan mediante “los idiomas, las tradiciones orales, las costumbres, la música, la danza, los ritos, la medicina tradicional, la artesanía y las habilidades constructivas, entre otras” (Alfonso Amaro & Álvarez Cuellar, 2019, p. 32).

Aunque la discusión e investigación acerca de la identidad cultural se incorporó tardíamente al escenario sociológico latinoamericano, (Vergara Estévez & Vergara D., 2002, p. 77), en la actualidad no existen dudas acerca de la importancia de su estudio y el de la salvaguarda de sus componentes listados como patrimonio cultural tangible e intangible.

Son varios los autores que manifiestan su interés en el tema y desde sus ámbitos y perspectivas contribuyen en el conocimiento; tal es el caso de Mansilla que expresa que la identidad se materializa en la práctica “a través del hecho de que una comunidad de individuos comparte un determinado conjunto de condiciones de vida que posibilitan una constelación común de significados, asumidos éstos como patrimonio digno de defenderse y preservarse” (Mansilla, 2006b, p. 33).

Por su parte Olga Molano (2007) afirma que:

La cultura juega un papel importante en el desarrollo de un territorio, a tal punto que muchos pueblos y lugares en Europa y en América Latina han apostado por una revalorización de lo cultural, de lo identitario (recreando incluso nuevas identidades culturales) y patrimonial como eje de su propio desarrollo (Molano, 2007, p. 74).

Estos esfuerzos se han visto reflejados en las políticas impulsadas por grupo y comunidades que ven en el patrimonio una vía óptima para dar a conocer su identidad e impulsar su bienestar.

Asimismo, es “necesario dar mayor reconocimiento, protagonismo y apoyo al patrimonio intangible de los pueblos en todo el orbe, debido principalmente al impacto sin precedentes que la globalización cultural está ejerciendo sobre las culturas locales” (Y. Alfonso Amaro & Álvarez Cuellar, 2019, p. 32)

Es ineludible la responsabilidad que como individuos tenemos para salvaguardar el patrimonio intangible afectado por el fenómeno de la globalización que otorga la aceleración de los procesos que nos permite sentir que el mundo es más pequeño y todo más cercano, y de esa manera la cultura tiende a homogeneizarse. (Martins dos Santos, 2014, p. 13)

Por tanto, el presente artículo tiene como objetivo analizar el vínculo entre la identidad cultural y las leyendas. Siguiendo el camino marcado por investigadores como Vergara-Estévez y Vergara, 2002; Vansina, 1985; y Grenni, 2015; para profundizar en sus tratados y definiciones, pero integrando el sentir, las experiencias y opiniones de las y los entrevistados examinando el valor que los

mismos les asignan a sus tradiciones orales para finalmente identificar las leyendas más conocidas y recurrentes de América Latina.

Desarrollo

Antes de empezar a departir acerca de la identidad cultural latinoamericana, resulta necesario contextualizar a Latinoamérica a fin de lograr un mejor entendimiento de la investigación. La existencia de muchas Américas Latinas incide en la complejidad para profundizar en el entendimiento ya que América latina puede ser:

La América andina, la América del Caribe, la América de las pampas del sur, la América amazónica, la América de los altiplanos del Oeste, la América del Caribe colombiano, la América patagónica, ...La América de las fronteras y la de las capitales. (Grenni, 2015a, p. 35)

A pesar de lo interesante de sus contextualizaciones se ha optado por el concepto más aceptado de cómo se conforma Latinoamérica o América Latina, es decir; por los países cuya lengua oficial se deriva del latín; el español, portugués y francés (en menor porcentaje). Bajo esta directriz, se consideran a los siguientes países: Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Cuba, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, Uruguay y Venezuela.

Aunque es importante señalar que, a pesar del nombre impuesto por los colonizadores, el mismo es excluyente con los pueblos originarios indígenas y afroamericanos, y más bien, son los aspectos sociológicos y antropológicos los que permiten vislumbrar las pautas culturales similares, que incluyen una lengua común.

Frente a esta perspectiva, surge la necesidad de realizar una reflexión del tema desde la visión científica y mediante un paradigma interpretativo cualitativo, que trata de comprender el sentido social desde el contexto y la visión de los participantes. (Gialdino, 2019)

En primer lugar, mediante un muestreo no probabilístico e intencional se seleccionó a 18 participantes cuyo perfil permitió obtener información relevante que contribuya a esclarecer las preguntas y objetivos de la investigación, (Maxwell, 2019) se consultó a hombres y mujeres latinoamericanas de los siguientes países: Argentina, Ecuador, México, Colombia, Bolivia, Perú, Guatemala, Paraguay, Chile y Venezuela) con una edad comprendida entre 25 y 50 años, cuyos perfiles académicos o intereses personales han desembocado en un relevante conocimiento acerca de la identidad cultural, las oralidades y las principales

leyendas de cada uno de sus países de procedencia. Asimismo, el 89% de las y los entrevistados ha viajado fuera de su país y el 55% de han tenido como parte de su experiencia haber vivido al menos por un año fuera de Latinoamérica.

La información con la que se desarrolla este documento se obtuvo a través de la aplicación de una entrevista semiestructurada, mediante la que se partió de unas preguntas planificadas y se ajustaron a las y los entrevistados según los comentarios que emitían.

¿Qué es la identidad cultural?

¿Cuáles son los rasgos que identifican Latinoamérica?

¿Por qué es importante que estos rasgos o legados sean preservados?

¿Consideras los relatos orales (mitos, leyendas y cuentos) como parte de la identidad de tu país?

¿Cómo aprendiste acerca de las leyendas de tu país?

¿Cuáles son las leyendas más conocidas de tu país?

¿Consideras que tener historias en común nos unen como países latinoamericanos?

¿Cuáles son los medios que consideras adecuados para transmitir estas historias actualmente?

Consecutivamente, se realizó una revisión bibliográfica en libros que han sido publicados de manera física o digital que tratan acerca de las leyendas latinoamericanas y que se encuentran en repositorios de Universidades públicas, privadas e instituciones culturales, de modo que su permanencia en tales sitios responde a la relevancia de los textos. Posteriormente, tanto los datos conseguidos en las entrevistas como los de los libros investigados fueron codificados y analizados mediante el software MAXQUDA Analytics Pro, para encontrar la repetición de los títulos de las leyendas, las coincidencias de términos en las entrevistas, además de obtener una relación entre las fuentes.

Definiendo la identidad cultural

La identidad como concepto es complejo de definir y abordar, y más aún en Latinoamérica cuya diversidad abre posibilidades incontables en cada región y subregión, y por tanto, un sinnúmero de conflictos identitarios. (Vergara Estévez & Vergara D., 2002)

De manera semejante, Cristina Liendo, considera que “No hay identidad, hay momentos de construcción identitaria” (Kunath, 2015). Es así que, la identidad es construida a través de diferentes horizontes de comprensión y de discursividad, desde donde se cimienta y tiene sus momentos de construcción dentro del sujeto, basándose en el entorno, en las vivencias, en los aprendizajes, y todo aquello que permita preservarse y renovarse.

Tal enunciado se ajusta con los criterios de quienes como individuos latinoamericanos sienten que su identidad es una concepción que se ha ido construyendo a través del tiempo y que forma parte de un universo particular, el mismo que está en constante cambio, es dinámico, se adapta y tiene influencias de distintos factores, los que permitieron que el individuo y la sociedad tenga sus momentos identitarios, forjados por sus nacionalismos y símbolos hegemónicos, la historia patria, que en su coyuntura fueron retratos de su quienes somos, pero basados en su evolución y dinamismo ya no representan al sujeto.

En tal sentido, es complicado abordar la identidad cultural por la diversidad que tiene un país, como afirmó el premio nobel mexicano Octavio Paz (1950) acerca su país:

No toda la población que habita nuestro país es objeto de mis reflexiones, sino un grupo concreto, constituido por esos que, por razones diversas, tienen conciencia de su ser en tanto que mexicanos. Contra lo que se cree, este grupo es bastante reducido. En nuestro territorio conviven no sólo distintas razas y lenguas, sino varios niveles históricos. Hay quienes viven antes de la historia; otros, como los otomíes, desplazados por sucesivas invasiones, al margen de ella. Y sin acudir a estos extremos, varias épocas se enfrentan, se ignoran o se entrededoran sobre una misma tierra o separadas apenas por unos kilómetros (Paz, 1950).

Esta ejemplificación de la realidad mexicana es similar a la de los otros países latinoamericanos, que además de compartir la conexión de la lengua, la ubicación geográfica dentro de un continente y el mestizaje producto de la colonización, comparten diversidad de manifestaciones llenas de simbolismos, inspirados en la naturaleza y en la vida comunitaria. (Grenni, 2015, p. 37)

Con respecto al conjunto de manifestaciones que engloba la identidad cultural latinoamericana, se contemplan las creencias, los ritos, costumbres, tradiciones orales, celebraciones, música, lengua, símbolos, danza, y demás particularidades, que un individuo siente como suyas y que lo vinculan a un grupo social.

Para ilustrar como un rasgo de identidad cultural construido a partir de las experiencias y evolucionado en su momento es compartido por varios de los

países de Latinoamérica, vale la pena profundizar en el análisis acerca del papel de las tradiciones orales que existen en la región y concretamente en sus leyendas.

Las tradiciones orales son las expresiones culturales verbales de un pueblo que se transmiten de una generación a otra con el fin de divulgar conocimiento, testimonio y experiencias (Vansina, 1985).

En ese mismo sentido, se representan mediante cuentos populares, poemas, cantos, mitos, leyendas, rimas, etc., y al pertenecer a la identidad cultural y a la memoria colectiva, son primordiales para mantener vivas las culturas, de manera que son parte del Patrimonio Cultural Inmaterial (UNESCO, 2003).

Con respecto a las leyendas y su nacimiento se establece que los orígenes son cristianos y surgió cuando “los frailes empezaron a contar o leer sobre la vida de un mártir o un santo” (Adame, 2018, p. 6). A pesar de que, en Latinoamérica seguramente fueron introducidas en el siglo XVI durante la conquista, no precisamente fueron los españoles sino los esclavos africanos quienes fueron arrancados de su tierra para el trabajo en minas y plantaciones, compartieron con los indígenas igual de despojados y colonizados, sus oralidades que los transportaban a sus parajes de libertad (Adame, 2018). La tesis anterior apoya lo escrito por Witzel, (Witzel, 2012) que plantea que las leyendas, no precisamente como las conocemos ahora, vieron la luz hace 100.000 años en África.

Con respecto a la definición de las leyendas, (Ocampo, 2006) explica que son narraciones populares en las cuales se mezclan lo mítico con lo histórico, que partiendo de un hecho históricamente verídico o una experiencia se combina con hechos mágicos, asombrosos, de ultratumba o sobrenaturales. Tienen un autor desconocido, pero quién las transmite es capaz de sentirlas como propias y enriquecerlas mediante su imaginación y experiencias (Adame, 2018).

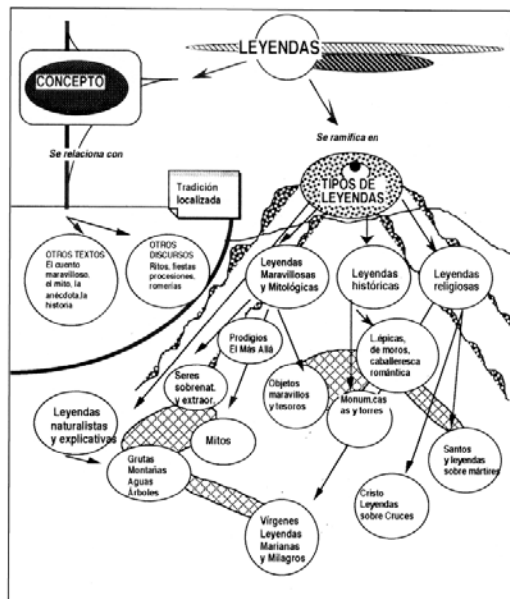
Además, para (Ubidia, 2015) probablemente, uno de sus elementos es real, pudiendo ser; los personajes, el lugar geográfico o el tiempo cuando ocurrieron los hechos. En oposición a tal descripción, Martos ((Martos, 2007) discute basado en los textos de Gunkel, que la palabra historicidad, no se puede aplicar a las leyendas, al menos en el sentido moderno, lo cual más que generar un conflicto ha dado origen a la categorización de las leyendas. Además, presenta un esquema de clasificación muy útil, como se muestra en la Figura 1, en donde se evidencia los tipos de leyenda tomando en cuenta sus características relevantes.

Es así, como se desprende que las leyendas maravillosas y mitológicas hablan de objetos maravillosos y tesoros, prodigios que se alcanzan y el más allá, seres

sobrenaturales y extraordinarios, acciones mágicas, el regreso de los muertos, las almas en pena, los aparecidos y los mitos.

Las leyendas históricas por su parte abordan relatos épicos, románticos y caballerescos, además de hablar acerca de monumentos, castillos torres e iglesias, leyendas de vida de personajes heroicos, y sucesos de bandidos y guerras. También se encuentran las leyendas religiosas, que toman la vida de los santos y mártires para su argumento, las imágenes de Cristo, la cruz y similares, apariciones religiosas, ermitas, santuarios, curaciones milagrosas, epidemias, etcétera.

Figura 1. Tipos de leyendas



Fuente. (Martos, 2007)

Sobre la base de las consideraciones anteriores, es evidente que las leyendas profesan una finalidad que consiste en primer lugar, en expresar mediante un lenguaje sencillo y eficaz el pensamiento y la imaginación de una región; también de sus valores, sus luchas, su historia, sus creencias y temores. Además de cumplir con dos funciones: la profanación y el castigo, aplicadas a aquellas leyendas no históricas, que afirman los valores de una sociedad.

Un ejemplo de esto, es descrito a través de la leyenda titulada El Padre Almeida, conocido relato de la capital ecuatoriana, en donde la profanación consiste en que el sacerdote por ir de fiesta a altas horas de la noche, sale del convento apoyándose

en un gran crucifijo, y su castigo es revelado a través de una visión sobrenatural en donde asiste a su propio entierro (Ubidia, 2015).

En cuanto a la estructura de una leyenda los relatos no son estructuras planas sino complejas, al ser textos liminares, para el cuál no se aplican las fórmulas de entrada y cierre de los cuentos. Asimismo, poseen un carácter fragmentario, a veces como prosa, a veces en verso, pero que es reconocible en partes sueltas. Sin embargo, es posible que se enmarque en un patrón etiológico de un sentido amplio. Es decir, explica un hecho ocurrido desde su origen, explicando las causas y razones con el fin de llegar al núcleo del relato y proponer un comportamiento ejemplar. Por tanto, la leyenda en su estructura no es una secuencia de pasos sino más bien “una explicación retroactiva de un hecho sobresaliente” (Martos, 2007, p. 57).

Puesto que las leyendas son los relatos que han trascendido en el tiempo se han nutrido y viajado por millones de pensamientos, impregnándose de conciencia y sabiduría, representan el legado popular que necesita permanecer vigente en la memoria colectiva y requiere difundirse. Latinoamérica es joven y precisa afianzar su identidad y su autoestima, y desde hace algún tiempo se esfuerza por lograrlo, y como dijo Gabriel García Márquez “Nuestros países son jóvenes. Sin embargo, existe un proceso de descolonización cultural en el continente latinoamericano. Cada vez nos parecemos más a nosotros mismos. Cada vez imitamos menos” (López, 2017).

Finalmente, este impulso hacia la preservación de la cultura y la construcción de la identidad a través de los relatos ha motivado a diversos investigadores, compiladores y escritores de los países latinoamericanos a dirigir sus esfuerzos a la búsqueda y difusión de estas narraciones que llevan la belleza de una sociedad repleta de historias fantásticas y sabias.

Análisis de las entrevistas

A partir de las entrevistas aplicadas se puede entender que la identidad cultural es considerada como los rasgos que identifican a un pueblo, que se cimentan en las propias raíces y que son una manera de expresión que se van construyendo en el tiempo. En cuanto a los rasgos que permiten identificarse como latinoamericanos sostienen que son varios; tales como, el idioma, la comida, las danzas, los cuentos populares, las leyendas, los tipos de gobiernos, la idiosincrasia, la alegría, el optimismo, la religión, la historia, los paisajes, etc.

Por otra parte, para todos es importante que el legado latinoamericano de identidad y cultura sea preservado y difundido, ya que por muchos factores como la globalización se van olvidando las raíces y rituales valiosos se van eliminando y

se pierde parte de la historia, es así como mientras la memoria de un pueblo sea olvidada la sociedad va perdiendo su personalidad única. En cuanto a las leyendas como relatos orales, las y los entrevistados debido a su perfil conocen la importancia que tienen para los pueblos y su memoria y exhortan a los gobiernos a realizar grandes esfuerzos para preservarlos y difundirlos ya que transmiten la cultura de cada país, de esta manera están conscientes del valor y como desde su niñez se impregnaron de estas historias gracias a los relatos de sus abuelos, tíos, padres o vecinos y también en algunos casos a través de su formación escolar.

De igual manera consideran que estas historias son parte del imaginario de su país y de Latinoamérica ya que en su camino han encontrado las mismas historias que aprendieron de niños adaptadas a diferentes escenarios, pero basándose en aspectos que tienen en común. La tabla 1 muestra los nombres de las leyendas más conocidas de cada país, según las y los entrevistados.

Con respecto a los medios adecuados para la transmisión de estos relatos consideran que los libros siguen siendo un medio adecuado ya que fomentan la lectura en los públicos jóvenes, pero que deben ser combinados con espacios gamificados que generen un mayor interés, y que de alguna manera se vuelva al uso de relatos orales en vivo a través de los cuenteros, y la promoción de un tiempo de familia para que los abuelos sigan transmitiendo a través de las oralidades. Pero sin olvidar el uso de la tecnología, los medios audiovisuales, animaciones, aplicaciones móviles, etc.

Tabla 1. Leyendas más conocidas de cada país

N.	Título leyenda	País
1	La llorona El cura sin cabeza El chuzalongo	Ecuador
2	Tata Danzanti	Bolivia
3	La llorona La Malintzin	México
4	El cura sin cabeza Cantuña La llorona	Ecuador
5	El cadejo La Llorona	Guatemala
6	Leyenda de brujas El mohán	Argentina
7	El jinete sin cabeza Las brujas	Colombia
8	El sombrero	Colombia

9	El Ñanditú El Karau	Paraguay
10	El muqui El ukuku	Perú
11	Tue tue El tesoro de los piratas	Chile
12	La sayona El silbón	Venezuela
13	El origen de los incas El duende	Perú
14	La llorona Las brujas La isla de las muñecas	México
15	La llorona El náhuatl	México
16	El duende El sombrero	Colombia
17	El tintín La dama tapada El cura sin cabeza	Ecuador
18	El silbón La llorona	Venezuela

Fuente. elaboración propia, 2020

En relación con la revisión bibliográfica La tabla 2 recoge los 14 libros recopilados para la investigación, que en conjunto contienen 516 títulos de leyendas que se atribuyen al menos a un país latinoamericano. Se han seleccionado estos documentos debido a su ubicación física o digital, basándose en los siguientes criterios: relevancia del repositorio, editorial y país de origen.

Tabla 2. Títulos de libros recopilados

N.	Título	Año	Editorial	País	Autor	Total
1	Mitos y Leyendas de Todo México	2018	Trillas	México	Homero Adame	64
2	Cuentos, leyendas mitos y casos del Ecuador	2015	Libresa	Ecuador	Abdón Ubidia	56
3	Entre Nieblas mitos y leyendas del Páramo	2009	Abya-Yala	Ecuador	Mena Vásconez P., H. Arreaza, T. Calle, L.D. Llambí, G. López M.S. Ruggiero y A. Vásquez	7

4	Mitos, leyendas y cuentos peruanos	2014	Siruela	Perú	José María Arguedas y Francisco Izquierdo Ríos	85
5	Mitos y leyendas de Chile y américa	2000	Editorial Don Bosco	Chile	René Pulido Cifuentes	22
6	Mitos y Leyendas Latinoamericanas	2006	Plaza & Janes Editores Colombia	Colombia	Javier Ocampo López	20
7	Cuentos de Espantos y otros seres Fantásticos del Folclor colombiano	2004	Casa Editorial El tiempo	Colombia	Varios autores	50
8	Fábulas y leyendas de Latinoamérica	2006	Fundación Editorial el perro y la rana, Ministerio de Cultura de Venezuela	Venezuela	Ciro Alegría	6
9	Las principales leyendas, mitos, historias y cuentos de Chile	2013	Edgard Adriaens	Chile	Dean Amory	127
10	Cuentos y Leyendas de América Latina	2018	Anaya Juvenil	España	Gloria Cecilia Díaz	43
12	Mitos, cuentos y Leyendas de Latinoamérica	2013	Editorial Verbum	España	Alejandra Alcalá	17
13	Cuentos, mitos y leyendas para niños de américa Latina	1981	Aique grupo editor Norma editorial Ediciones ékare	Coedición LATAM	Ione María Artigas	7
14	Leyendas de Latinoamérica contadas para niños	2012	Ediciones LEA	Argentina	Diego Remussi	12
TOTAL						516

Fuente. Repositorios de bibliotecas, 2020

Al contrastar los títulos que fueron codificados de las 516 leyendas, con las respuestas emitidas por los 18 entrevistados acerca de las leyendas relevantes de su país, como resultado se obtuvo que las leyendas que abordan la temática de tesoros tienen una frecuencia de 13. Las leyendas que pertenecen a este grupo son: el tesoro de los frailes, el tesoro del obispado, el origen del nombre de Puerto Escondido y un gran tesoro, un tesoro de los gigantes en el cañón Namurachi, el tesoro de los piratas, tesoro del páramo, el tesoro del pirata Morgan, el tesoro del

inca, el tesoro de la bahía de la herradura, espíritus y tesoros en la presa de San José, por causa de la envidia se quedaron sin tesoro, el tesoro de la Merced, un tesoro en la plaza de San Marcos.

En segundo lugar, con una frecuencia de 10 la leyenda de la Llorona. Asimismo, con una frecuencia de 10 aparecen las leyendas que abordan la temática de duendes y son: Cuahutepochtle, un duende singular; el duende, duendecitos, historias de duendes, el duende pescador, el duende y María Luisa, el duende en mi vida, el duende (versión 2), los duendes, el duende Pedro.

Seguidamente, con una frecuencia de 6 la leyenda del cura sin cabeza, el padre sin cabeza o el sacerdote sin cabeza. Finalmente, con una frecuencia de 5, aparecen leyendas acerca de brujas como son: las brujas, la bruja de Argentina, la carreta de la bruja, las brujas de Ibarra y la bruja del tranvía.

Lo anteriormente expuesto, permite conocer la cantidad de veces que una leyenda se repite en los 14 libros analizados y en las respuestas de los 18 entrevistados y de esta manera agruparlas.

A continuación, se presenta una breve reseña de las leyendas más conocidas, la cual se desarrolló después de la lectura de los treinta y cuatro textos (libros y relatos de entrevistados) para comprender si los relatos tenían relación entre sí.

Leyendas de tesoros: las historias hablan de tesoros enterrados en edificaciones o tierras lejanas, que son buscados por aventureros que quieren mejorar su vida unos con más suerte que otros.

La Llorona : la esencia del relato cuenta el pesar del alma de mujer que, al haber asesinado a sus hijos, vaga arrepentida en las noches buscándolos y cobrando la vida de aquellos infortunados que se la encuentren.

Leyendas de duendes: se desarrollan de una manera particular en cada relato, pero tienen en común la descripción del personaje al cuál se le atribuye una baja estatura y que mortifica a las personas.

El cura sin cabeza: el relato concebido en el colonialismo relata como el espectro de un sacerdote sin cabeza aparece en la noche por las calles de una región y espanta de muerte a aquellos que se cruzan en su camino.

Leyendas de brujas: seres con facultades sobrenaturales que influyen en el devenir de una región, otorgan un sentido mágico a su contexto, pero de una manera particular en cada una de las historias.

Conclusiones

La identidad cultural es una construcción incesante cimentada en la historia de una región; en el caso de Latinoamérica responde a los ritos, creencias, tradiciones, rasgos y virtudes sobrevivientes de los pueblos originarios fusionados con las estructuras de poder impuestas por los conquistadores, esencialmente basados en las imposiciones religiosas católicas y sus creencias del bien y del mal. Asimismo, conlleva la oralidad de los esclavos africanos traídos con el afán de explotar la tierra colonizada.

Para los latinoamericanos entrevistados, la identidad se manifiesta en los aspectos tales como: compartir un idioma, las vivencias y atropellos marcados por la conquista y por los actuales gobernantes que ahora son quienes saquean los recursos de los países latinoamericanos que luchan a diario por progresar sin dejar de lado de ser quienes son; seres humanos formados por injusticias y pesares que siguen creyendo en lo místico, mágico y sobrenatural para mantener la esperanza de días mejores. Por su parte, la globalización da cabida a que la identidad cultural de una región sea dinámica y otorgue nuevas posibilidades para dar a conocer los rasgos identitarios al mundo.

Con respecto a la valorización de las leyendas en Latinoamérica, se desprende la gran importancia que en los últimos años han merecido a nivel sobre todo literario, donde varios compiladores y escritores, en algunos casos con ayuda de fondos públicos han sido capaces publicar libros de las leyendas de sus países y de Latinoamérica.

Es también importante señalar que, para las y los entrevistados resulta imperante que esta tradición oral pueda utilizar todos los medios masivos posibles como canales de difusión, pero también deben existir esfuerzos para conservar la oralidad de las historias transmitidas de generación en generación a través de padres y abuelos, que son quienes a través de la palabra divulgan la emoción, la magia y la fantasía.

Además, ha sido posible identificar aquellas leyendas que de alguna manera son un hilo conector entre algunos de los países latinoamericanos, y que en sus relatos se van adaptando a sus contextos de una manera excepcional, avivando el interés y que han sido capaces de mantenerse en el tiempo formando parte de la identidad latinoamericana debido a su capacidad de adaptación, y que en mayoría conserva los rasgos generales de la sobrenaturalidad y fantasía de los acontecimientos o personajes, tal es el caso de las leyendas de tesoros, leyendas de duendes y leyendas de brujas.

Por otra parte, existen dos leyendas que en los diferentes países o regiones los acontecimientos y personajes no se difuminan como las anteriores, sino más bien conservan su esencia de una manera muy clara: la leyenda del cura sin cabeza y la Leyenda de la Llorona.

Con respecto a la leyenda del cura sin cabeza, se ha identificado que existe un cambio en el título en algunos relatos y se presentan como; el padre sin cabeza, el jinete sin cabeza, el sacerdote sin cabeza.

En contraste con lo anterior, la Leyenda de la Llorona en todos los relatos mantiene de manera idéntica el nombre, que hace referencia al personaje principal, a pesar de que, en algunos casos, existe un cambio de circunstancias, espacio, tiempo o época que dan origen a la leyenda.

Referencias bibliográficas

Adame, H. (2018). *Mitos y leyendas de todo México*. México: Editorial Trillas.

Alfonso Amaro, Y., y Álvarez Cuellar, Y. (2019). Las leyendas cienfuegueras Como componente del patrimonio intangible local: atis- bos valorativos. *Universidad y Sociedad*, 11(3), 31-40. Recuperado de <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/1219>

Gialdino, I. V. (2019). *Estrategias de investigación cualitativa* (1a ed.). Barcelona: Gedisa.

Grenni, H. (2015). América Latina : cultura e identidad. *Revista Entorno*, 34-41. Recuperado de <https://www.camjol.info/index.php/entorno/article/view/6240>

Hall, S. (1989). Cultural Identity and cinematic representation. *Framework: The Journal of Cinema and Media*, (36), 68-81. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/44111666>

Kunath, E. (1 de Octubre de 2015). *La Identidad Latinoamericana. ¿Quiénes somos 'nosotros' los latinoamericanos? - YouTube*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=iSPJiAWHijc&t=490s>

López, N. (2017). 10 propuestas de Gabriel García Márquez sobre la identidad y unidad de Latinoamérica. Recuperado el 26 de mayo de 2020, de Redacción Centro Gabo website: <https://centrogabo.org/gabo/hablemos-de-gabo/10-propuestas-de-gabriel-garcia-marquez-sobre-la-identidad-y-unidad-de>

- Mansilla, S. (2006). Literatura e identidad cultural. *Estudios filológicos*, (41), 131–143. <https://doi.org/10.4067/s0071-17132006000100010>
- Martins dos Santos, J. (2014). *Cultura e identidad: interacción y conflicto en la construcción de una cultura común brasileña (Tesis doctoral)* (Universidad Complutense de Madrid). Recuperado de <https://eprints.ucm.es/29390/1/T35922.pdf>
- Martos, E. (2007). Cuentos y leyendas tradicionales (teoría, textos y didáctica). Cuenca: Arcadia.
- Maxwell, J. (2019). *Diseño de investigación cualitativa*. Barcelona: Gedisa.
- Molano, O. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera*, 7(7), 69–84. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4020258>
- Ocampo, J. (2006). *Leyendas populares colombianas*. Bogotá: Plaza & Janes. (Original publicado en 1996)
- Paz, O. (1950). *El laberinto de la soledad*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Ubidia, A. (2015). *Cuentos, leyendas, mitos y casos del Ecuador* (2. ed). Quito: Libresa.
- UNESCO. (2003). ¿QUÉ ES EL PATRIMONIO CULTURAL? Recuperado el 25 de mayo de 2020, de <https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>
- Vansina, J. (1985). *Oral Tradition as History* (J. Currey, Ed.). Nairobi: East African Educational Publishers.
- Vergara- Estévez, J., y Vergara, J. (2002). Cuatro tesis sobre la identidad cultural latinoamericana. Una reflexión sociológica. *Revista de Ciencias Sociales*, 77–92. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/708/70801206.pdf>
- Witzel, M. (2012). *The Origins of the World's Mythologies*. New York: Oxford University Press.

Análisis narratológico y comparativo de tres versiones animadas de la leyenda de la llorona

Pomaquero Yuquilema, M., Furió, D., & López, M. A.

Fecha de publicación: 5 de marzo de 2021

Revista: Inclusiones, 8(Especial), 274–293.

Disponible en:

<https://revistainclusiones.org/index.php/inclu/article/view/2539>

Resumen

Se presenta un análisis narratológico y comparativo de tres versiones animadas de la leyenda de la Llorona que son; Cuenta la leyenda, Fantasmagorias y Tremendas leyendas. A partir de una perspectiva cualitativa, se desarrolla una metodología de nueve pasos que surge de la adaptación de la metodología de análisis fílmico elaborada por Piñeiro (2000) y la inclusión de los elementos de la estructura narrativa planteados por Genette (1998). A continuación, se desarrolla un análisis comparativo de los elementos presentes en las versiones. Se concluye que las tres versiones de la leyenda, a pesar de proceder de diferentes contextos, contienen elementos similares en la estructura del relato, que gira en torno a una mujer que perdió a sus hijos y vaga arrepentida en su búsqueda mientras emite un llanto espeluznante.

Palabras clave: narrativa, animación, leyenda, la Llorona, Latinoamérica

Introducción

Latinoamérica y el mundo en general poseen relatos que manifiestan su identidad y memoria, los cuales han existido desde el inicio de la humanidad y en todos los lugares; “no hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos; todas las clases, todos los grupos humanos, tienen sus relatos” (Barthes, 1979, p. 2) .

Al mismo tiempo, los relatos han sido capaces de adaptarse a cualquier lenguaje; oral, escrito, en forma de imagen fija o en movimiento, de forma libre y equilibrada, dándose a conocer a través de mitos, leyendas, cuentos, el teatro, el cine, la pantomima, la conversación y cualquier extensión posible (Barthes, 1979).

Como parte importante de la identidad y memoria de las sociedades se encuentran las leyendas populares que se definen como narraciones populares de hechos, personajes o sucesos de la historia que acontecieron en un determinado lugar y tiempo y que poseen un componente fantástico y son parte de la cultura popular (Ocampo, 2006).

Así, en Latinoamérica, existen relatos de leyendas arraigados profundamente como parte de sus tradiciones orales, muchas de ellas presentes desde la época colonial, tal es el caso de la Leyenda de la Llorona (Rivas, 2003) que es conocida a lo largo de América Central, América del Sur, y en algunas partes hispanohablantes de Estados Unidos (Tórrez, Montes, & Montes, 2017). Además, de que es considerada una de las más famosas leyendas de origen prehispánico. (Rodríguez, Tapia, & Verduzco, 2009). Ha sobrevivido en el tiempo y espacio y es el punto de partida de diversos estudios entre ellos esta investigación.

Sin embargo, esta leyenda ha sido amoldada a su contexto, de tal forma que no se puede concebir un origen cierto, y como afirman en su estudio Shepherd & Humphries, 1994 (Tórrez et al., 2017) varía en cada contexto, y así cumple con la principal característica de una tradición oral.

Entonces, es oportuno hablar de un origen incierto, ubicado en un espacio y tiempo inconcluso, que tiene como personaje central una mujer que ha perdido a sus hijos y vaga en medio de gritos y lamentos espeluznante (Calvo, 2019). Existen diversos estudios realizados a partir de la leyenda bajo diferentes perspectivas; tal es el caso de (Brinkman, 2019) que en su tesis doctoral ha profundizado acerca de la imagen arquetípica de las madres fundada en los pensamientos patriarcales de la cultura mexicana que se muestran en el personaje.

Por su parte, en el estudio literario - simbólico de La Leyenda de la Llorona se establece que a pesar de las diversas versiones del relato, “la Llorona siempre logra esa venganza apelando a los miedos del ser humano, triunfando irremediabilmente lo irracional y sobrenatural sobre lo racional y demostrable”(Rodríguez et al., 2009).

Otra investigación importante es la llevada a cabo por Horcasitas y Butterworth quienes recopilaron 120 versiones de la leyenda con el fin de reconstruir el prototipo de la que consideran la más “extendida leyenda de la Llorona ” que aparece en las noches y llora por haber perdido a sus hijos(Horcasitas & Tlalocan, 2016).

Asimismo, existe un análisis comparativo de la Leyenda la Llorona en donde los autores estudian el relato de la versión colombiana y nicaragüense respectivamente. A través de su estructura, diferencias y similitudes los autores concluyen que ambas historias son acerca de una mujer que pierde la razón por caer en desgracia con un hombre y sus mensajes se centran en la desobediencia (Tórrez et al., 2017).

Resulta claro que la leyenda de la Llorona es un relato que despierta un gran interés, debido al valor y significado para la sociedad latinoamericana, la cuál ha sido estudiada desde diferentes puntos de vista logrando aportaciones significativas, sobre todo en cuanto al análisis del relato literario.

En el campo audiovisual se han realizado diversas producciones tales como la versión mexicana de Ramón Peón en 1933. Otra película ha sido la herencia de la Llorona en 1947 dirigida por Mauricio Magdaleno. Asimismo, el grito de la muerte, que es un western dirigida por Fernando Méndez en 1959.

Al año siguiente, en 1960 sale a la luz una de las versiones que mayor similitud guarda con los relatos prehispánicos y corresponde al director René Cardona. Otra versión realizada en 1963 corresponde a una versión en donde la protagonista realiza un pacto con el diablo a cambio de belleza y poderes, fue dirigida por Rafael Baledón.

En 1974 se realiza una versión ambientada en la época colonial denominada La venganza de la Llorona de Miguel M. Delgado (Zamorano, 2011).

Las Lloronas de 2004, dirigida por Lorena Villarreal, que sigue la corriente del relato prehispánico mexicano, pero en donde se añade la muerte de todo hijo varón a temprana edad como una especie de maldición. En 2007, la película de terror Kilómetro 31, dirigida por Rigoberto Castañeda inspirada en la leyenda y a su vez analizada por St- Georges, 2018, en donde a través de una deconstrucción se examina “cómo la película depende de la presencia ausente del indígena mexicano para luego reinscribirse a través de una inquietante modernización del mito de Llorona”

En el año 2019 el estudio Norteamericano Warner Bros produjo la película “The curse of la Llorona ”, que como señala en su página web fue basada en la atemporal leyenda hispánica.

Además, existen productos para televisión basados en la Leyenda de la Llorona . En Costa Rica en el año 2016, Trece Costa Rica Televisión, trasmite Leyendas Costarricenses, que es una miniserie acerca de las leyendas mas conocidas del país, en donde La Leyenda de la Llorona y el Juicio de la Llorona, forman parten del contenido.

RCTV, canal venezolano, produjo en el año 2002 el programa “Archivos del más allá’ un exitoso programa que “narraba asombrosas historias de misterio y terror que le pueden suceder a cualquier persona, en cualquier momento, cambiando drásticamente para siempre sus vidas” (De Lacavalerie, 2020).

En el ámbito de la producción animada, existe el desarrollo de largometrajes, series, videoclips musicales, cortometrajes, entre otros, realizados por estudios de animación profesionales y por creadores aficionados, que de alguna manera buscan a través de la animación trasladar estos relatos principalmente al público joven.

Otro ámbito de las artes en el cual La Leyenda de la Llorona ha sido presentada es en la música, es así que la canción “la Llorona ” de origen anónimo y versionada por diferentes artistas entre ellas la excepcional Chavela Vargas que al decir “ Ay de mí, Llorona, Llorona, Llorona, llévame al río”. Aparece como una mezcla de novia y de madre (Baxmeyer, 2015)

Igualmente, el grupo español Mago de Oz en su disco Gaia lanzado en 2003, cuenta con una melodía instrumental titulada La Leyenda de la Llorona (Ecured, 2018).

Los títulos expuestos anteriormente, son una muestra de cómo La Leyenda de la Llorona ha pasado de la oralidad a la literatura y ha sido adaptada al audiovisual en diferentes formatos y medios.

Es de resaltar que los estudios más significativos referentes a los relatos de mitos, leyendas y cuentos han sido desarrollados desde el estructuralismo, el cuál según Aamotsbakken (2010), “ve a la obra literaria como un sistema de estructuras que interactúan entre sí” citado en (Tórriz et al., 2017). Asimismo, para Greimas es posible “definir los componentes estructurales del mito a partir de todo una serie de micro secuencias generales capaces de explicar, en sus propios términos, cualquier mito y atribuirle así un contenido semántico concreto” (Zapico, 2020).

La narratología por su parte, al examinar la estructura, aspectos, elementos, funciones y relaciones de los relatos tiene una estrecha relación con el estructuralismo e incluso se podría decir que es una aplicación y se fundamenta en los preceptos acuñados por Todorov, Propp, Barthes, Strauss, Greimas entre otros (Fludernik y Pirlet, 2012) y otorga las posibilidades para analizar corpus textuales a partir de las consideraciones profundas desarrolladas por los teóricos estructuralistas, han permitido obtener interesantes puntos de vista para algunos teóricos del cine (Sánchez-Navarro & Lapaz, 2014).

Sobre la base de las consideraciones anteriores, el presente artículo propone realizar un análisis narrativo de tres producciones animadas latinoamericanas de La Leyenda de la Llorona desde una perspectiva cualitativa, y desarrollando una metodología de nueve pasos, basada en el estructuralismo y adaptada al cine. Es así, que en primer lugar, se ha buscado las producciones animadas del relato realizadas en Latinoamérica para seleccionar tres que cumplan con ciertos

criterios de similitud, primando que se hayan desarrollado por estudios profesionales y que el país de desarrollo del relato sean distintos entre sí y que correspondan a la misma tipología.

Las producciones que se analizan en este artículo corresponden a capítulos de series de La Leyenda de la Llorona de las producciones Fantasmagorías, Tremendas leyendas y Cuenta la leyenda que han sido contextualizadas en México, Costa Rica y Chile, respectivamente.

Para cada uno de los capítulos seleccionados se ha desarrollado una ficha técnica que consta de los datos relevantes de la producción y la sinopsis, se ha determinado la premisa que contempla lo que el autor quiere decir con su obra, el desarrollo de la escaleta que es un esqueleto del guion, además, se identifica los elementos de la narrativa. Posteriormente se ubican los puntos de giro, que son los puntos de anclaje de la acción dramática y mantienen la trama unida (Sánchez Testón, 2017) y se extrae el mensaje o moraleja del relato.

Finalmente se analizan los resultados para interpretarlos de manera individual y a continuación mediante un análisis comparativo de las piezas audiovisuales determinar las similitudes existentes en los relatos y determinar cuáles son los elementos que se adaptan según el contexto del relato.

Metodología

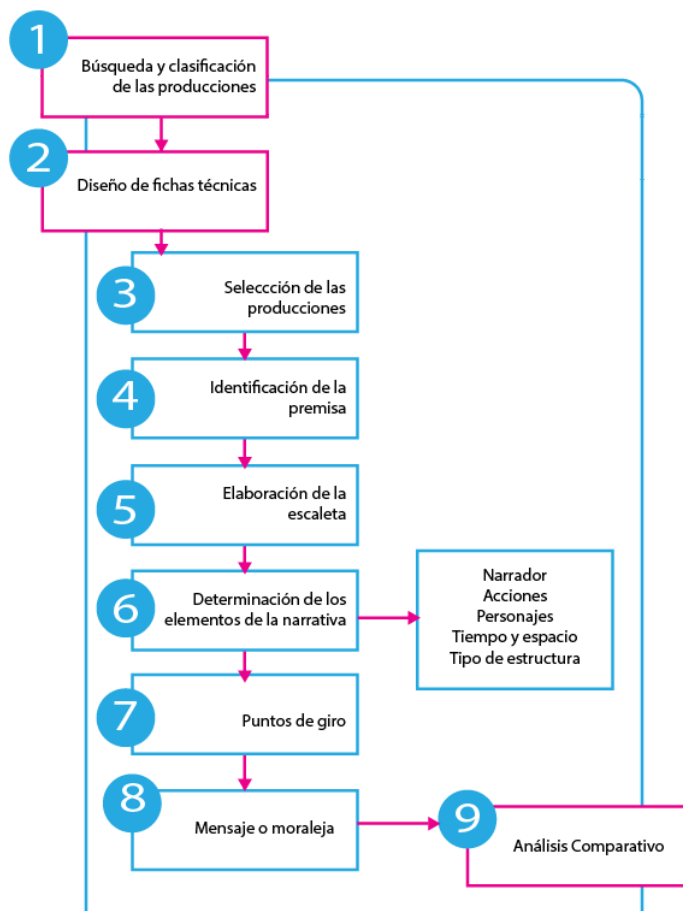
La perspectiva metodológica de la investigación, corresponde a un planteamiento cualitativo, el cual es “fundamentalmente interpretativo; su foco de interés está en la descripción, análisis e interpretación que conducen a la comprensión de la realidad en el estudio”. (Rojas de Escalona, 2010, citado en (Zerpa de Kirby, 2016, p. 216) Asimismo, se mueve dentro de la subjetividad, y se interesa por develar los significados de las experiencias de los sujetos con el fin de comprenderlos a partir de la escucha activa de sus relatos (Ceballos Ramos & Rodríguez, 2020).

Es importante acotar que como señala Aumont (1990) no existe una metodología única o correcta para analizar el discurso fílmico debido a su complejidad; y que “cada metodología de análisis no sólo debe adaptarse al tipo de película sino a las exigencias del investigador” (Piñeiro, 2002, p. 56)

Bajo esas consideraciones, esta investigación adapta la metodología propuesta por Eugenio Sulbarán Piñeiro, quién estructura su método en base al estructuralismo y a la semiótica del relato (Piñeiro, 2000). También se desarrolla algunos elementos presentes en la narratología propuestos por Gennete (1998) que permitan “reconocer sus rasgos distintivos” (Zavala, 2015).

De tal manera, se presenta un enfoque de análisis del relato, aplicado a producciones audiovisuales animadas, tomando en consideración sus particularidades, se han eliminado elementos no aplicables a estas producciones o que no aportan con los objetivos del trabajo, y del mismo modo se añaden elementos que como investigadoras nos resultan relevantes. La figura 1 muestra el desarrollo de nueve pasos llevados a cabo para la consecución de los objetivos del estudio.

Figura 1. Método para el análisis de las producciones animadas.



Fuente. Elaboración propia

Para obtener los elementos útiles para este análisis, tras definir las preguntas de investigación, se elaboraron los siguientes pasos:

Se realizó una búsqueda exhaustiva de las producciones audiovisuales animadas de La Leyenda de la Llorona realizadas en Latinoamérica, y que se encuentren en plataformas online ya sean libres o de pago, las cuáles se clasificaron según su tipo: cortometraje, largometraje, serie o capítulo de serie y videoclips.

Se diseñó una ficha técnica por cada una de las 12 producciones encontradas, la ficha consta de información relevante para determinar la procedencia, duración, formato, director, sinopsis, productora, entre otros.

Se seleccionó las producciones animadas a analizar, basándonos en que fueran realizadas por estudios profesionales, la tipología a la que pertenecen y el país en el que se desarrolla el relato. Los siguientes pasos realizados fueron aplicados individualmente a cada capítulo de serie seleccionado luego del visionado de las producciones, lo cual corresponde a una deconstrucción del capítulo basado en los conceptos de la teoría del guion y de la narrativa pero con un punto significativamente interpretativo por parte de las investigadoras.

Se identificó la premisa del relato, basados en el capítulo específico y no en todo el relato que la serie puede contar.

Se elaboró la escaleta, que contiene la escena, los personajes y las acciones, basándonos en el visionado del capítulo, lo cual tuvo una dificultad debido a que este es un paso previo a escribir el guion y en este caso fue a partir de ver el producto final.

Se pudo determinar los elementos de la narrativa, basados en la teoría del estructuralismo y narratología se analizó lo siguiente:

Narrador; para conocer el papel en el relato así como el tipo de narrador que es.

Personajes; mediante la creación de fichas de personales, que contienen sus rasgos físicos, sociológicas, misión en la vida, comportamientos y descripción general, para conocer el desenvolvimiento en el relato. Además de identificar el tipo de personaje que son y su peso en la trama.

Acciones, que corresponden a todo lo que realizan los personajes en cada escena y sirvió para analizar la incidencia en el rumbo de la trama.

Tiempo y espacio; que determina la época de desarrollo del relato y los escenarios reales o ficticios.

Tipos de estructura; se fragmentó las acciones del relato para conocer el tipo de estructura correspondiente, clásica de tres actos, montaña rusa, el viaje del héroe, etc.

Se identificaron los puntos de giro presentes, así como el clímax del relato.

Se identificó e interpretó el mensaje o enseñanza que se puede extraer de la historia, tomando en consideración que se puede presentar más de un solo mensaje.

Una vez realizado los pasos anteriores se desarrolló una tabla con los criterios de similitud, con el fin de realizar el análisis comparativo de las tres producciones animadas.

Producciones animadas de la leyenda

La búsqueda realizada de las producciones animadas latinoamericanas en las diferentes plataformas ha dado como resultado 12 producciones, las mismas que se detallan en la Tabla 1. Se desarrollaron 12 fichas técnicas correspondientes a un largometraje, tres capítulos enmarcados en series animadas, 1 clip musical y 7 cortometrajes. Un ejemplo de la ficha técnica se observa en la Tabla 1.

Tabla 1. Producciones animadas de La Leyenda de la Llorona

Título	Tipo	Plataforma	Url
Cortometraje: La cripta	cortometraje	Youtube Rafael Gutiérrez Mercadillo	https://www.youtube.com/watch?v=EXRKnf4vLdc&t=7s Fecha de visionado: 10 julio de 2020
La Llorona	cortometraje	Youtube Hugo León Ortiz Castellanos	https://www.youtube.com/watch?v=gULX4i7c1wU Fecha de visionado: 10 julio de 2020
La Llorona : versión mexicana	cortometraje	Youtube Hugo León Ortiz Castellanos	https://www.youtube.com/watch?v=tPHCLX4Dk78&t=3s Fecha de visionado: 11 julio de 2020
La leyenda de la Llorona	largometraje	Netflix	https://www.netflix.com/ec-en/ Fecha de visionado: 20 agosto de 2020
La Llorona	cortometraje	Ncomix	https://www.youtube.com/watch?v=HvasVwZPfok Fecha de visionado: 22 agosto de 2020
La Llorona	cortometraje	Vimeo Carlos Tellez	https://vimeo.com/137325990 Fecha de visionado: 25 agosto de 2020
Fantasmagorías: la Llorona	serie	Youtube HBOenLatinoAm erica	https://www.youtube.com/watch?v=ac83yUPRLB0&list=PLbNCjq0q-mroKlJEUBwPmqxh2aS-ePYqq&index=1 Fecha de visionado: 27 agosto de 2020
Cuenta la Leyenda: La	serie	Youtube Cuenta la Leyenda	https://www.youtube.com/watch?v=o8ss4am5T3k Fecha de visionado: 28 agosto de 2020

Leyenda de la Llorona			
la Llorona . nueva versión	cortometraje	Youtube Hugo León Ortiz Castellanos	https://www.youtube.com/watch?v=QcYXbZPcYPg&t=41s Fecha de visionado: 28 agosto de 2020
la Llorona /Latin Legend /Gacha life Curse of la Llorona (mini movie)	cortometraje	Youtube KEON/ el rey rana	https://www.youtube.com/watch?v=uJUhjW2k1f8&t=293s Fecha de visionado: 28 agosto de 2020
la Llorona . Canción infantil para Halloween	Videoclip musical	Youtube Luna Creciente	https://www.youtube.com/watch?v=VCONZAvc_RI Fecha de visionado: 30 agosto de 2020
Tremendas Leyendas: la Llorona	serie	Boonet	https://www.boonet.co/tremendas-leyendas-serie Fecha de visionado: 31 agosto de 2020

Fuente. Elaboración propia con base en los datos de las fichas técnicas.

Tabla 3. Ficha técnica Tremendas leyendas: la Llorona.

Título	Tremendas Leyendas. La Llorona
Año	2020
Duración	5:05 min
País	Costa Rica
Director	Ruth Angulo
Guion	José Ulloa
Música y diseño de sonido	Leo Rojas
Estudio que lo produce	Casa Garabato
Género	Aventura, infantil
Tipo	Capítulo de serie
Plataforma o medio de visualización	Boonet.co/ Trece Costa Rica Televisión
Url	https://www.boonet.co/tremendas-leyendas-serie
Sinopsis	tres valientes niños y su abuela mágica enfrentan a los monstruos de las leyendas costarricenses y en su primera aventura se enfrentan a la Llorona.

Fuente. Elaboración propia con base en casagarabato.com

El largometraje animado titulado La Leyenda de la Llorona, realizado en el año 2011, dirigida por Alberto “chino” Rodríguez, con una duración de 85 minutos y que actualmente se puede ver en la plataforma de streaming Netflix, Corresponde a la segunda película temática acerca de las leyendas realizada por el estudio mexicano Ánima estudio.

Esta película relata “la nueva aventura que emprenden Leo San Juan, Teodora, Don Andrés, Alebrije y las Calaveritas de Azúcar para atrapar a la Llorona, el espectro que tiene asolado al pueblo de Xochimilco”(Anima,2020).

En cuanto a capítulos de series, HBO Latinoamérica junto al estudio argentino FREAK ha desarrollado el capítulo titulado la Llorona, que pertenece a la serie de terror “Fantasmagorías” dirigida por Juan Sparano en el año 2015, y que relatan las historias más terroríficas de Latinoamérica. El capítulo tiene una duración de 1:45 minutos actualmente se encuentra en el canal de YouTube de la cadena y en sus plataformas de pago. La historia se desarrolla en la ciudad de México y trata de una humilde empleada mantiene un romance secreto con el joven de la casa, al quedarse embarazada el joven el joven la engaña. En la desesperación de haberse sentido burlada busca venganza a través de sus hijos y comete una atrocidad. Su alma vaga en busca de sus hijos.

El segundo capítulo de serie se titula la Llorona, con una duración de 10:59 minutos y pertenece a la serie “Cuenta la Leyenda”, desarrollada por YESTAY para CNTV y cuyo relato se desarrolla en los parajes chilenos. Los directores son Jorge Olgún y Julio Pot y se puede ver en el canal Cuenta la Leyenda en YouTube y en la página web CNTV infantil. El relato trata de “Los hermanos Joaquín y Valentina, que recorren Chile acompañando a su madre fotógrafa. En los tediosos viajes, su abuelo los entretiene con relatos tenebrosas leyendas. En cada destino conocerán a seres sobrenaturales, terroríficos escenarios y misteriosas situaciones, enfrentando sus miedos y superando el peligro. Mientras acampan en un bosque de la zona central de Chile, les llama la atención la presencia y nerviosismo del guarda parques. Según el abuelo, es por la presencia de la Llorona, una mujer que recorre los bosques y campos durante la noche buscando a sus hijos muertos”. (CNTV,2020)

Asimismo, en el 2020 se ha estrenado la serie Tremendas leyendas dirigida por Ruth Angulo de Casa Garabato y que se encuentra disponible en Boonet.co; que cuenta con una versión costarricense de la Llorona con una duración de 5:05 minutos y trata de “tres valientes niños y su abuela mágica que enfrentan a los monstruos de las leyendas costarricenses entre ellas a la Llorona ”.

Con respecto a los cortometrajes, se han encontrado 6 producciones desarrolladas por autores *amateurs*, que a través de YouTube y VIMEO han publicado sus producciones y las mismas tienen como escenarios países como México y Colombia. La duración de estas producciones se sitúa entre los 52 segundos y los 4 minutos. Por su parte, la productora Ncomix de México desarrolló un fragmento

del relato de la Llorona enmarcado en su producción “Historias de Libertad” que corresponde a un cortometraje acerca de los hechos relacionados con la independencia mexicana.

Finalmente, existe un videoclip de la canción titulado “la Llorona ” que ha sido escrito y producido por Víctor y Pablo Escalona, para Luna Creciente, una productora venezolana, que dirige la historia hacia un público infantil y fue estrenado en su canal de YouTube en el 2019.

Del corpus de producciones presentadas, se han seleccionado en primera instancia aquellas que han sido desarrolladas por estudios profesionales, pertenecen a la misma tipología y a su vez el relato se lleva a cabo en diferentes países. De tal modo que las producciones seleccionadas corresponden a capítulos de series de La Leyenda de la Llorona de las series tituladas: Fantasmagorías (HBO Latinoamérica, 2015), Cuenta la leyenda (CNTV, 2017) y Tremendas leyendas (Casa Garabato, 20202).

El análisis de estas producciones en un primer momento, se basa en la deconstrucción de la narrativa con base en un visionado profundo individual para a raíz de esto, realizar un análisis comparativo para conocer las similitudes a nivel del relato.

La Llorona : fantasmagorías

Corresponde al primer capítulo de la primera temporada de la serie Fantasmagorías, presentada por HBO Latinoamérica en el año 2015.

La premisa de este capítulo es “engañada por el amor de su vida, una mujer termina maldiciéndose a sí misma” (HBO,2020), en donde se presenta claramente al personaje principal, la mujer; el conflicto que es el engaño por parte del amor de su vida y el desenlace que es una maldición eterna.

El diseño de la escaleta realizado a partir del visionado del capítulo, ha permitido extraer que este relato se desarrolla en 18 acciones distribuidas en 14 escenas y realizadas por 3 personajes.

Por parte de los elementos presentes en el capítulo se encuentra que el narrador es un personaje omnisciente, que relata la historia en tercera persona y que al mismo tiempo actúa como un personaje principal pero sin intervenir directamente en el desarrollo de la historia, recuerda y cuenta con un estilo indirecto. Posee una gran elocuencia, que se determina por la voz del actor de doblaje Marcelo Armand, quien transmite un sentido lúgubre y aterrador. Físicamente es delgado y demacrado, y su profesión es tranopractor.

Asimismo, se identifica que la protagonista de la historia es una muchacha joven, delgada, de cabello y ojos oscuros. Su procedencia es humilde al haber nacido en un pueblo y trabajar como empleada; es dulce e ingenua, pero al verse engañada por la persona a quien confió su amor, cambia su comportamiento y toma decisiones emocionales y perjudiciales para su vida. Siendo un personaje profundo y dinámico.

El antagonismo de la historia recae en el joven rico, que se muestra como joven y galante, que se deja llevar por el egoísmo personal y es incapaz de afrontar sus decisiones, recurre al engaño para solventar sus problemas y carece de evolución.

Adicionalmente, existe un personaje incidental que no influye en el relato, y forma parte de la ambientación, se trata de un cadáver que se encuentra sentado frente a “Narrador”, y es a quien le cuenta el relato.

El tiempo en el cual el “Narrador” relata la historia se asume como el presente”, la época del desarrollo mismo de la leyenda no se especifica, pero se lleva a cabo como una historia del “pasado” que tiene consecuencias actuales. Asimismo, la historia es contada de forma progresiva y lineal.

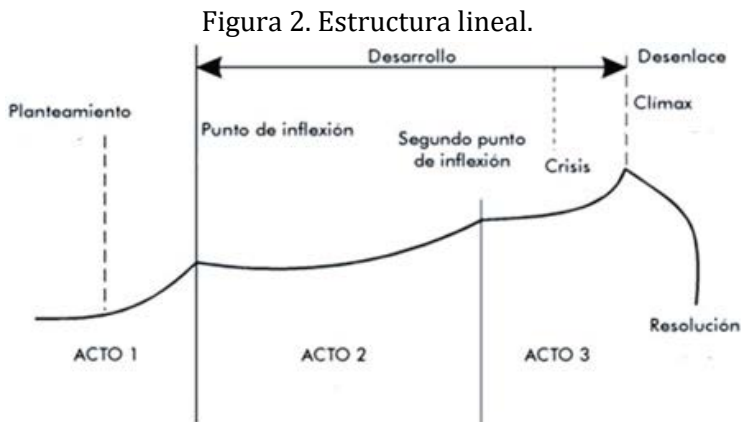
En cuanto al espacio, el relato se lleva a cabo en tres espacios reales: El primero corresponde a la habitación en donde el narrador da a conocer la leyenda, que es una especie de oficina sucia y descuidada. El segundo espacio es la Ciudad de México, o llamado Distrito Federal, y específicamente el norponiente, que es una zona exclusiva de familias adineradas, en donde la muchacha trabaja. El tercer espacio es el pueblo de la muchacha, su iglesia y plaza.

Las acciones principales que inciden en el relato se desarrollan cronológicamente de la siguiente manera.

En primer lugar, la muchacha es empleada en una casa adinerada mantiene un romance secreto con el joven rico; queda embarazada y tiene a dos hijos; el muchacho le dice que se vaya a su pueblo y el escaparía para casarse con ella; el joven nunca llegó a la boda. La muchacha desolada se encuentra en la puerta de la iglesia; camina con sus dos hijos en brazos hacia una fuente de agua. Ahoga a sus pequeños hijos y desaparece. Su alma vaga por oscuros callejones entre llantos espeluznantes. Estas acciones se enmarcan en una estructura clásica o lineal de tres actos, con planteamiento, desarrollo y desenlace.

El primer punto de giro es cuando la muchacha se queda embarazada, de tal modo que la relación secreta se ve amenazada y por tanto el modo de vida del joven de la casa. El segundo punto de giro es cuando el joven engaña a la muchacha para

que se vaya de la casa a cambio de una promesa de matrimonio y nunca llega. El clímax de la historia es cuando la mujer al verse engañada ahoga a sus hijos en una fuente. El desenlace es cuando el alma de la mujer arrepentida vaga entre lamentos espeluznantes en busca de sus hijos muertos.



Fuente. <https://blog.taiarts.com/guion-sin-acento-guion-cinematografico-iii-la-estructura/>

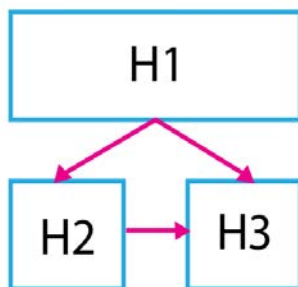
Finalmente, el mensaje o moraleja de este capítulo de serie, desde el punto de vista personal es que las decisiones tomadas de manera emocional ya sean positivas o negativas no nos dan un panorama lógico y razonado de las consecuencias, las que pueden ser como en este caso terribles e irreversibles a pesar del arrepentimiento causado.

La Leyenda de la Llorona : Cuenta la leyenda

La versión chilena de la leyenda de la Llorona, perteneciente la serie Cuenta la leyenda (2017), y dirigida a un público infantil, la premisa de este relato es que la curiosidad puede llevarnos a enfrentar aventuras escalofriantes, esta premisa se basa en la historia anfitrión o H1, (Zavala, 2015), si en cambio, nos centramos en la historia huésped o H2 (Zavala, 2015) se podría decir que la premisa se trata de que la locura lleva a decisiones que causan un arrepentimiento eterno.

En cuanto al desarrollo del esqueleto, se ha encontrado que existen 26 escenas en donde se desarrollan 68 acciones, se han identificado 10 personajes en la historia H1, y 3 personajes en la historia H2, además es posible determinar una H3 que cuenta con 3 personajes, como se muestra en la siguiente imagen:

Figura 3. Estructura de la historia en donde H1 es la historia anfitrión y H2 y H3 son historias huéspedes.



Fuente. Elaboración propia con base en la información de (Zavala, 2015)

En cuanto al Narrador, en H1 es intradieгético y habla en tercera persona al contar H2. En H3 el narrador habla en primera persona y es un personaje protagonista.

Los personajes en H1 son: Joaquín “Caco”, quien es un personaje protagonista y dinámico, físicamente corresponde a un niño de 10 años de cabello y ojos negro, posee una personalidad curiosa y aventurera. Valentina “Vale”, es una niña de 8 años, de cabello y ojos negros, es alegre, aventurera y valiente, le gusta explorar y acompañar a su hermano, tiene un apego especial a su muñeca “La Colorina” el tipo de personaje es protagonista y dinámico.

La mamá es una mujer de edad media, fotógrafa de la naturaleza que viaja por todo Chile documentando la flora y fauna endémica. Es alegre y responsable con la crianza de sus hijos. Su personaje corresponde a un secundario y estático.

El abuelo al ser el narrador de las Leyendas es un personaje principal que cuenta cada aventura a los niños, es esta historia es estático.

Los guardaparques corresponden a jóvenes, que cuidan el camping, con personalidades autoritarias pero al verse frente al peligro son cobardes. Son personajes secundarios.

El perro que Caco se encuentra en el camping es un personaje secundario que lo acompaña en la aventura. Los turistas son personajes secundarios que aparecen durante un coto periodo y no influyen directamente en el argumento.

El personaje de la Llorona en esta historia es antagonista y dinámica; físicamente corresponde a un esqueleto de una mujer con cabello gris que se mueve en el camping en busca de sus hijos.

En H2, los personajes corresponden a la Llorona como personaje principal y protagonista que en un primer momento es una joven que pierde la razón y toma una decisión fatal y se convierte en la Llorona. Los personajes secundarios son el hijo mayor y el bebé.

En H3, el abuelo de joven es el protagonista que tiene a su perro “ el negro” como personaje secundario y se encuentra a la antagonista “la Llorona ” quien recorre los bosques.

El relato H1 se desarrolla en un tiempo presente, H2 que es el relato acerca del origen de la leyenda se desarrolla en un tiempo pasado, sin especificar una época. H3, por su parte también se desarrolla en una época pasada, cuando el abuelo era joven. Por tanto, en el relato existe tres tiempos, un pasado no definido en el que se desarrolla la un pasado de cuando el abuelo era joven, y un tiempo presente donde acontece la nueva aventura.

El espacio del relato es Chile, no se especifica una ubicación exacta pero se entiende que la mujer se deshizo de sus hijos en una zona boscosa junto a un río y por tanto, la Llorona se presenta en zonas similares a lo largo de Chile.

En cuanto a las acciones principales en H1 son las siguientes: La familia se encuentra sentada tomando la merienda, los guardaparques vigilan la zona de camping, el abuelo empieza a narrar la leyenda; en este punto se introduce H2, en donde la mujer se muestra dentro del río con sus hijos y posteriormente se encuentra sola con una expresión desesperada, finalmente se dibuja una silueta de un esqueleto. Inmediatamente se introduce H3, que muestra al abuelo joven parado junto a su perro “el negro” mientras aparece la silueta de la Llorona.

A continuación el relato regresa a la historia anfitriona H1, en donde todos se van a dormir, y Caco decide irse en la noche a explorar el campo solo, Valentina con una linterna se disfraza de la Llorona y lo sigue, Caco se encuentra con un perro y este lo sigue, Caco sigue explorando y la Llorona aparece frente a Caco, Valentina en otro lugar se encuentra con los guardaparques y los asusta. Los guardaparques huyen, Caco junto con negro se dirigen a la oficina de guardaparques corriendo en la oficina piden ayuda mientras los guardaparques abandonan el camping por el peligro de la Llorona, Caco descubre que Vale estaba disfrazada de la Llorona, y aparece entre gritos espeluznantes, todos corren pero los guardaparques se esconden en la oficina, los niños se quedan fuera y empiezan a correr, el negro se enfrenta a la Llorona y ella le lanza por el aire, la Llorona levanta por el aire a Caco y lo ahoga, la Llorona se fija en la muñeca de Valentina, Vale entrega a su muñeca a la Llorona, la Llorona toma a la muñeca y libera a Caco, la Llorona se va

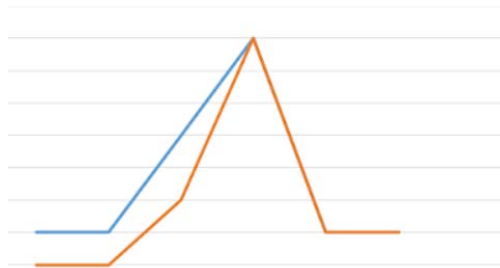
conforme, los niños regresan al dormitorio, al día siguiente el negro trae de vuelta a la muñeca, todos se ponen felices y van a desayunar.

El tipo de estructura que maneja es una historia con varias historias. H1 Corresponde a una estructura clásica de tres actos, de manera lineal se desarrolla el planteamiento, nudo y desenlace.

Los puntos de giro de H1 son: cuando El abuelo cuenta la leyenda de la Llorona, el siguiente cuando la Llorona aparece frente a Caco, el clímax es el momento cuando la Llorona aparece frente a los niños y empieza a ahogar a Caco, el desenlace corresponde cuando la Llorona toma a la muñeca se va y la familia desayuna feliz. Partiendo del consejo del abuelo no es aconsejable bromear con La Leyenda de la Llorona porque se puede aparecer y reclamar en busca de sus hijos.

Además, en el desarrollo de la Leyenda, la mujer después de realizar el acto macabro se arrepiente y se suicida, es así que parte del mensaje que deja es que hay decisiones precipitadas que nos pueden llevar a consecuencias terribles. Finalmente, el acto de valentía de Vale nos enseña que pequeñas acciones pueden cambiar radicalmente el rumbo de una historia.

Figura 4. Estructura de la historia en donde H1 es la historia anfitrión y H2 y H3 son historias huéspedes.



Fuente. Elaboración propia con base en la información de (De la Rosa, 2016)

La Llorona : Tremendas leyendas

Es una serie costarricense que en su primer capítulo relata la versión de la región de la Leyenda de la Llorona, la premisa de este relato consiste en que para los incrédulos es necesario enfrentar aventuras aterradoras para creerlas, para H2 la

premisa se trata de que al no encontrar apoyo y sentirse desesperada una mujer puede tomar una lamentable decisión.

En el desarrollo de la escaleta se han determinado que existen 10 escenas en las que se desarrollan 34 acciones con 8 personajes. Dentro de la historia anfitriona H1 existen 8 personajes y en H2 3 personajes.

Dentro de los elementos narrativos se ha identificado una narradora intradiegetica que pertenece a la primera historia pero en un momento relata otra historia en un segundo nivel.

Los personajes en H1 corresponden a la abuela como personaje principal y es conocida como bruja Zárate, es una abuela con poderes, amorosa en su comportamiento, llena de sabiduría que ama a sus nietos y tiene como propósito proteger a los espíritus de mitos y leyendas y enseñar esa sabiduría a sus nietos.

Daniela es un personaje principal, es una adolescente de cabello castaño y piel canela, que en un primer momento tiene mucha incredulidad en las historias de su abuela, es valiente y decidida.

Javi es otro personaje principal, que corresponde a un niño de aproximadamente 12 años, con cabello castaño oscuro y de piel canela, es un niño aventurero.

Gabriel es el siguiente personaje principal que es un niño de cabello negro, rizado y piel canela, aunque es el mas pequeño es el más decidido a enfrentar aventuras junto a sus hermanos y abuela.

Bayardo, el pavo real es un personaje que tiene poderes mágicos y vive con la abuela. Es un personaje secundario.

Finalmente, se encuentra el personaje de la Llorona, que en este caso corresponde a un personaje antagonico, físicamente este personaje es un monstruo que vive en el río es de color verde, su motivación es encontrar a su hijo muerto y hallar paz.

Por otra parte, en H2 existe un personaje principal y dinámico, la muchacha que se convierte en la Llorona ; los siguientes personajes son los padres que le dan la espalda a la muchacha y son personajes estáticos y secundarios y el hijo que es un personaje incidental.

La historia H1 se desarrolla en un tiempo presente, cuando la abuela explica la leyenda H2 el tiempo cambia al pasado, este relato se ubica hace 300 años con respecto al presente. El espacio de desarrollo es Costa Rica, en una zona boscosa y cerca de un río.

Las acciones se desarrollan de manera cronológica en H1, en donde se encuentran las siguientes acciones principales: La abuela prepara el desayuno para sus nietos, quiénes desayunan y usan sus dispositivos tecnológicos, la luz de la habitación se apaga y Javi toma una vela y la enciende, Gabriel y el pavo tiemblan de miedo, Se escucha un lamento desgarrador, la abuela chasquea los dedos y prende una lámpara, toma el libro de mitos y empieza a relatar la Leyenda, que es H2, en donde la muchacha aparece sola en el bosque asustada, los padres enojados le sacan de la casa al verla embarazada, la muchacha se dirige a una cascada, el bebé recién nacido llora, la mujer lo arroja al río, la mujer llora desesperada.

Desde el punto se vuelve al relato H1 en donde se escucha el lamento de la Llorona, todos deciden ir al bosque en busca de la Llorona, se meten al río para cruzarlo, Gabriel es atrapado por el monstruo, quien sale del agua mientras llora, la abuela enfrenta al monstruo con su medallón y el pavo real, una figura de un tigre de agua aparece y ataca a la Llorona, el niño es rescatado. Los niños duermen y la abuela cierra la puerta, se dirige al río con Bayardo e invoca a la Llorona, la abuela abre el libro y la Llorona entra al libro para reunirse con su hijo. La abuela se marcha y una figura estática de madre e hijo aparecen.

Esta historia corresponde a una historia dentro de otra, H1 y H2 corresponden individualmente a una historia de tres actos.

El primer punto de giro corresponde cuando se escucha el lamento de la Llorona y la luz se va, el segundo punto de giro es cuando la Llorona toma a Gabriel, el clímax es cuando la abuela enfrenta a la Llorona con sus hechizos y lo rescata, el desenlace es cuando la Llorona entra al libro y se puede encontrar con su hijo.

El mensaje en H1 es que los abuelos guardan mucha sabiduría y se pueden aprender lecciones valiosas de valor de ellos. En H2 el mensaje que se transmite es que no hay que dejarse llevar por las emociones ya que pueden traer consecuencias lamentables.

Análisis Comparativo

Habiendo realizado un análisis estructural y narratológico de cada uno de los relatos, es momento de realizar un análisis comparativo con base en esos elementos.

Como punto de partida se ha analizado la premisa de las tres producciones y se ha determinado que cuentan dentro de la historia anfitrión o huésped con un personaje femenino que por una emoción o sentimiento profundo en un momento de arrebato toman una decisión lamentable que las condena de por vida pese a su arrepentimiento.

En segundo lugar, al analizar los datos de las escaletas se encuentra que existe un número de escenas dispares entre los capítulos de serie, lo cual se refleja igualmente en el número de acciones. El número de personajes en cada relato es distinto en parte por el tiempo de duración de cada capítulo y porque tanto el capítulo de Cuenta la leyenda como el de Tremendas leyendas tienen historias huéspedes.

En tercer lugar, el tipo de narrador al relatar el origen de la leyenda en los tres capítulos de serie son extradiegéticos. Estos narradores también son personajes que tienen como puntos en común una madurez física, en el primer caso es un hombre de más de 50 años y en las otras dos producciones son los abuelos quienes relatan la historia.

En cuanto al personaje de la Llorona, las tres son mujeres jóvenes que al convertirse en la Llorona buscan arrepentidas a sus hijos con un lamento espeluznante que llama a sus hijos. En cuanto al aspecto físico en los dos primeros relatos el personaje es esquelético y aterrador. En Tremendas leyendas difiere al ser un monstruo marino con tentáculos de color verde.

Tanto en Cuenta la leyenda como en Tremendas leyendas en H1 los personajes principales son niños y niñas que son los nietos de los narradores. En relación al número de niños que la Llorona perdió y busca difieren en sus edades y número; así en Fantasmagorías son dos niños gemelos de pocos meses de edad, en Cuenta la leyenda son dos niños de diferente edad, un bebé y un niño pequeño; y en Tremendas leyendas es un niño recién nacido.

En cuanto al tiempo, las tres historias se relatan en un tiempo presente para luego dirigirse al pasado y específicamente al contar la leyenda.

En cuanto al espacio en el que se desarrolla la historia que da origen a la Leyenda, dos son en zonas boscosas con presencia de un río, el otro relato en un pueblo en una fuente, de esta manera un elemento presente y común en las tres leyendas es el agua.

La estructura de los relatos corresponden dos a una historia dentro de una historia, y la primera es una estructura clásica de tres actos, si se analiza las historias anfitrión, las mismas también cumplen con la estructura de tres actos.

Uno de los puntos de giro tanto en Fantasmagorías como en Tremendas leyendas ocurren cuando la muchacha se queda embarazada, el clímax por su parte en Fantasmagorías es cuando la mujer al verse engañada ahoga a sus hijos en una fuente. En Cuenta la leyenda, es cuando la Llorona aparece frente a los niños y

empieza a asfixiar a Caco y en Tremendas leyendas cuando la abuela enfrenta a la Llorona con sus hechizos y lo rescata. El desenlace por su parte es similar tanto en Cuenta la leyenda como en Fantasmagorías que la Llorona continuará vagando en busca de sus hijos. En Tremendas leyendas por su parte, la Llorona se encuentra con su hijo y termina su penuria al entrar en el libro de la abuela Zárata.

El primer punto de giro es cuando la muchacha se queda embarazada, de tal modo que la relación secreta se ve amenazada y por tanto el modo de vida del joven de la casa. El segundo punto de giro es cuando el joven engaña a la muchacha para que se vaya de la casa a cambio de una promesa de matrimonio y nunca llega. El clímax de la historia es cuando la mujer al verse engañada ahoga a sus hijos en una fuente. El desenlace es cuando el alma de la mujer arrepentida vaga entre lamentos espeluznantes en busca de sus hijos muertos.

Los puntos de giro de H1 son: cuando El abuelo Cuenta la leyenda de la Llorona, el siguiente cuando la Llorona aparece frente a Caco, el clímax es el momento cuando la Llorona aparece frente a los niños y empieza a ahogar a Caco, el desenlace corresponde cuando la Llorona toma a la muñeca se va y la familia desayuna feliz.

El primer punto de giro corresponde cuando se escucha el lamento de la Llorona y la luz se va, el segundo punto de giro es cuando la Llorona toma a Gabriel, el clímax es cuando la abuela enfrenta a la Llorona con sus hechizos y lo rescata, el desenlace es cuando la Llorona entra al libro y se puede encontrar con su hijo.

Finalmente, en cuanto a un mensaje en común de los relatos, se puede determinar que muchas veces una decisión llevada por las emociones o la locura pueden traer consecuencias terribles que aunque nos arrepintamos no se pueden cambiar.

Conclusiones

Las leyendas para Latinoamérica constituyen un elemento fundamental de sus tradiciones orales y por tanto de su identidad cultural, las cuales han sido transmitidas de generación en generación a través de la palabra.

La Leyenda de la Llorona, es uno de los relatos más conocidos a lo largo de Latinoamérica, de tal forma que ha sido representado en diferentes formatos y medios; desde su presencia en libros, canciones, obras de teatro, y audiovisuales.

En el área de las producciones animadas la Leyenda de la Llorona, ha sido tratada en sus diferentes formatos por autores profesionales y amateurs apropiándose del relato y adaptándolo al contexto y mediante el uso de un lenguaje cotidiano propio del país o ciudad en el que desarrollan el relato.

Las versiones de los relatos analizadas se desarrollan en México, Costa Rica y Chile además han sido capaces de añadir elementos que enriquecen y transforman el relato.

Con respecto al análisis de las producciones estudiadas, el método utilizado ha permitido deconstruir adecuadamente el relato y encontrar los elementos que se pueden comparar, por tanto, ha sido válido para este análisis, pero no se descarta la adaptabilidad requerida para otros formatos de producciones audiovisuales animadas.

Por su parte, las similitudes existentes entre los capítulos de series analizados, corresponden a los personajes, la forma de narración, los elementos recurrentes, entre otros más, pero principalmente giran en torno al detonante de la historia, que es la pérdida de un hijo en un momento de locura o desesperación y que conlleva un penar eterno presentado como un lamento espeluznante de aquella alma arrepentida que busca a sus hijos.

Fantasmagorías, recurre al género de terror para abordar la historia, está dirigida a un público adulto y aunque este análisis se ha centrado en la narrativa, es importante resaltar el uso de la animación limitada apoyada en los textos del narrador para que la historia sea entendida completamente.

Cuenta la leyenda y Tremendas leyendas por su parte, se encuentran dirigidas a un público infantil y mediante un género de aventura, presentan el relato dentro de una historia marco que resaltan la importancia de los abuelos, como personajes centrales e interesados en transmitir la leyenda para que sean preservadas y valoradas por las generaciones jóvenes.

Tremendas Leyendas, en el desenlace busca darle un final feliz al destino de la Llorona, así cuando el personaje de la Llorona que es un monstruo de agua, al entrar en el libro de historias de la abuela se reencuentra con su hijo y de esta manera consigue su objetivo, lo que no ocurre en los otros capítulos de serie.

El uso de una metodología adaptada para el análisis narratológico de producciones animadas, es esencial ya que ha permitido dilucidar aquellos elementos que al ser comparados entre sí tienen cierto grado de similitud y enlazan a cada versión de la leyenda estudiada.

Las producciones de series en Latinoamérica con temáticas que abordan la identidad cultural, aún son escasas pero de alguna manera están allanando el camino para que se de paso a una inversión mayor en la formación de artistas de

animación que a través de su talento y profesionalismo puedan ser una voz audible de la cultura.

Finalmente, y conscientes de los espacios que quedan aún por explorar referentes a la animación latinoamericana y su contribución a la identidad cultural, esta investigación pretende ser una referencia para en un futuro profundizar en todo aquello que presente un nuevo panorama de la animación e identidad latinoamericana y despierten el interés necesario para seguir produciendo audiovisuales animados sobre todo por parte de aquellos países que aún no lo han realizado.

Referencias bibliográficas

- Barthes, R. (1979). *Introducción al análisis estructural de los relatos*. 1–56. Recuperado de papers3://publication/uuid/E2F9BE97-1F67-4FF6-8670-BE5F65F57945
- Baxmeyer, M. (2015). El fantasma de la frontera. La Llorona como símbolo nacional en la literatura chicana y del Norte. *iMex. México Interdisciplinario*, (13).
- Brinkman, D. (2019). La Llorona and la malinche are chicana daughters: healing matrilineal trauma by transforming “bad” mexican mother archetypes. Texas State University.
- Calvo, K. A. (2019). Ciudad, terror y mito : la concepción del gótico literario desde el mito prehispánico en los cuentos La llorona de Artemio del Valle-Arizpe, La Fiesta brava de José Emilio Pacheco y Año cero de Bernardo Esquinca. *Mitologías Hoy*, 19, 195–213. <https://doi.org/10.5565/rev/mitologias.615>
- Ceballos Ramos, L., & Rodríguez, L. (2020). Estrategia para el perfeccionamiento de la asignatura Elementos de Investigación Cualitativa en Salud. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar del Río*, 24(2).
- De la Rosa, R. (2016). 9 estructuras narrativas para contar tu historia ~ El Dragón Mecánico. Recuperado el 30 de septiembre de 2020, de <https://www.dragonmecanico.com/2016/03/estructura-para-contar-tu-historia.html>
- De Lacavalerie, L. (2020). ¿Recuerdas la serie de terror y suspenso de RCTV: “Archivos del más allá”? Recuperado el 19 de junio de 2020, de

<https://rctv.com/noticias/entretenimiento/archivos-del-mas-alla-historias-increiblemente-espeluznantes/>

Ecured. (2018). La llorona. Recuperado el 19 de septiembre de 2020, de https://www.ecured.cu/La_llorona

Horcasitas, F., & Tlalocan, D. B.-. (2016). La Llorona. *revistas-filologicas.unam.mx*. Recuperado de <https://revistas-filologicas.unam.mx/tlalocan/index.php/tl/article/download/327/325>

Ocampo, J. (2006). *Mitos, leyendas y relatos colombianos* (Primera ed; P. y J. E. Colombia, Ed.). Recuperado de https://books.google.com.ec/books/about/Mitos_leyendas_y_relatos_colombianos.html?id=lARg1lafMBAC&redir_esc=y

Piñero, E. S. (2000). El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 44–71. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2474953.pdf>

Piñero, E. S. (2002). Rasgos semio-culturales en la narrativa fílmica venezolana. *Opción*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2475663.pdf>

Rodríguez, S., Tapia, G., & Verduzco, I. (2009). *La Lloron: Análisis literario-simbólico*.

Sánchez-Navarro, J., & Lapaz, L. (2014). *¿Cómo analizar un videoclip desde el punto de vista narrativo?* Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=en&lr=&id=z1miDAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=teóricos+del+cine+lapaz&ots=STm9t6Volz&sig=xEiDs6KD8j-XKozbrW2AllV9l6A#v=onepage&q=teóricos del cine lapaz&f=false>

Sánchez Testón, M. (2017). *Análisis y escritura de guiones de cine* (Alejandro López García, Ed.). Ministerio de Educación, Cultura y Deporte-Área de Educación.

Tórrez, N., Montes, J., & Montes, V. (2017). Análisis comparativo de la Leyenda La Llorona desde dos contextos diferentes. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, (23), 37–47. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i23.5473>

Zamorano, A. (2011). Leyenda híbrida en la cinematografía mexicana. *Actas del IV Congreso Internacional sobre análisis fílmico*.

Zapico, M. G. (2020). Lo epistemológico en la teoría y crítica literaria: El Estructuralismo. *Argonautas. Revista de Educación y Ciencias Sociales*.

Zavala, L. (2015). Narratología y lenguaje audiovisual.

Zerpa de Kirby, Y. B. (2016). Lo cualitativo, sus métodos en las ciencias sociales. *Sapienza Organizacional*, 207-230. Recuperado de <http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/sapienza/article/viewFile/7832/7754>

Estudio del largometraje animado de la leyenda de la llorona

Pomaquero Yuquilema, M., Furió Vita, D., & López Izquierdo, M. Á.

Fecha de publicación: diciembre de 2022

Revista: Human Review.

Disponible en: <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.435>

Resumen

Desde sus inicios, el cine estuvo fuertemente ligado con la literatura a partir de las adaptaciones de novelas, la divulgación del patrimonio literario, el análisis de la subjetividad, la teoría de los géneros, la aplicación de las categorías de la narratología para el estudio de las especificaciones fílmicas, entre muchos otros. Este estudio toma dos relatos literarios y los compara a través de orientaciones metodológicas y teóricas de la narratología con la versión animada de La Leyenda de la Llorona, para determinar similitudes y diferencias. Asimismo, analiza ciertos elementos del lenguaje cinematográfico que tienen concordancia con las obras literarias para entender que los vuelve diferentes y específicos.

Palabras clave: cinematografía; literatura latinoamericana; literatura de ficción, leyenda, la Llorona

Introducción

En 1895, los hermanos Lumière proyectan L'Arroseur arrosé, una historia de un minuto de duración, que es considerado como el primer film con argumento y al mismo tiempo la primera adaptación realizada a partir de un cómic (Sadoul, 2019, p. 121). Es evidente entonces, que desde sus inicios, el cine estuvo fuertemente relacionado con la literatura desde varios aspectos tales como; las adaptaciones de novelas al cine, la divulgación del patrimonio literario a través del audiovisual (Sánchez-Noriega, 2001, p. 66), análisis de los procesos de enunciación audiovisual en el cine narrativo, el análisis de la subjetividad en el cine clásico, la teoría de los géneros, la aplicación de las categorías de la narratología para el estudio de las especificaciones fílmicas, entre muchos otros (Zavala, 2007, p. 10). Por consiguiente, dentro del amplio espectro de posibilidades que se pueden analizar con respecto al cine y la literatura, las adaptaciones a partir de diversos escritos literarios, que en muchos de los casos han sido Best Sellers y han generado interés en las productoras cinematográficas comprende un interesante punto de partida (Sarapura Sarapura, 2016, p. 290).

Entre los clásicos literarios que se han llevado al cine se encuentran: La vuelta al mundo en 80 días de Julio Verne, El sueño de una noche de verano de William Shakespeare, Grandes Esperanzas de Charles Dickens, Los Miserables de Víctor

Hugo, Orgullo y Prejuicio de Jane Austen, etc. ("Los mejores grandes clásicos de la Literatura llevados al cine") En las mismas circunstancias, Latinoamérica ha visto cómo algunas de sus obras han sido adaptadas con mayor o menor éxito al audiovisual; Pedro Páramo de Juan Rulfo, Pantaleón y las visitadoras del peruano Mario Vargas Llosa, Las armas secretas de Julio Cortázar, que en su adaptación se titula Blow Up(11 Películas Basadas En Libros Latinoamericanos | Señal Colombia, n.d.) Igualmente, existen adaptaciones al cine de las obras de Gabriel García Márquez tales como: El Amor en los tiempos de cólera, El coronel no tiene quién le escriba, La viuda de Montiel, Memorias de mis putas tristes, entre otros relatos basados en sus novelas y cuentos ("8 películas basadas en las historias de Gabriel García Márquez").

En el campo de la animación, la famosa novela El principito de Antoine de Saint-Exupéry, ha sido versionada en series y películas dirigidas al público infantil. De la misma manera, los estudios Disney, tomaron muchos de los cuentos de los hermanos Grimm para desarrollar sus largometrajes, como el caso de Blancanieves que en palabras de Sánchez Hernández tuvo como objetivo "diseñar un producto acorde con la sensibilidad del público del momento conservando señas de identidad muy claras sobre el origen tradicional de la obra" (122).

En este sentido, destaca que la obra literaria es el punto de partida para el desarrollo de los guiones cinematográficos, pero al ser una adaptación debe transformarse e "implica un proceso que supone repensar, reconceptualizar" (Seger, 1993, p. 30). Además de esos procesos, el guion de cine principalmente considera a la imagen como su medio de expresión, en donde se comunican sentimientos y emociones mediante los elementos del lenguaje cinematográfico(Racionero 7).

Existen varios estudios alrededor de las adaptaciones de la literatura al cine, principalmente de aquellas películas realizadas en acción real pero escasamente se encuentran estudios que arrojen luz sobre aquellas producciones de animación y menos aún, aquellas que se basan en leyendas, mitos y cuentos latinoamericanos, que aunque pasaron de la oralidad a la literatura y al audiovisual, no han logrado la atención requerida para que sean profundizados.

Dentro de todos estos relatos, uno de los más relevantes en Latinoamérica es la leyenda de la Llorona, que en México se presenta como mito prehispánico y como leyenda surgida durante el virreinato, de la cual principalmente se desprenden los relatos con el fin de sembrar un nuevo hito y ensalzarla como propaganda posrevolucionaria(González Manrique, 2013, p. 543)

En esta línea, esta investigación presenta un estudio del largometraje animado La leyenda de la Llorona, producido por Anima Estudios (2011) y comparado con una

versión prehispánica de la leyenda y otra versión poscolonial, que tienen como escenario México. Además, se busca determinar si la película animada al tener varios elementos característicos de la leyenda es una versión adaptada o una historia original con elementos coincidentes.

Tanto para las versiones escritas como para el audiovisual se aplica un estudio narratológico basado en los principios del estructuralismo desarrollados por Genette y que se han profundizado como metodologías en las investigaciones realizadas por (Sánchez Hernández, 2014, p. 113) y de (Pomaquero-Yuquilema et al., 2021) ambos trabajos se seleccionan los elementos relevantes que pueden contribuir con los propósitos de esta investigación, que consisten en primer lugar, en establecer los elementos narratológicos coincidentes de las tres versiones y cómo es su tratamiento de acuerdo al medio lingüístico o visual.

En segundo lugar, se plantea realizar un análisis interpretativo, que indaga en la película desde su funcionamiento estético, formal y semiótico (Aristizábal Santa & Pinilla Rodríguez, 2017, p. 14) que pueda determinar la contribución de los elementos propios del lenguaje cinematográfico presentes en el largometraje.

Metodología

A fin de conseguir los objetivos propuestos, se aplicó una metodología cualitativa que busca esencialmente describir e interpretar “las cualidades de todo fenómeno de relación social y contenido cultural” (Fernández Riquelme, 2017, p. 3).

En primer lugar, se realizó una búsqueda bibliográfica de versiones de la leyenda, tomando en cuenta que la versión animada se ambienta en Xochimilco. Se establecieron los siguientes descriptores “la Llorona versiones de México”, “la Llorona mexicana”, “La leyenda de la Llorona en Xochimilco”, “la Llorona ciudad de México” para realizar una búsqueda en Google. Esta exploración inicial arrojó innumerables resultados, de fuentes que en muchos de los casos pueden considerarse no fiables, pero que al basarse en un relato de la memoria inmaterial de una región se consideraron valiosos para esta investigación, por tanto, se realizó un análisis de contenido de más de 25 versiones que se encontraban en los portales web de periódicos y blogs. Seguidamente, se determinó aquellas versiones similares entre sí y se las agrupó en versiones prehispánicas y versiones del virreinato.

Como uno de los propósitos de esta investigación consiste en realizar un análisis narratológico de versiones literarias, el siguiente paso fue buscar dos textos literarios que puedan considerarse como fuentes fiables, de tal modo que, los criterios de búsqueda se situaron en encontrar libros o documentos académicos

que respondan a una versión prehispánica y otra a la versión poscolonial con las características más cercanas a las primeras versiones encontradas, y para este cometido se utilizó Google books y Google scholar.

Una vez establecidos los dos relatos literarios, y después de varios visionados minuciosos del largometraje ("La leyenda de la Llorona" 01:34) través de Netflix se planteó el análisis narratológico siguiendo las metodologías seleccionadas, pero no como un camino rígido sino como dos referencias metodológicas que se complementan entre sí.

Para finalizar, se realizó un análisis de contenido del largometraje en donde se pudo determinar los elementos del lenguaje cinematográfico y su aplicación en el audiovisual de tal modo que fue posible la consecución de los objetivos propuestos por las investigadoras.

Resultados

Presentación de los textos literarios y de la obra filmica

La leyenda de la Llorona, forma parte del patrimonio oral mexicano que, "pertenece a todos en general, pero a nadie en particular" (Adame 10). Para este análisis se recoge una versión de la leyenda que corresponde al libro *Leyendas del agua en México* del escritor Andrés González Pagés quién a través de la recopilación de información de diversas fuentes plasma su versión acerca del origen prehispánico de la Llorona. (93)

La otra versión seleccionada ha sido publicada en el estudio de Horcasitas y Butterworth que es un relato corto y pertenece al resultado de su investigación de un prototipo de la leyenda logrado a partir de 120 relatos recogidos. Este resultado en particular ubica a la versión como parte de la época del virreinato(220).

Por su parte, la película animada *La leyenda de la Llorona*, dirigida por Alberto Rodríguez (2011) pertenece a una serie de películas acerca de las leyendas mexicanas más populares, desarrollado por *Ánima Estudios*. Tiene una duración de 75 minutos, está ambientada en el siglo XVII y está dirigida a un público familiar e infantil (*La Leyenda de la Llorona | Saga Las Leyendas Wiki | Fandom, n.d.*)

Cabe agregar que para una mayor fluidez en el análisis se distinguirá cada versión de la siguiente manera: versión o relato prehispánico del escritor Andrés González; versión o relato virreinato de la investigación de Horcasitas y Butterworth y la versión o relato del largometraje animado correspondiente a la película *La leyenda de la Llorona*.

Estudio narratológico

Premisa

Versión prehispánica. La diosa Cihuacóatl al prever la conquista se inmola para proteger a sus hijos.

Versión del virreinato. Rechazada por su amante, una mujer se maldice para siempre.

Versión largometraje. Leo San Juan y sus amigos deben detener al fantasma de una mujer que secuestra niños.

Trama

Para el análisis del relato, se realiza un primer estudio descriptivo, para comprender lo esencial del argumento. Tomando en consideración los preceptos desarrollados por Barthes, se determinan las unidades mínimas del relato, que en este caso son las funciones e indicios. Las funciones corresponden a segmentos de la historia, que tienen sentido y organizan el relato, y los indicios como parte difusa pero necesaria que ayudan a dar un sentido completo al texto (Barthes, 1970, p. 13). Aunque estas dos unidades sirven como guía del estudio, es importante señalar que, el relato también requiere de zonas silenciosas y que en momentos parece que carecen de sentido, pero que en realidad muestran al discurso a fin de interpretarlo desde lo metafórico (García Catalán et al., 2019, p. 715).

La versión prehispánica, parte con la presentación del espacio en donde la leyenda es conocida: una llanura de la región de Hidalgo, asimismo, describe el camino que toman los hombres, la presencia de los arroyos y la soledad de los andantes, que corresponden al detalle de una atmósfera y por tanto, conciernen a indicios. Seguidamente, muestra una función nuclear, que es la aparición de la Llorona para continuar con los indicios y sobre todo con una descripción física del personaje, al referirse a ella como una mujer de túnica luminosa, cabellera larga y oscura y que flota mientras se mueve. Igualmente señala la belleza y el silencio con el cuál se presenta. Añade, que su presencia no infunde miedo para aquellos que la ven.

Con la frase, “sabido que en otros tiempos”, separa el relato para referirse al origen prehispánico en donde, muestra nuevas funciones nucleares como: el augurio de Moctezuma acerca de la conquista, el recorrido de la diosa Cihuacóatl por las calles de la Gran Tenochtitlán, ¡el doloroso llanto y lamento por la futura pérdida de sus hijos “! Oh hijitos míos! “Nos vamos a perder” ¿Adónde los llevaré para salvarlos?, que es el origen del lamento que atribuye el nombre al personaje de la Leyenda.

También el recorrido hasta el lago Meztliapan, y la inmólación de la diosa Cihuacóatl en las aguas del lago.

Al mismo tiempo, muestra unidades de indicios tales como: el detalle de los conquistadores “de tez blanca y barba larga”, la diosa descrita como madre del Sol, el rostro cubierto con el velo. La marcha lenta y fúnebre hacia el lago, la descripción del agua como símbolo de desesperación, desesperanza y muerte.

Para referencia de la continuidad de la historia en la época colonial se utiliza “más tarde”, se presentan indicios del dolor insoportable de la Llorona referidos por relatos de otros varios autores que se utilizan para dar mayor relevancia a la historia.

Finalmente, se describen nuevas unidades funcionales para el relato tal como, la decisión de la Llorona de mostrar actualmente su rostro a los hombres, que constituye la transformación del carácter de madre a amante, descrito también en el relato.

En la versión del virreinato, se encuentran como funciones nucleares; la maternidad de hijos ilegítimos, el rechazo del amante extranjero que propició la locura, el asesinato cometido contra sus hijos al ahogarlos en el río, la búsqueda después de sus hijos después de muerta y las apariciones a hombres en las noches para matarlos. Del mismo modo, los indicios del relato son: la descripción del personaje como una mujer indígena y hermosa antes y después de su muerte, el cabello largo y la vestimenta blanca con la que se presenta.

Con respecto al largometraje, se presentan las funciones nucleares e indicios relevantes del relato y al mismo tiempo se determina si los mismos pertenecen o no a los relatos escritos.

Como introducción se presenta a un niño y una niña pidiendo dulces entre las casas de sus vecinos en la noche y el secuestro de uno de ellos por parte de la Llorona. Este hecho es una fusión nuclear ya que determina la razón de la aventura en el relato. Consecutivamente, se conoce que el espacio de desarrollo es Xochimilco, su lago y sus chinampas, lo que convierte a la atmósfera en un indicio. Esta forma de presentar el relato, a través de indicios del espacio, coincide con la versión prehispánica y está ausente en la versión del virreinato.

Otro indicio del relato es la descripción del personaje como una mujer indígena muy bella, que al pasar al mundo mutó a una belleza espectral y se presenta con una larga túnica blanca y una larga cabellera oscura. En la versión prehispánica el nombre de la mujer es la diosa Cihuacóatl y en la versión animada es Yoltzin,

mientras que para la versión del virreinato no se le otorga un nombre. Con respecto a este indicio, en el largometraje Yoltzin además es amable, trabajadora, generosa, simpática y apreciada por todos sus vecinos.

La siguiente función nuclear del largometraje se refiere a la razón por la cual la mujer se transformó en el ser espectral. Yoltzin se transforma en el personaje al dejarse morir de la pena por haber perdido accidentalmente a sus hijos en el río. En cambio, en la versión prehispánica es debido a un acto de inmolación de la diosa Cihuacóatl en las aguas de Meztlipán o conocido hoy como Texcoco, ante la inminente conquista española. Mientras que, en la versión corta del virreinato, se debe a un arrebató propiciado por los celos y la venganza en contra del amante.

En relación al llanto espeluznante, que es el signo distintivo del relato; en el largometraje se escucha: ¡Mis hijos!; entre llantos y gemidos; en la versión prehispánica “¡Oh hijitos míos! Nos vamos a perder” ¿A dónde los llevaré para salvarlos?, acompañado de lamentos y gemidos, mientras que en la versión del virreinato solo lo describe como la búsqueda en la noche de sus hijos. En cualquier caso; se percibe a la búsqueda y a la lamentación como un elemento de penitencia.

Otro indicio importante en el largometraje es la relación con el agua. Xochimilco es conocido por sus canales de agua, y este elemento vital se encuentra en las tres versiones como parte fundamental del relato. Para Yoltzin, al principio significa hogar y subsistencia, pero después se convierte en dolor y tragedia al perder a sus hijos. Para Cihuacóatl, es un elemento sagrado capaz de purificar y calmar el dolor por la pérdida del pueblo azteca y posteriormente es el elemento cuya cercanía permite que la Llorona aparezca. En la versión del virreinato corresponde al lugar seleccionado para ahogar a los hijos ilegítimos.

Con respecto al desenlace de la leyenda en las versiones escritas, la Llorona continúa apareciéndose hasta la actualidad, y aunque en la versión prehispánica ha transformado su llanto por las muertes del pueblo azteca en la búsqueda del amor; su alma sigue penando y sufriendo. En contraposición se encuentra el largometraje cuya función nuclear radica en la liberación del alma atormentada de la Llorona y el encuentro con sus hijos perdidos en el más allá, así como la devolución de los niños secuestrados a sus hogares y un final feliz para Xochimilco.

Luego de esto, el largometraje dista mucho de los escritos, aparecen funciones nucleares e indicios propios de relato. Principalmente, el relato muestra el viaje del héroe de Leo San Juan con sus amigos de ultratumba, quienes con sus personalidades específicas ayudan a salvar a los niños de Xochimilco de la Llorona que los tiene presos en las catacumbas bajo una iglesia. Igualmente, la inclusión de

Kika como compañera de Leo quien lo rescata y ayuda en el camino, mientras los otros protagonistas se enfrentan a los pequeños monstruos de la isla de las muñecas.

Narrador

Siguiendo el postulado de Genette, la voz ficcional que lleva los relatos literarios corresponde a un narrador heterodiegético¹, además el narrador lo enuncia de tal forma que el relato en su mayoría pertenece al pasado, pero aún es posible encontrarse con la Llorona en el presente.

En cuanto al largometraje, la mayoría del tiempo, la enunciación es simultánea y parece que el relato se desarrolla al mismo tiempo que el espectador ve la película. También existe un momento que un personaje secundario narra la historia del origen de la Llorona en tercera persona y con una voz heterodiegética.

Personajes

la Llorona, se describe como un personaje que fue orillado a su lamentable destino, en la versión de Horcasitas y Butterworth, se muestra como una mujer emocional, cree en falsas promesas de un extranjero muy distinto a ella y se enamora de un ideal familiar alejado de su realidad. Las emociones de rabia y celos la llevan a asesinar a sus hijos. Su alma errante quiere seguir atrayendo a los hombres en busca de venganza. En contraposición en el relato de González (Figura 1), fue una mujer que pertenece a la divinidad, valiente, que por amor y devoción a su pueblo se sacrifica en las aguas ante el presagio de la conquista española y el genocidio para sus amados hijos aztecas.

En el largometraje, Yoltzin, la mujer indígena es descrita como decidida, valiente y trabajadora, admirada por el pueblo. El arquetipo de una madre soltera o viuda. Al perder a sus hijos se deprime y se deja morir. Como la Llorona (Figura 2), se trata de un personaje que no puede descansar en paz y busca en todo el pueblo a niños para saciar su atormentado espíritu.

En cuanto a otros personajes en la versión prehispánica, se describe a los colonizadores de tez blanca y larga barba, y a los hombres trabajadores del campo, como aquellos a quienes se aparece la Llorona. En el primer caso, los colonizadores son los antagonistas de la historia y los hombres del campo figuran como víctimas.

Figura 1. Ilustración de la Llorona en la versión prehispánica.



Fuente. González Pagés (2006).

Figura 2. Personaje la Llorona.



Fuente. Fotograma largometraje animado La leyenda de la Llorona (2011).

Por su parte, el largometraje cuenta con muchos más personajes protagonistas (Figura 3) y secundarios: Leo San Juan, es un niño de 11 años, capaz de comunicarse con espíritus. Se presenta como el héroe del relato que transforma sus miedos e inseguridades en valentía. Otra característica importante es que tiene una personalidad melancólica y triste por haber quedado huérfano y esto le permite de alguna manera ser empático con la Llorona .

Teodora, es el fantasma de una niña superficial y egoísta, no tiene mucha intención de ayudar y con sus comentarios trata de humillar a los demás. Sin embargo, en momentos importantes es capaz de brindar ayuda para solucionar los problemas.

Don Andrés, es el símil de Don Quijote. Es español, caballero con armadura y un poco loco, además de su mal humor se distingue por la importancia que le da a la lealtad y al servicio a los demás.

Alebrije, es un personaje propio de la cultura mexicana, en este relato tiene forma de dragón, y su carácter es divertido, un poco temeroso, pero leal y decidido cuando es necesario.

Finado y moribunda, son dos calaveritas de azúcar, de carácter divertido, simpático y un poco miedosas, siempre están dispuestas a ayudar.

Kika, es una niña que al perder a su hermano Beto, hace todo lo que puede por encontrarlo. Su carácter es de una niña decidida y extrovertida permite que sea la heroína de la aventura.

Figura 3. Afiche de la película animada.



Fuente. <https://helloanima.com>

Espacio

En el relato prehispánico se profundiza en la descripción de los espacios en donde aparece la Llorona, un llano con caminos alumbrados por la luna, entre

magüeyales, nopales cercanos al arroyo, además en el texto se añaden dos ilustraciones del espacio. En cuanto al espacio de la gran Tenochtitlán solamente describe que el lago se encontraba en el lado oriental. En la versión del virreinato, el único indicio que aparece acerca del espacio es “lugares peligrosos” que carece de una descripción específica.

La versión audiovisual por su naturaleza y recursos muestra una gran cantidad de detalles. Existe un desarrollo de escenarios propios de la zona de Xochimilco, igualmente de sus chinampas, canales y lagos. Se muestra espacios interiores y exteriores elaborados, tales como la casa de Kika, la iglesia abandonada y sus catacumbas, la isla de las muñecas y el pueblo en general.

Tiempo

El tiempo que manejan los relatos son de naturaleza variada. La versión prehispánica se ubica en el pasado, el tiempo en el cuál la diosa Cihuacóatl se convirtió en la Llorona . Además, persiste su presencia en la época colonial e igualmente, el relato describe un “suele oírse todavía”, “en nuestros días”; que ubica a las apariciones de la Llorona en el presente.

Para la versión del virreinato, el relato ocurre en el pasado, que se identifica por la utilización de los tiempos verbales, El término “hoy en día” indica que la leyenda sigue vigente en la actualidad y el personaje sigue apareciendo. El largometraje es un relato singulativo de naturaleza variada. Cuando la madre de Kika y Beto le cuenta sobre la leyenda a Leo San Juan se produce una analepsis de manera clara. Se puede determinar que se maneja en un tiempo pasado cuando se cuenta el origen de la leyenda y en un tiempo presente a lo largo de todo el relato.

Estudio del lenguaje cinematográfico

Espacio

Al tratarse de un largometraje animado, no existe limitación en el uso de encuadres, movimientos de cámara y angulación. A lo largo del audiovisual se encuentra escenas con planos generales que ayudan a ubicar y describir los paisajes y escenarios, tales como los barrios de Xochimilco, las iglesias y canales. Los planos medios también se encuentran en aquellas escenas en donde dos personajes interactúan.

El uso del primer plano, para captar las expresiones de los personajes ante situaciones de miedo. El plano detalle es usado para mostrar ciertos elementos en su máxima expresión (Figura 4).

Con respecto a los movimientos de cámara se utiliza una velocidad normal en el largometraje y una aceleración en momentos de tensión. Con relación a la angulación se encuentran en su mayoría planos frontales, pero también planos aéreos, que permiten establecer la escena y enfatizan el pequeño tamaño del personaje. Picados, para transmitir inferioridad con respecto al observador y los contrapicados que tienen el efecto contrario (Figura 5).

Figura 4. Ejemplo de planos utilizados en el largometraje animado.



Fuente.La leyenda de la Llorona (2011).

Figura 5. Ejemplo de ángulos usados en el largometraje animado.



Fuente.La leyenda de la Llorona (2011).

Color

El uso del color aporta un criterio estético y narrativo en el largometraje. En este sentido se presenta una paleta cromática (Figura 6) que intenta reproducir la atmósfera de Xochimilco de los años 1800, además de los colores propios de la cultura mexicana. Los colores azules y violetas son utilizados para las escenas nocturnas para transmitir misterio.

Otro color preponderante de las escenas es el verde dado los paisajes naturales, chinampas, bosques y lagos, en las escenas de la isla de las muñecas el tono verde es sobresaliente y transmite el misticismo de la trama, del mismo modo se usa como el campo energético de la Llorona . En los escenarios interiores se usan colores ocres, debido a los ambientes de madera y tierra de las construcciones.

Figura 6. Paleta de color largometraje



Fuente. Autores, 2022

Sonido

El sonido en la animación comprende las voces, efectos de sonido y música. Cada personaje tiene un timbre de voz que expresa su personalidad, es así que a través de los actores de voz y mediante la técnica de *lip sync* se muestra un amplio criterio técnico para su correcta aplicación en el proyecto audiovisual. Un ejemplo destacable, son los gemidos y llantos de la Llorona, que expresan un sufrimiento desgarrador e impacta en los espectadores.

Asimismo, el tema principal del largometraje animado es el *soundtrack* compuesto por Leoncio Lara Bon y Jaime Pavón. Las voces corresponden a Sara Cruz García y Lizbeth Mendizábal Islas (“La Leyenda de la Llorona | Saga Las Leyendas Wiki | Fandom”)

Montaje

Se utiliza un montaje narrativo, que permite que la trama sea fluida y atractiva. Para los cambios de escena utiliza cortes y fundidos a negro. En el caso de las técnicas animadas utilizadas digital 2D y 3D, el montaje propende un papel trascendental que se realiza en la posproducción utilizando software como Toon

boom, Autodesk Maya y Adobe After Effects(“Workshop Del papel a la pantalla. El ABC de la animación”).

Conclusiones

El cine y la literatura comparten elementos que se complementan cuando el propósito es contar una historia que pueda llegar a una mayor audiencia. Aunque en el principio el cine tomó de la literaria su estructura para la construcción de los relatos, ahora se conocen elementos únicos que hacen que el cine sea original y específico para contar historias y emociones.

El análisis de la estructura de tres versiones animadas de una misma leyenda, muestra cómo un relato se puede ir transformando con el tiempo a pesar de situarse en el mismo lugar, en este caso en México. Asimismo, se distingue cómo el medio de difusión de la leyenda permite añadir o restar ciertos elementos a la narrativa.

Con respecto al análisis narratológico resalta los elementos básicos que tienen en común las tres versiones. En primer lugar, se describe a la Llorona como una mujer que vive en lamentación por la pérdida de sus hijos, que en el caso de los textos literarios jamás encuentra descanso para su alma. En segundo lugar, la presencia de un narrador heterodiegético para las versiones literarias y en el momento de contar el origen de la Llorona en el largometraje, que constituye un elemento distintivo cuando se trata de relatos populares como leyendas y cuentos. En tercer lugar, la Llorona como personaje principal corresponde a una mujer indígena o prehispánica, cuyo origen se relaciona con la pérdida fatal de sus hijos y su lamento a través del pasar del tiempo. Por otra parte, los demás personajes difieren mucho en cuanto a la literatura y la versión animada. Finalmente, la presencia de un niño aventurero que realiza el “viaje del héroe” con sus amigos ofrece una trama entretenida para la audiencia objetivo. Asimismo, la incorporación de elementos como el Alebrije, y la isla de las muñecas, que corresponde a otra leyenda de la región, permiten dotar de una identidad cultural más fuerte al audiovisual.

Por otra parte, la representación de esta popular leyenda a través de la animación, se puede considerar un acierto, debido a que no existen limitaciones para la narrativa. Es así que los planos, encuadres y ángulos presentes en el audiovisual aportan a la comprensión e inmersión de la historia, igualmente el buen uso de la cromática, sonido y montaje que se desarrollaron para esta producción. Adicionalmente, se concluye que el largometraje animado estudiado no corresponde a una versión específica adaptada de la literatura al cine, sino es una historia original basada en la leyenda popular mexicana, que se ha construido a

través de los relatos orales, la investigación literaria y la inventiva de los guionistas que han sido capaces de lograr una trama que sintetice los aspectos esenciales del relato para preservarla y difundirla a través de un nuevo medio.

Finalmente, esta investigación pretende ser un punto de partida para el análisis de las adaptaciones literarias realizadas utilizando técnicas animadas, ya que es una problemática inexplorada y a la cual difícilmente se presta atención en Latinoamérica.

Referencias Bibliográficas

- 11 películas basadas en libros latinoamericanos | Señal Colombia. (n.d.). Recuperado Febrero 8, 2022, de <https://www.senalcolombia.tv/cine/peliculas-libros-latinoamericanos>
- Adame, H. (2010). *Leyendas de todo México*. <https://doi.org/10.17151/kepes.2017.14.16.2>
- Aristizábal Santa, J., & Pinilla Rodríguez, Ó. (2017). Una propuesta de análisis cinematográfico integral. *Kepes*, 14(16), 11–32. <https://doi.org/10.17151/kepes.2017.14.16.2>
- Barthes, R. (1970). Introducción al análisis estructural de los relatos. In *Análisis estructural del relato*.
- Centro Gabo. (n.d.). *8 películas basadas en las historias de Gabriel García Márquez | Centro Gabo*. Recuperado Febrero 8, 2022, de <https://centrogabo.org/gabo/hablemos-de-gabo/8-peliculas-basadas-en-las-historias-de-gabriel-garcia-marquez>
- Educación 3.0. (2018). *Los mejores grandes clásicos de la Literatura llevados al cine*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/grandes-clasicos-de-la-literatura-llevados-al-cine/>
- Fernández Riquelme, S. (2017). *Si las piedras hablaran. Metodología cualitativa de Investigación en Ciencias Sociales*. <http://hdl.handle.net/10201/54506>
- García Catalán, S., Sorolla-Romero, T., & Martín Núñez, M. (2019). Reivindicar el detalle: sutilezas y catálisis barthesianas en la ficción televisiva. *Palabra Clave*, 22(3), 1–29. <https://doi.org/10.5294/pacla.2019.22.3.3>
- González Manrique, M. J. (2013). El “estigma de Eva” en la leyenda mexicana la llorona. Su representación cinematográfica. *Antropología Experimental*, 0(13).
- González Pagés, A. (2006). Leyendas del Agua en México. *Razón y Palabra*, 11(53).
- Horcasitas, F., & Butterworth, D. (2016). La Llorona. *Tlalocan*, 4(3), 204–224. <https://doi.org/10.19130/iifl.tlalocan.1963.327>

- La Leyenda de la Llorona | Saga Las Leyendas Wiki | Fandom.* (n.d.). Recuperado May 8, 2021, de https://legendquest.fandom.com/es/wiki/La_Leyenda_de_la_Llorona
- Pomaquero-Yuquilema, M., Furió, D., & López, M. A. (2021). Análisis narratológico y comparativo de tres versiones animadas de la leyenda de la Llorona. *Inclusiones*, 8(Especial), 274–293. <https://n9.cl/q1h32>
- Racionero, A. (2008). *El lenguaje cinematográfico* (1st ed.). Editorial UOC. www.editorialuoc.com
- Rodríguez, R. (2020). Workshop Del papel a la pantalla. El ABC de la animación. In 2020.
- Sadoul, G. (2019). Louis Lumière, metteur en scène. 1895, 87. <https://doi.org/10.4000/1895.6789>
- Sánchez Hernández, T. (2014). De los Grimm a Disney. Un estudio narratológico de la adaptación de Blancanieves. *Con A de Animación*, 0(4). <https://doi.org/10.4995/caa.2014.2166>
- Sánchez-Noriega, J.-L. (2001). Las adaptaciones literarias al cine: un debate permanente. *Comunicar*, 9(17). <https://doi.org/10.3916/c17-2001-09>
- Sarapura Sarapura, M. (2016). Jane Austen y C. S. Lewis: de la literatura al cine. Análisis de transposición. *Correspondencias & Análisis*, 6, 289–322. <https://doi.org/10.24265/CIAN.2016.N6.15>
- Seger, L. (1993). *El arte de la adaptación. Cómo convertir hechos y ficciones en películas* - Ediciones Rialp. https://www.rialp.com/libro/el-arte-de-la-adaptacion_133993/
- Zavala, L. (2007). Del cine a la literatura y de la literatura al cine. *Casa Del Tiempo*, 95.

Técnicas y principios de animación: Caso de estudio serie Fantasmagorias, la Llorona

Pomaquero Yuquilema, M., Furió, D., & López, M. A.

Fecha de publicación: 26 de julio de 2022

Revista: Dominio de las ciencias, 8(3), 1396-1413.

Disponible en:

<https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2877>

Resumen

Este artículo explora los principios de animación aplicados en el capítulo de serie de una de las leyendas más conocidas en Latinoamérica; la Llorona. Producida por Studio Freak en colaboración con HBO Latinoamérica, la serie Fantasmagorias, utiliza el género thriller para presentar su relato ambientado en ciudad de México, pero que es una historia diseminada por toda Latinoamérica. Se realizó una entrevista a los directores de la serie para recabar información sobre los procesos y técnicas aplicados al proyecto y posteriormente, varios visionados del capítulo animado para mediante un análisis de secuencias determinar la presencia de los principios animados en el episodio. Se concluye que los principios de animación a pesar del tiempo y la evolución de técnicas y tecnologías se encuentran presentes a través de una adaptación o reinterpretación.

Palabras clave: animación, principios de animación, la Llorona, leyendas.

Introducción

En la última década, muchas producciones animadas han recurrido a temas culturales, escenarios e historias que reflejan la identidad de una región y se convierten en una herramienta para diseminar las tradiciones y su riqueza inmaterial. Una de las producciones que ha tenido gran repercusión a nivel mundial es la película “Coco” que fue producida por Pixar animation y distribuida por Disney, quienes se basaron en la tradición mexicana del “día de muertos” para crear una historia que ha trascendido fronteras.(Infobae, 2019)

Años antes, el director mexicano Jorge Gutiérrez en el 2014, estrenó su película “El libro de la vida” inspirada igualmente en el día de muertos y que relata una historia de aventura de un joven torero que recorre tres mundos para encontrar su destino. Esta producción fue realizada entre México y Estados Unidos y producida por Guillermo del Toro. Para el año 2021, Netflix estrena “Maya and the Three”

que consiste en una historia inspirada en los guerreros de la cultura maya y sus tradiciones ancestrales pero que no retrata fielmente ningún hecho histórico (EFE S.A, 2020; Gutiérrez, 2020).

Igualmente, *Ánima estudios*, ha producido largometrajes basados en las leyendas mexicanas; la *Leyenda de la Llorona* en 2011, la *leyenda de las momias de Guanajuato* en 2014, la *leyenda del chupacabras* 2016, y la *leyenda del charro negro* 2018 y que ahora forman parte del catálogo de Netflix (*Ánima*, 2018).

Pachamama, una película que “cuenta con una mirada centrada en la diversidad y en la cosmovisión indígena”, también forma parte del catálogo del gigante del *streaming*, que al ser una producción francesa ha buscado mediante técnicas 2D y 3D capturar la belleza de los paisajes andinos y contar una historia llena de creencias y tradiciones ancestrales de los Incas. (Lara, 2021)

Nahuel y el libro mágico, es una coproducción 2D entre Chile y Brasil que mezcla los mitos mapuches con la aventura y fantasía (LatAm cinema, 2016) y en su camino de estreno ha sumado varias nominaciones en festivales importantes como en *Chilemonos, 2020* al ser elegido como mejor largometraje latinoamericano.

Otra producción animada, que en su día llamó la atención por su estética, estilo narrativo y contenido fue la creada por Studio Freak en conjunto con HBO Latinoamérica; *Fantasmagorias*, que recurre al género de terror para contar las leyendas urbanas más conocidas en la región de América Latina.

Aunque ahora, se percibe el interés de grandes empresas de entretenimiento por la producción y distribución de productos animados basados en temas identitarios y sobre todo que sean creados por estudios latinoamericanos, en gran parte muchas películas, series y cortometrajes han tenido que recurrir a tácticas creativas que permitan maximizar el tiempo de producción y por tanto el ahorro de recursos para lograr que la animación pueda ser vista y comercializada, sobre todo aquellas producciones que no cuentan con el respaldo de grandes empresas que aún no apuestan su dinero por los proyectos con sensibilidad cultural.

Lo anteriormente expuesto, enfatiza el camino que la animación ha tomado en Latinoamérica, que busca contar sus propias historias mediante todos los medios y formas posibles y que ha echado mano de la creatividad para lograrlo. Es así, que este artículo toma el capítulo de la *Llorona* de la serie *Fantasmagorias* producida por HBO y Studio Freak que resalta por su concepto estético, técnico y narrativo y, por tanto, se pretende estudiar las técnicas de animación aplicadas y la presencia de los principios de animación.

Antes de examinar el capítulo animado de interés de esta investigación, se presentan algunos antecedentes teóricos importantes para una mejor comprensión.

Animación y principios animados

La animación concebida como el arte de “dotar de vida” a un objeto inanimado, o la creación de un producto con movimiento través de procesos o técnicas como el dibujo, la pixilación, el *stopmotion*, la rotoscopia, la animación digital 2D y 3D, entre otras, además de poseer una historia, transmitir un mensaje preciso o abstracto tiene cualidades fundamentales que permiten que los elementos sean capaces de cobrar vida ante los ojos del espectador (Lowe & Schnotz, 2014; Pertíñez López, 2014).

El nombre para estos preceptos fundamentales utilizados desde finales de los años 20' y 30' por parte de los grandes animadores de Walt Disney Studio se conocen como los principios de la animación tradicional, que permitieron que las grandes producciones como Los tres cerditos, Blancanieves y los siete enanitos y las siguientes producciones, sean más sofisticadas y realistas (Lasseter, 1987) .

Aunque la primera obra oficial que aborda los principios de animación tradicionales a través de una base conceptual sólida se encuentra en el libro publicado por Ollie Johnston and Frank Thomas en 1981 y se considera “la biblia” para todo artista que estudia animación, autores más actuales como John Lasseter e Isaac Kerlow han ampliado y adoptado nuevos planteamientos aplicados a la animación digital (Munárriz Ortiz, 2015).

Los 12 principios animados que en su inicio buscaron dotar de más realismo y apegarse a las leyes físicas a las producciones (Thomas & Johnston, 1995), con diversas técnicas han sido capaces de mantenerse como un factor relevante hasta el día de hoy, dichos principios son descritos en múltiples publicaciones como en la tesis doctoral de Cuesta Martínez (2015).

Estirar y encoger: se trata de la deformación de los cuerpos, dota un efecto dramático, además de da una idea del peso y la flexibilidad del objeto.

Anticipación: prepara al espectador para una acción y ayuda a guiar la mirada hacia el lugar donde se producirá la acción.

Puesta en escena: se trata en un principio referente al teatro y al cine, en donde los objetos y personajes son colocados de tal modo que la acción se comprensible de manera fácil.

Animación directa y pose a pose: la acción directa se crea fotograma a fotograma de manera fluida y paso a paso. Pose a pose, por su parte se trata de la creación de fotogramas clave iniciales, intermedias y finales y posteriormente se crean los movimientos de relleno.

Acción continuada y superpuesta: este principio ayuda a dar continuidad a las acciones del personaje y con la acción superpuesta otorga al movimiento realismo y que los movimientos siguen las leyes de la física. Asimismo, la acción continuada muestra como el personaje sigue en movimiento y al pararse lo hace acorde a movimientos realista.

Entradas lentas y salidas lentas: los objetos o personajes animados necesitan un tiempo para acelerar en el principio y un tiempo para desacelerar al final de la acción.

Arcos: las acciones naturales de objetos y personajes se describen en arcos, el movimiento de brazos, una caminata, un salto, etc.

Acción secundaria: sirve para que la acción de un personaje sea completa, trata los pequeños movimientos como importantes para que la acción se entienda de manera fácil y se perciba más natural.

Temporización: de los principios más importantes de la animación, se refiere al número de fotogramas en los que se desarrolla una acción, este principio condiciona toda la animación, incide en el peso, la velocidad, la actuación y la intención.

Exageración: refleja la esencia de la animación, extrapola los movimientos de los personajes para lograr un efecto dramático.

Dibujo sólido: se trata de presentar a los personajes de manera sólida en su construcción gráfica, que durante todas las acciones mantengan profundidad y perspectiva de manera coherente.

Atractivo: los personajes animados deben tener una personalidad que logre una conexión con el espectador, esta configuración de la personalidad se basa en su físico, vestimenta, movimientos, y acciones que lo hacen distinguible entre los demás personajes.

La Llorona de Fantasmagorias

Fantasmagorias es una serie creada entre HBO Latinoamérica y la productora argentina Studio Freak. Su estreno fue en el año 2014 y consta de 16 capítulos de corta duración que retrata alguna historia urbana que se desenvuelven en una ciudad o pueblo específico desde México hasta Argentina y que fácilmente han sido contados en todos los países de la región. Es así, que el primer capítulo lanzado fue la Llorona, que para Zuberbühler y Sparano (2021) es una de las leyendas más conocidas entre los latinoamericanos y coincide con lo descrito por Pomaquero Yuquilema, Furió Vita y López Izquierdo (2020), en su investigación previa acerca de las leyendas latinoamericanas.

La idea de la producción surgió de parte de Studio Freak, quienes atraídos por la serie de televisión Cuentos de la Cripta de los años 90' y que a su vez fueron basados en los cómics de terror de EC Cómics creados por William Maxwell Gaones en los años 1950, quisieron retomar esa idea, pero con historias de Latinoamérica. Sin embargo, la idea evolucionó hacia las leyendas urbanas latinoamericanas debido al público objetivo y al gran contenido encontrado y que eran similares en una gran cantidad de países de la región (Zuberbühler & Sparano, 2021).

La sinopsis argumental es sobre una humilde empleada que mantiene un romance secreto con el joven de la casa, al quedarse embarazada el joven la engaña. En la desesperación de haberse sentido burlada busca venganza a través de sus hijos y comete una atrocidad, a partir de entonces su alma es condenada a vagar eternamente en pena.

Figura 1. Fotograma del intro de la serie Fantasmagorias



Fuente. HBO Latinoamérica (2014)

El proceso detrás de la Llorona

La característica de la serie se inspira en los cuentos de terror trayendo elementos como el narrador omnipresente que lleva el hilo de los relatos. Asimismo, empezaron trabajando con el blanco y el negro como paleta base pero dejando a un lado una estética gore de rojos intensos y más bien añade un tono fucsia potente que se presenta en las escenas con una tensión importante o en escenas de clímax, además con encuadres, ritmo narrativo y sonido cinematográfico (Zuberbühler & Sparano, 2021).

La figura 1 muestra un storyboard del capítulo de la Llorona, en donde ya se encuentra presente los tonos elegidos para la estética de la producción.

Figura 2. Storyboard de la escena de la Llorona

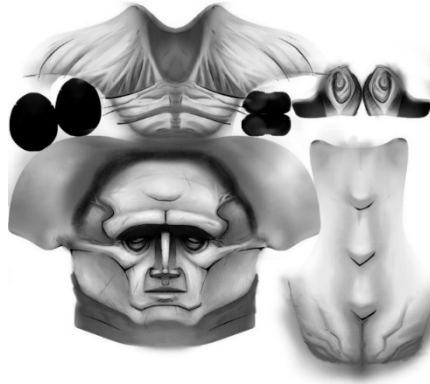


Fuente. Hernán Castellano (2014)

Parte de la decisión estética y el tiempo de desarrollo de los guiones fueron limitados por el tiempo de producción y el número de personas que trabajaron el proyecto, fue así que la técnica desarrollada fue 3D imitando 2D, lo que significó que con esa estética pudieron tener en la historia espacios vacíos, sin tantos personajes extras, sin tantos complementos y solo centrarse en la parte de la historia que se quiere contar, en promedio para un capítulo el tiempo de trabajo fue de 2 meses y medio.

Asimismo, el proceso de desarrollo intentó ser lo más ordenado posible, una vez realizado los guiones y aprobados se realizó una animática para situar tomas, transiciones y *layout* para hacer el *blocking* y animar y finalmente trabajar en el look y la postproducción final. Con referencia a los softwares utilizados para la creación de la serie fueron Autodesk Maya para el modelado 3D, substance painter y Adobe Photoshop para la creación de texturas (Figura 2) y adobe after effects tanto para la animación 2D como para la composición final (Zuberbühler & Sparano, 2021).

Figura 3. Textura atlas narrador



Fuente. Hernán Castellano (2014)

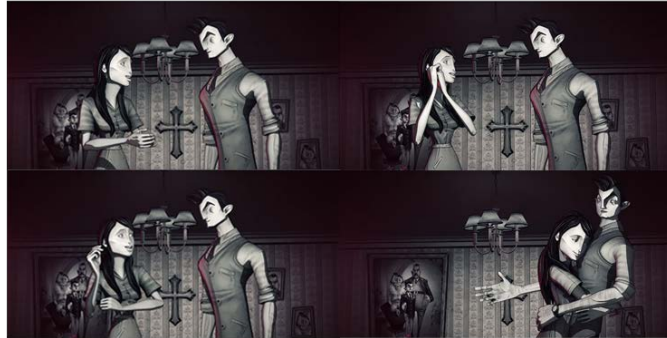
Figura 3. Secuencia del capítulo donde la mujer alza a sus hijos frente a la fuente de agua.



Fuente. HBO Latinoamérica (2014)

En la figura 3, se muestra la secuencia cuando la mujer después de haber sido plantada en el altar llega a la fuente de la plaza con sus dos hijos en cada brazo, los aprieta junto a su pecho para después estirar sus brazos hacia arriba. La acción describe el principio de estirar y encoger.

Figura 4. Secuencia de abrazo entre la joven empleada y el joven de la casa



Fuente. HBO Latinoamérica (2014)

En la figura 4 se aprecia como la mujer al escuchar una promesa de matrimonio de parte del joven de la casa y se emociona sus brazos que se encuentran en su cintura son llevados juntos hacia su rostro, con un ligero movimiento hacia atrás y seguidamente darle un abrazo cálido a su novio. Este movimiento guía al espectador para saber que la mujer en su felicidad se impulsa y abraza al hombre.

Figura 5. Secuencia de abrazo entre la joven empleada y el joven de la casa

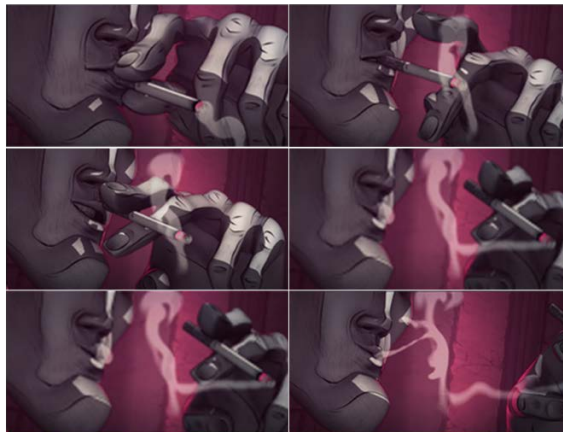


Fuente. HBO Latinoamérica (2014)

La figura 5 muestra fotogramas que determinan la puesta en escena o staging en el capítulo estudiado. Considerando que la idea es que se entienda de manera fácil las acciones de los personajes o los espacios donde se desarrollan. Se visualiza el monumento a la independencia o el Ángel de la Independencia (a) en el conocido paseo de la Reforma, un sitio muy turístico que ubica perfectamente al espectador en ciudad de México.

El siguiente fotograma muestra con un plano cenital a la mujer vestida de novia saliendo de la iglesia en la noche mientras la luz del interior la alumbraba por medio de la puerta entreabierta, esta disposición de plano y elementos ayudan a entender la idea de la soledad y el abandono de la novia. La imagen c, por su parte es una vista cenital del espacio donde trabaja el sepulturero preparando los cadáveres, se observa un aspecto lúgubre, iluminado por una luz tenue y por vigas colocadas en el techo por donde las ratas pasean. Finalmente, en (d) se muestra un callejón oscuro pequeño y solitario por donde la Llorona camina y llora en busca de sus hijos. Todos los espacios descritos permiten que las acciones de los personajes sean más claras y además conjugan un ambiente de terror para la historia.

Figura 6. Secuencia del narrador fumando un cigarrillo



Fuente. HBO Latinoamérica (2014)

En la figura 6 se representa una secuencia de la animación que más bien es la elección de una técnica o forma de animación que en el caso de Fantasmagorias fue realizada mediante animación pose a pose que al ser animado en Maya 3D se desarrolló con *keyframes* o fotogramas clave y posteriormente se realizó los fotogramas intermedios o *inbetween* para rellenar los movimientos.

Figura 7. Secuencia de la novia caminando hacia la fuente



Fuente. HBO Latinoamérica (2014)

El principio de acción continuada y superpuesta que busca otorgar más realismo a las animaciones en el caso de este análisis se presenta como ejemplo en la Figura 7 que corresponde a una secuencia de la novia que se dirige a la fuente, mientras ella camina su vestido que tiene una cola se arrastra tomándose un breve tiempo más en relación a como ella camina que se puede entender como 2-3 fotogramas luego de la acción principal. Del mismo modo ocurre, con los cabellos de la mujer que se mueven con cierto retraso mientras ella camina. Este principio presente en varias secuencias denota la intención de los animadores por los detalles para una animación atractiva.

Figura 8. Secuencia de la Llorona mientras se lamenta



Fuente. HBO Latinoamérica (2014)

La figura 8 muestra la secuencia de la Llorona caminando lentamente por un callejón, la cámara se acerca lentamente y en un punto acelera.

Figura 9. Secuencia del hombre abrazando a la muchacha



Fuente. HBO Latinoamérica (2014)

El movimiento del muchacho al abrazar a la mujer forma un arco, todos los movimientos se mueven dentro de un arco natural.

Figura 10. Secuencia del narrador relatando la historia



Fuente. HBO Latinoamérica (2014)

La figura 10, muestra una secuencia del narrador contando la historia, mientras mueve la cabeza y su mano con un cigarrillo. Mientras mueve la cabeza de arriba hacia abajo un mechón de pelo siempre se va moviendo como una acción secundaria.

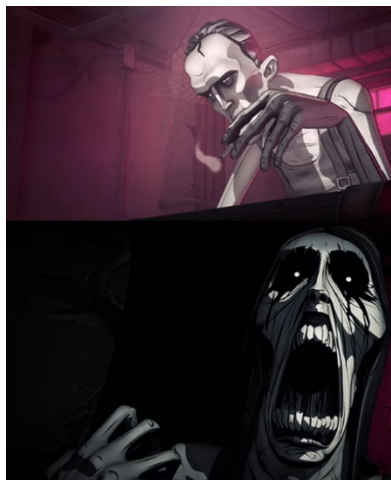
Figura 11. Secuencia de baile entre la pareja



Fuente. HBO Latinoamérica (2014)

La animación de Fantasmagorias se desenvuelve en 18 fotogramas por segundo, la figura 11 muestra una secuencia de baile corto de las sombras de la pareja. Esto hace que el movimiento tenga una característica distintiva. Este principio es uno de los más importantes dentro de cualquier producción animada ya que condiciona como se desarrollan las acciones y la intensidad con la que se muestran.

Figura 12. Fotogramas de dos personajes



Fuente. HBO Latinoamérica (2014)

En este caso, la figura 12 muestra dos fotogramas de los personajes del capítulo, El narrador ha sido construido como persona con rasgos exagerados como las manos, la delgadez, la cabeza. El personaje de la Llorona en el fotograma muestra igualmente rasgos exagerados y al gritar exagera la abertura de la boca.

Figura 13. Fotogramas de Fantasmagorias



Fuente. HBO Latinoamérica (2014)

La figura 14 ejemplifica el principio de dibujo sólido que conlleva una construcción y diseño de personajes de forma coherente tanto en su línea, volumen y deformación al realizar las acciones. Los personajes de la Llorona con un estilo definido y modelados 3D con un estilo 2D mantienen perspectiva y profundidad. La misma figura 14 además es útil para describir el principio de atractivo que se presenta en la trama animada. En narrador que es el personaje que cuenta toda la leyenda mediante su apariencia, sus gestos, movimientos, y su voz que corresponde al actor de voz Marcelo Armand, dotan de una característica que hace que el personaje sea muy magnético.

Conclusiones

Latinoamérica posee tantas historias impregnadas en la memoria cultural del continente que pueden ser únicas en una región y otras tantas corresponder a las mismas historias adoptadas por determinados pueblos que añaden sus particularidades y que forman parte de un contenido que requiere ser transmitido y la animación ha tomado este camino como un baluarte para crecer en la industria y al mismo tiempo resaltar su identidad.

Las técnicas de animación han evolucionado gracias a los avances tecnológicos y a la investigación que se ha desarrollado desde hace varios años, pasando del dibujo a lápiz cuadro a cuadro al uso de nuevas tecnologías que ahorran tiempo o permiten obtener nuevas estéticas a través de combinaciones posibles. En el caso de *Fantasmagorias* aprovecharon las herramientas de su momento para crear una estética cercana al cómic, mediante herramientas 3D y 2D, que fue muy atractiva y que varios años después de ese tratamiento realizado por Studio Freak en el 2013, fue aplicado por grandes estudios como Sony animation.

Con respecto a los principios de animación, dados a conocer en la década de los 80's se puede concluir que, aunque han pasado más de tres décadas y los mismos pueden ser aplicables a través de una reinterpretación para las nuevas técnicas digitales y a su vez toman ventaja al no tener las limitaciones del dibujo clásico. A pesar de ser un episodio corto y con un estilo de animación que se acerca a la animación limitada sin serlo, ha sido posible identificar como los principios se mantiene vigentes mediante una renovación, adaptación y reinterpretación.

Referencias Bibliográficas

Ánima. (2018). *Películas*. Ánima.

Cuesta Martínez, J. (2015). *La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales*. Universidad Complutense de Madrid.

EFE S.A. (2020). *Jorge R. Gutiérrez y Netflix presentan un adelanto de "Maya and the Three"* - SWI swissinfo.ch. EFE S.A. https://www.swissinfo.ch/spa/eeuu-televi%C3%B3n_jorge-r--guti%C3%A9rrez-y-netflix-presentan-un-adelanto-de--maya-and-the-three-/46698326

Gutierrez, J. (2020). Wacom Talk with Jorge Gutierrez. In *Wacom Webinair series*.

HBO Latinoamérica. (2014). *Fantasmagorias | La Llorona* - YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ac83yUPRLB0&t=25s>

Infobae. (2019). *"Coco": la película que llevó el Día de Muertos al mundo*. Infobae.

Lara, V. (2021). *"Pachamama", una aventura latinoamericana imprescindible*. Hipertextual. <https://hipertextual.com/2019/06/pachamama-pelicula-animada-netflix>

- Lasseter, J. (1987). Principles of traditional animation applied to 3d computer animation. *SIGGRAPH*, 21(4), 35–44.
- LatAm cinema. (2016). *LatAm cinema » Carburadores y Punkrobot coproducen el largo de animación 2D “Nahuel y el libro mágico.”* LatAm Cinema . <https://www.latamcinema.com/carburadores-y-punkrobot-coproducen-el-largo-de-animacion-2d-nahuel-y-el-libro-magico/>
- Lowe, R. K., & Schnotz, W. (2014). Animation principles in multimedia learning. In *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning, Second Edition* (pp. 513–546). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.026>
- Munárriz Ortiz, J. (2015). *La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales - E-Prints Complutense* [Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/32970/>
- Pertíñez López, J. (2014). Tendencias actuales en técnicas de animación. *Historia y Comunicación Social*, 19, 173–182. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.45019
- Pomaquero Yuquilema, M., Furió Vita, D., & López Izquierdo, M. Á. (2020). Identidad cultural y leyendas latinoamericanas. *Question*, 2(67), 1–24. <https://doi.org/10.24215/16696581e435>
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). The illusion of life : Disney animation . In *Physics and Visualisation*. Disney. [http://encore.fama.us.es/iii/encore/record/C_Rb2518714__Sthe illusion of life__Orightrresult__U__X7?lang=spe&suite=cobalt](http://encore.fama.us.es/iii/encore/record/C_Rb2518714__Sthe+illusion+of+life__Orightrresult__U__X7?lang=spe&suite=cobalt)
- Zuberbühler, D., & Sparano, J. (2021). *Entrevista con Studio Freak*.

Producciones animadas como recurso para transmitir las leyendas tradicionales

Pomaquero Yuquilema, M., Furió, D., & López, M. A.

Fecha de publicación: 5 de mayo de 2022

Revista: Universidad Y Sociedad, 14(3), 237-245.

Disponible en: <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2864>

Resumen

El presente artículo tuvo como objetivo analizar la idoneidad de animación como recurso adecuado para la transmisión de las leyendas tradicionales. Mediante un enfoque mixto de investigación se diseñó dos cuestionarios (pre test y post test) con preguntas abiertas y cerradas que fueron aplicados a treinta niños y niñas de entre seis y diez años de la ciudad de Riobamba. El grupo experimental y el grupo de control estuvieron formados por quince niños y niñas designados de manera aleatoria. El grupo experimental tuvo una sesión de visionado de la historia animada de la Leyenda de la Llorona, que forma parte de la serie Cuenta la leyenda . El post test tanto al grupo experimental como al grupo de control fue aplicado noventa días después del pre test. Una vez finalizada la experiencia se concluye que los niños y niñas del grupo experimental además de retener conocimientos sobre la leyenda de la Llorona, han buscado aprender más sobre el tema, comprobando que la animación como recurso para transmitir las tradiciones orales es un recurso aceptado por los niños y niñas.

Palabras clave: Animación, leyendas, tradición oral, Latinoamérica

Introducción

El cine de animación refleja todos los aspectos visuales de nuestra realidad; es dinámico, versátil e interdisciplinar; conjuga el arte de lo imposible; pues permite a través de sus diversos formatos tales como una película, un cortometraje, un anuncio, o una serie para internet, contar fantasías y realidades (Wells, 2009, p. 6).

A través de la animación hoy se conocen diversos cuentos, leyendas y mitos que en un principio fueron relatos orales y después formaron parte de la literatura. Blancanieves (1937), La Cenicienta (1950) y Rapunzel (2010), son algunos de los títulos que Disney convirtió en películas animadas a partir de los cuentos de los hermanos Grimm y Perrault (Borja, 2012, p. 93). Del mismo modo, el famoso estudio Ghibli ha basado algunas de sus piezas audiovisuales más populares en

historias del folclore japonés tal es el caso de El castillo ambulante (2004), El viaje de Chihiro (2001) o La princesa Kaguya (2013).

Por su parte, en Latinoamérica se han creado proyectos audiovisuales animados basados en sus mitos y tradiciones orales. Anima Estudios en México, por ejemplo, ha producido películas inspiradas en leyendas mexicanas tales como: La leyenda de la Llorona, la leyenda de las momias de Guanajuato, la leyenda del Chupacabras y la leyenda del Charro Negro (2011- 2018). En Argentina, studio Freak ha producido para HBO, la serie Fantasmagorias, (2013), que a través de cada capítulo muestra una leyenda que se sitúa en un país diferente de Latinoamérica. Asimismo, Casa Garabato en Costa Rica estrenó en el 2020 su serie Tremendas Leyendas, que muestran mitos y leyendas costarricenses en cada capítulo.

Es decir, desde hace mucho tiempo las tradiciones orales han sido fuente de inspiración para la creación de productos audiovisuales que han traspasado generaciones y se han posicionado como piezas clásicas de la infancia de niños y niñas, haciendo que el patrimonio cultural que representan las leyendas, mitos y cuentos maravillosos se aferren a la sociedad en la que se mueven a través del cine animado.

Las tradiciones orales como patrimonio cultural

El patrimonio cultural se refiere a las tradiciones vivas que han sido heredadas de los antepasados a las siguientes generaciones; tales como tradiciones orales, rituales, festividades, saberes ancestrales entre otros(UNESCO, 2004). Los elementos culturales intangibles basados en la creatividad y la expresión humana son conocidos como patrimonio cultural inmaterial (Abdul Latif & Abu Hassan, 2020). Igualmente, el patrimonio se considera parte esencial de la memoria histórica de los pueblos, que a través de la diversidad de sus muestras colaboran en la prevalencia de sus tradiciones y la construcción cultural e identitaria que los individuos consideran como un signo de distinción de otros grupos y que fortalecen su identidad (Y. A. Alfonso Amaro & Álvarez Cuellar, 2019; Soler Marchán & Hernández Morenos, 2019)

En este mismo sentido, las tradiciones y expresiones orales se conforman por una “variedad de formas habladas, como proverbios, adivinanzas, cuentos, canciones infantiles, leyendas, mitos, cantos y poemas épicos, sortilegios, plegarias, salmodias, canciones, representaciones dramáticas, etc.” (UNESCO, 2004), que permiten transmitir conocimientos y valores que son fundamentales para mantener vivas las culturas. Al transmitirse de forma verbal son dinámicas, vivas,

pero también frágiles, ya que dependen de una cadena de transmisión que no sea interrumpida y pase de generación en generación, y conserve el valor para la comunidad revitalizando su unidad a través de los distintos elementos creativos con los que se pueden formar los relatos tradicionales, tales como los mitos, cuentos y leyendas.

En ese ámbito, se encuentran las leyendas que son narraciones que mezclan lo fantástico con lo real, pertenecen al imaginario colectivo de una región, muestran su visión del mundo, sus valores identitarios y creencias (Tórrez et al., 2017). Además, las leyendas son “un fenómeno dinámico susceptible de fabular paisajes singulares, e incluso de actualizar sus contenidos según una relectura y una reescritura continuas de la tradición” (Martos Nuñez & Martos García, 2015).

Este tipo de historias actúan como un lubricante social que crea y fortalece vínculos entre las familias, mitigan los conflictos, benefician la cooperación, además de su contribución educativa y en valores, permitiendo la búsqueda constante de una identidad cultural propia, con una conexión emocional, una evolución mental y moral (Nusran & Zin, 2010; Schniter et al., 2018).

La animación y la cultura

Para van Haesendonck (2015) la animación es y seguirá siendo un género óptimo para la representación de la identidad cultural porque permite “relacionar y dar forma a experiencias e identidades culturales dinámicas”. Asimismo, la animación permite explorar la creatividad en las narraciones, proporcionando nuevas historias inspiradas en el folclore y que al ser presentadas como animaciones los niños las recuerdan porque ya las han leído o escuchado y de esta forma generan nuevas experiencias que los vinculan desde edades tempranas a su identidad cultural.

En la misma línea, la tradición oral ha sido considerada el medio para transmitir los cuentos populares que conllevan la cultura, los ritos, tradiciones, historia e información vital de una comunidad. Con la modernización el medio se ha trasladado a los medios impresos, electrónicos y digitales, siendo la animación el último medio para trasmitirlas, de tal forma que pueden ser preservadas para las futuras generaciones (Bhowmick & Dutta, 2020).

Duruaku (2015) afirma que, cuando un pueblo empieza a olvidar sus historias, mitos y costumbres comienza a perder su identidad. En su investigación acerca de los cuentos populares *igbo* da a conocer que se encuentran en peligro de desaparecer y una forma de preservar el patrimonio nigeriano es documentar los

relatos de forma fiable, pasando de relatos orales a la palabra escrita y a medios electrónicos. Además, añade que debido al desinterés de los nigerianos por la lectura ha sido indispensable tomar algunas historias y presentarlas en formato animado.

De igual importancia es lo que afirman Wu & Wang (2020) sobre la afectación de la industria animada en China debido a la globalización, ellos destacan que aquellos países que tienen un mayor desarrollo han posicionado sus producciones animadas en el país diseminando la cultura y ciertos valores extranjeros. Además, aseveran que es una responsabilidad de las productoras nacionales es crear producciones propias que se enfoquen en la transmisión de la cultura de China.

En este mismo sentido el estudio de Bhowmick & Dutta (2020) añade que, al no tener producciones animadas de historias y leyendas propias de una región, los niños ven y aprenden sobre otra sociedad y cultura ajena a ellos, y esta falta de conocimiento lleva a que la generación actual ignore su identidad y se pueda extinguir.

La animación como herramienta de aprendizaje

El cine como recurso educativo es todo un lenguaje de comunicación, es capaz de influir de manera directa en la vida, de tal modo que es un medio idóneo de aprendizaje. Utiliza la fantasía, la imaginación y la propia realidad para profundizar en el conocimiento. Asimismo, contribuye en el enriquecimiento del imaginario colectivo de manera general y en el tiempo. (González González et al., 2018).

En el caso de los dibujos animados los niños gastan gran parte de su tiempo mirándolos y afectan de manera positiva o negativa en su aprendizaje dependiendo de lo que miren. Además, los dibujos animados permiten que ciertos conceptos, actitudes, procedimientos, y conocimientos sean asimilados de manera didáctica, aprendiendo a creer, sentir, pensar por si mismos, crear ideas y que sean parte de un proceso educativo de tal manera que se integran de forma inconsciente (Habib & Soliman, 2015; Núñez-Gómez et al., 2020).

Para Ruiz Vallejos (2019) “El cine es apreciado por los intelectuales como sugestivo elemento para la formación artística y para la enseñanza de diversas disciplinas a nivel superior” (p.48). Pero conlleva un análisis a productos concretos de los cuales pueda identificarse lo educativo, y no aplica a encasillar a todos los dibujos animados sin un previo conocimiento de la intencionalidad con la que fueron producidos.

Otra arista estudiada en cuanto al cine y su función educativa se muestra en el estudio desarrollado por Gutiérrez Bueno & Molina García (2019) que en su intervención para cambiar la actitud de un grupo frente a la diversidad cultural a través del visionado de películas de los temas de: Colonialismo, Descolonización, Holocausto Nazi y Apartheid, obtuvieron resultados positivos que se pudieron cuantificar a través de los debates, opiniones y cuestionarios.

Por su parte, el Dr. Alan Rosenblatt en el documental “Life, Animated” apunta que el uso de los dibujos animados permite explicar conceptos, valores y prácticas de manera atractiva y dinámica a los niños, contando que las herramientas multimedia provocan un mayor atractivo para que los niños puedan interesarse en el aprendizaje (Mornhinweg & Herrera, 2019).

Con estos antecedentes, esta investigación explora como las producciones animadas basadas en las leyendas son un recurso educativo para transmitir las tradiciones orales latinoamericanas para los niños de entre 6 y 10 años, a través de una experiencia aplicada a 30 niños y niñas de la ciudad de Riobamba.

Materiales y métodos

Se empleó una metodología mixta de investigación enfocada en el análisis e interpretación de los datos respecto al fenómeno, el punto de vista y la experiencia de los participantes (Sampieri et al., 2014).

Además, la muestra fue no probabilística e intencional, se seleccionó 30 niños y niñas de entre 6 y 10 años que cursaban entre 2do y 6to año de educación general básica, de los cuáles, 10 niños y 5 niñas asistían al Centro de tareas dirigidas “Nuevas Aventuras”. El otro grupo de participantes fueron 7 niños y 8 niñas cuyos padres o tutores permitieron el acceso para la aplicación del estudio de manera individual y presencial. El estudio se realizó de esta manera debido a la suspensión de actividades presenciales en las escuelas por la pandemia por Covid-19. A su vez, se definió un grupo experimental y un grupo de control con 15 participantes cada uno.

Para la recolección de datos se desarrolló un pre test con preguntas abiertas y cerradas a ambos grupos. Todas las preguntas y el método de aplicación de los test fueron revisados y aprobados por la psicóloga educativa del centro de tareas dirigidas. El pre test se aplicó en junio de 2021 y el post test 90 días después, además al post test se añadieron preguntas referentes al visionado de las producciones animadas aplicadas únicamente al grupo experimental.

Con respecto a la producción animada para el visionado se seleccionó la “Leyenda de la Llorona” de la serie Cuenta la leyenda, ya que dicha leyenda es una de las más conocidas en la región (Pomaquero Yuquilema et al., 2020).

Resultados y discusión

A continuación, se muestran los resultados obtenidos con el estudio, la tabla 1 contiene la información general del grupo experimental y el grupo de control, en donde; 8 son niños y 7 son niñas, 3 participantes de 6 años, 4 de 7 años, 2 de 8 años, 2 de 9 años y 4 de 10 años, los mismos que se encontraban finalizando el año escolar en el momento de la aplicación del pre test y 90 días posteriores todos los participantes pasaron de nivel de Educación General Básica (EGB). Además 1 niña y 4 niños cumplieron años.

Tabla 1. Datos de los participantes

N.	Nombre	Edad (Pre test)	Edad (Post test)	Género	Nivel EGB (Pre test)	Nivel EGB (Post test)	Grupo
1	Franco	6	6	masculino	2do	3ro	exp.
2	César	6	6	masculino	2do	3ro	exp.
3	Anahí	6	6	femenino	2do	3ro	exp.
4	Alejandro L.	7	7	masculino	3ro	4to	exp.
5	Víctor	7	7	masculino	3ro	4to	exp.
6	Axel	7	8	masculino	2do	3ro	exp.
7	Danna	7	7	femenino	3ro	4to	exp.
8	Gabriel	8	8	masculino	4to	5to	exp.
9	Alejandra	8	8	femenino	4to	5to	exp.
10	Joselyne	9	10	femenino	5to	6to	exp.
11	Kimberly	9	9	femenino	5to	6to	exp.
12	Scarlett	10	10	femenino	5to	6to	exp.
13	Adrián	10	10	masculino	6to	7mo	exp.
14	Dayra	10	10	femenino	6to	7mo	exp.
15	Juan Francisco	10	10	masculino	6to	7mo	exp.
16	Dayana	6	6	femenino	2do	3ro	control
17	Matías	6	6	masculino	2do	3ro	control
18	Alejandro C.	7	7	masculino	3ro	4to	control
19	Mateo	7	7	masculino	3ro	4to	control
20	Junior	7	8	masculino	3ro	4to	control
21	Jhostyn	8	8	masculino	4to	5to	control
22	Lesly	8	8	femenino	4to	5to	control
23	Bárbara	8	8	femenino	5to	6to	control
24	Camila	9	9	femenino	5to	6to	control
25	Carolina	9	9	femenino	5to	6to	control

26	Dylan	9	10	masculino	5to	6to	control
27	Anthony	10	10	masculino	6to	7mo	control
28	Anahí	10	10	femenino	6to	7mo	control
29	Jhon	10	11	masculino	6to	7mo	control
30	Jorge	10	10	masculino	6to	7mo	control

Fuente. Cuestionario aplicado

Tabla 2. Bloque 1 de respuestas Grupo experimental

N	PREGUNTAS	PRE TEST				POST TEST			
		SI	%	NO	%	SI	%	NO	%
1	¿Conoces qué es una tradición oral?	3	20%	12	80%	5	33.33%	10	66.67%
2	¿Conoces qué es una leyenda?	10	66.67%	5	33.33%	13	86.67%	2	13.33%
3	¿Conoces alguna leyenda?	12	80%	3	20%	15	100%	0	-
4	¿Te interesa conocer más leyendas de tu país o ciudad?	13	86.67%	2	13.33%	14	93.33%	1	6.67%

Fuente. Pre test y post test

La tabla anterior muestra el primer bloque de resultados del grupo experimental, en dónde, se puede observar que en todas las preguntas el porcentaje afirmativo de conocimiento e interés del tema ha tenido un incremento, que conlleva que la actividad del visionado de La Leyenda de la Llorona, significa un favorecedor procedimiento para que los niños y niñas hayan retenido una información general respecto al tema y muestren un nuevo interés.

La tabla 3, que consta de las respuestas a las preguntas con opción múltiple, en dónde los niños y niñas en la pregunta 5 podían seleccionar una o más opciones, es así, que para esta pregunta el pre test como en el post test la leyenda de la Llorona es una de las más conocidas, seguidas por el cura sin cabeza y la loca viuda, y solamente, dos niños en el pre test no conocían ninguno de los títulos y en el post test solamente un niño no conocía ninguna leyenda.

Tabla 3. Bloque 2 de respuestas Grupo experimental

5	PREGUNTAS	PRE-TEST	POST TEST
	De las siguientes opciones seleccione los títulos que conoces		
	La leyenda de la Llorona	8	14
	El cura sin cabeza	8	9
	La loca viuda	4	3
	Ninguna de las anteriores	2	1
6	Selecciona el medio con el que aprendiste acerca de las leyendas		
	El profesor/a en la escuela	4	5
	Mi familia en la casa	5	5
	En la televisión	3	2
	En videos de internet	2	3
	En libros	0	0
	No conozco	1	0
7	Selecciona el medio que más te gusta para aprender sobre leyendas		
	Videos animados	8	10
	Videojuegos	5	4
	Libros	2	1
	Audios	0	0

Fuente. Pre test y post test

Con respecto a las preguntas 6 y 7 los niños solo podían seleccionar una respuesta, de tal forma que en la pregunta 6 acerca de los medios por los cuáles ellos aprendieron acerca de las leyendas que conocen, ellos tanto en el pre test y en el post test afirman que conocieron de la leyenda porque su profesor o profesora en la escuela les contó, seguidamente porque algún familiar en la casa les relató la historia.

En la pregunta 7, respecto al medio de mayor interés para aprender sobre las leyendas, tanto en el pre test como en el post test los niños y niñas afirmaron que los videos animados son sus medios favoritos para conocer sobre leyendas, seguido por videojuegos, en el caso de los libros solamente 2 niños los seleccionaron el pre test y 1 niño en el post test.

Tabla 4. Bloque 1 de respuestas Grupo de control

N	Preguntas	PRE TEST				POST TEST			
		SI	%	NO	%	SI	%	NO	%
1	¿Conoces qué es una tradición oral?	2	13.33%	13	86.67%	3	20%	12	80%
2	¿Conoces qué es una leyenda?	10	66.67%	5	33.33%	11	73.33%	4	26.67%
3	¿Conoces alguna leyenda?	9	60%	6	40%	10	66.67%	5	33.33%
4	¿Te interesa conocer más leyendas de tu país o ciudad ?	14	93.33%	1	6.67%	13	86.67%	2	13.33%

Fuente. Pre test y post test

La tabla 4 referente al grupo de control, muestra un ligero crecimiento de manera general en cuanto al conocimiento de tradiciones orales y leyendas, que se puede referir a lo aprendido respecto al plan de estudios escolar del curso escolar.

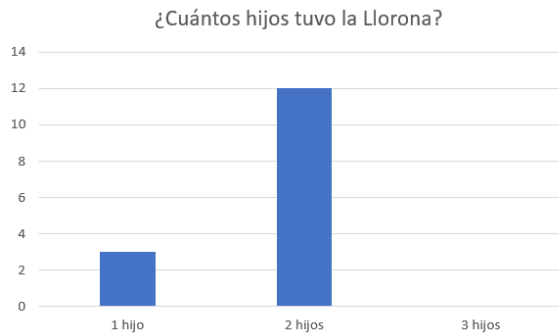
Tabla 5. Bloque 2 de respuestas grupo de control

N	Preguntas	PRE TEST	POST TEST
5	De las siguientes opciones seleccione los títulos que conoces		
	La leyenda de la Llorona	9	10
	El cura sin cabeza	5	5
	La loca viuda	4	3
	Ninguna de las anteriores	2	2
6	Selecciona el medio con el que aprendiste acerca de las leyendas		
	El profesor/a en la escuela	4	4
	Mi familia en la casa	4	5
	En la televisión	1	1
	En videos de internet	3	4
	En libros	1	1
	No conozco	2	1
7	Selecciona el medio que más te gusta para aprender sobre leyendas		
	Videos animados	9	9
	Videojuegos	5	6
	Libros	1	0
	Audios	0	0

Fuente. Pre test y post test

El bloque 2 de preguntas realizadas al grupo de control, comprueba que la leyenda de la Llorona es la más conocida por los niños y niñas, seguida por el cura sin cabeza y la loca viuda. En este grupo en ambas evaluaciones dos niños no conocían ninguna leyenda. Con respecto a el medio en el cual aprendieron sobre las leyendas que conocían, la escuela y la casa son los lugares en donde aprenden sobre el tema, seguidamente de videos de internet. Referente al medio en el que les gustaría aprender sobre leyendas, ellos y ellas se inclinan por los videos animados y a través de videojuegos como los medios que les interesa más.

Figura 1. Pregunta 8 capítulo la Llorona. Grupo experimental



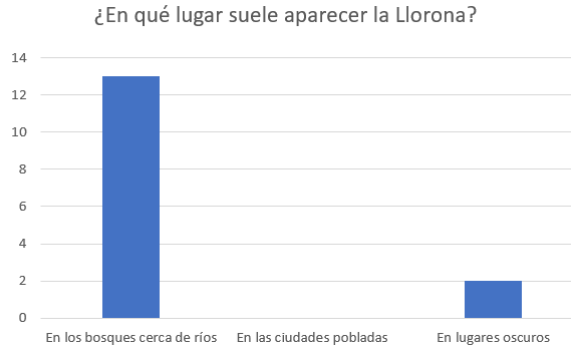
Fuente. Post test

Figura 2. Pregunta 9 capítulo la Llorona. Grupo experimental



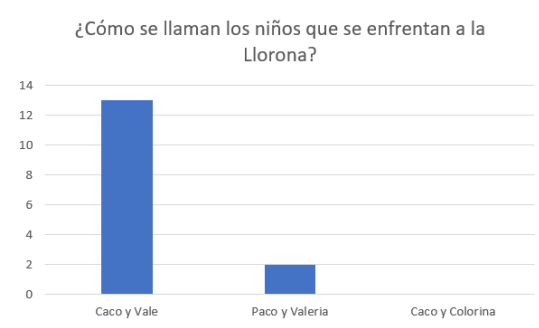
Fuente. Post test

Figura 3. Pregunta 10 capítulo la Llorona. Grupo experimental



Fuente. Post test

Figura 4: Pregunta 11 capítulo la Llorona. Grupo experimental



Fuente. Post test

Figura 5: Pregunta 12 capítulo la Llorona. Grupo experimental



Fuente. Post test

Las figuras de la 1 a la 5, fueron añadidas en el post test y aplicadas únicamente al grupo experimental, que son directamente referentes al capítulo de la Llorona que los niños vieron noventa días antes. Los resultados muestran con un amplio margen positivo que a pesar de haber sido consultados después de meses acerca de lo que vieron pueden recordar claramente datos específicos sobre la historia, determinando que la actividad realizada fue exitosa.

Tabla 6. Preguntas abiertas pre test y post test Grupo experimental y grupo de control

N	PREGUNTAS
13	Explica brevemente qué es una tradición oral
14	Explica en tus palabras qué es una leyenda
15	¿Conoces alguna leyenda, puedes contarla?
16	¿Sabes por qué es importante que conozcas sobre leyendas de tu ciudad?

Fuente. Pre test y post test

Como parte tanto del pre test y post test la tabla 7 muestra las preguntas abiertas fueron realizadas a los niños que respondieron de manera afirmativa a las preguntas 1, 2 y 3. De tal forma que podían argumentar su respuesta.

De manera general, los niños tenían una idea vaga sobre lo que corresponde al conocimiento de tradiciones orales, en cuanto al conocimiento sobre una leyenda, el panorama fue más claro ya que respondieron adecuadamente centrándose en que son cuentos, historias que no son totalmente reales, al consultar sobre si podían contar una leyenda tanto en el pre test y en el post test los niños contaban muy emocionados lo que sabían de manera bastante clara, añadiendo emoción al relato y en la mayoría de casos ubicando a la leyenda dentro de la ciudad o en las cercanías.

La diferencia de las respuestas tanto en el grupo experimental como en el grupo de control radica en que los niños y niñas del grupo experimental manifestaron que les gustó ver la animación y en sus casas les contaron a sus padres y ellos les contaron alguna leyenda más y que buscaron videos en YouTube de nuevas leyendas.

Conclusiones

El uso del cine de animación representado por las producciones animadas basadas en leyendas tradicionales y en este caso de una de las leyendas más conocidas en Latinoamérica, demuestra ser un recurso ampliamente idóneo para que los niños y niñas puedan aprender sobre el patrimonio cultural oral de su región, debido a que es un medio atractivo que puede ser fácilmente implementado en las aulas escolares siguiendo los planes curriculares determinados para los niños y niñas.

En el análisis de datos, tanto cualitativos como cuantitativos del grupo experimental se nota una respuesta favorable, a pesar de la diferencia de 90 días desde que vieron la producción animada hasta la aplicación del post test los niños y niñas fueron capaces de retener lo aprendido de manera clara y precisa.

Además, el grupo experimental manifestó que desde que vieron la leyenda de la Llorona, se han interesado más en conocer sobre estas historias y las buscan en internet y les preguntan a sus padres y abuelos. Esto demuestra adicionalmente, que con una intervención básica realizada los niños y niñas adquieren la curiosidad sobre el tema y por ellos mismos buscan la forma de aprender porque se encuentran motivados.

Aunque esta experiencia se muestra exitosa y comprueba el objetivo de la investigación planteada sobre que La animación es un recurso idóneo para transmitir las leyendas tradicionales en niños de entre 6 y 10 años, es necesario ampliar el número de participantes para que los datos sean más sólidos. Asimismo, es posible realizar una segmentación ya sea por tipo de institución educativa (fiscal, fiscomisional o privada) entre otras variables que puedan complementar esta investigación.

Finalmente, la animación es un recurso que tiene amplias posibilidades en el ámbito educativo, puede ser aplicado a diferentes asignaturas y temas, pero su uso para generar un mayor interés acerca de la identidad cultural y el patrimonio material e inmaterial conlleva una gran oportunidad que tiene que ser apoyada por los gobiernos que buscan que estos conocimientos ancestrales que nos distinguen de los demás permanezcan.

Con la gran carga de información digital a la que las nuevas generaciones se enfrentan, en donde prima la cultura extranjera como modelo a seguir se vuelve imperioso el desarrollo de proyectos nacionales y latinoamericanos que reivindiquen la riqueza cultural de la región y sean dirigidos a aquellos que pueden preservarla.

Referencias bibliográficas

- Abdul Latif, R., & Abu Hassan, B. (2020). Filmic education of borderland texts in Jogho and Bunohan. *SEARCH Journal of Media and Communication Research*, 12(1), 125–139. <https://fslmjournals.taylors.edu.my/filmic-education-of-borderland-texts-in-jogho-and-bunohan/>
- Alfonso Amaro, Y. A., & Álvarez Cuellar, Y. M. (2019). Las leyendas cienfuegueras como componente del patrimonio intangible local: atisbos valorativos. *Universidad y Sociedad*, 11(3), 31–40. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/1219>
- Bhowmick, M., & Dutta, A. (2020). Animating Folktales: An Analysis of Animation Movies based on Folktales of three different Indian Languages. *Litinfinitive Journal*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/10.47365/litinfinitive.2.2.2020.64-75>
- Borja, C. B. (2012). De la variedad Grimm a la homogeneidad Disney. *IV Jornadas de Poéticas de La Literatura Argentina Para Niños*. http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.1594/ev.1594.pdf
- Duruaku, D. (2015). Animated graphic film for the rejuvenation of a fading culture: The case of an African oral heritage. *African Journal of History and Culture*, 7(6), 123–132. <https://doi.org/10.5897/ajhc2014.0234>
- González González, M., Martínez Gómez, E., & Carmen, P. (2018). Cine de animación y educación. Modelos de películas de animación y sus virtualidades educativas. *RELAdEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 7, 99–126. <https://revistas.usc.gal/index.php/reladei/article/view/5596>
- Gutiérrez Bueno, B., & Molina García, M. J. (2019). El cine como herramienta para trabajar la diversidad cultural: Investigación en aulas interculturales. *MODULEMA. Revista Científica Sobre Diversidad Cultural*, 3, 78–93. <https://doi.org/10.30827/modulema.v3i0.9376>
- Habib, K., & Soliman, T. (2015). Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior. *Open Journal of Social Sciences*, 03(09), 248–264. <https://doi.org/10.4236/jss.2015.39033>

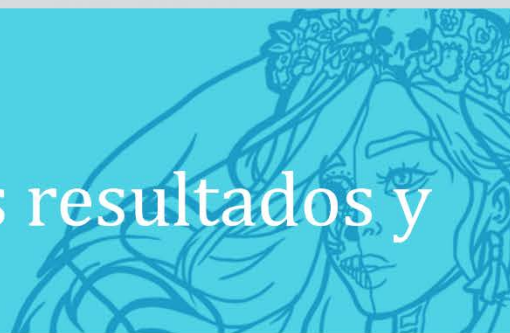
- Martos Nuñez, E., & Martos García, A. (2015). Las leyendas regionales como intangibles territoriales. *Investigaciones Regionales*, 137-157. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28943151007>
- Mornhinweg, G., & Herrera, L. C. (2019). Investigación y Pensamiento Crítico. *Investigación y Pensamiento Crítico*, 5(2), 21-36. <https://doi.org/10.37387/IPC.V5I2.68>
- Núñez-Gómez, P., Cutillas-Navarro, M.-J., & Alvarez-Flores, E.-P. (2020). Cine como herramienta de aprendizaje creativo en Educación Primaria. *Estudios Sobre Educación*, 38, 233-251. <https://doi.org/10.15581/004.38.233-251>
- Nusran, N. F. M., & Zin, N. A. M. (2010). *Popularizing folk stories among young generation through mobile game approach*. <https://doi.org/10.1109/iccit.2010.5711065>
- Pomaquero Yuquilema, M., Furió Vita, D., & López Izquierdo, M. Á. (2020). Identidad Cultural y Leyendas Latinoamericanas. *Question/Cuestión*, 2(67), e435-e435. <https://doi.org/10.24215/16696581E435>
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., Valencia, S. M., & Torres, C. P. M. (2014). *Metodología de la investigación* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Schniter, E., Wilcox, N. T., Beheim, B. A., Kaplan, H. S., & Gurven, M. (2018). Information transmission and the oral tradition: Evidence of a late-life service niche for Tsimane Amerindians. *Evolution and Human Behavior*, 39(1), 94-105. <https://doi.org/10.1016/j.evolhumbehav.2017.10.006>
- Soler Marchán, S. D., & Hernández Morenos, E. (2019). Experiencia de formación en gestión integral del patrimonio histórico y cultural en la universidad de Cienfuegos. *Universidad y Sociedad*, 11(3), 248-253. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/1251>
- Tórrez, N., Montes, J., & Montes, V. (2017). Análisis comparativo de la Leyenda la Llorona desde dos contextos diferentes. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 23, 37-47. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i23.5473>
- UNESCO. (2004). *¿UNESCO - Qué es el patrimonio cultural inmaterial?* <https://ich.unesco.org/es/qu-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>
- van Haesendonck, K. (2015). Animated film and the Construction of a Caribbean Cultural Identity. *Arte y Políticas de Identidad*, 13, 79-98. <http://revistas.um.es/.../190391>

Wells, P. (2009). *Fundamentos de la animación*. Parramon.

Wu, S., & Wang, W. (2020). A Study on the Reconstruction of Cultural Confidence in Chinese Animation. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200316.065>

CAPÍTULO 4

Discusión final de los resultados y Conclusiones



4. DISCUSIÓN FINAL DE LOS RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Resultados

En este capítulo se resumen los principales resultados extraídos de las investigaciones publicadas. Iniciaremos el análisis destacando los resultados de cada uno de los artículos y su relación con los objetivos de la tesis para seguidamente presentar los resultados acordes a las hipótesis planteadas.

De acuerdo al objetivo general planteado que fue: Analizar las representaciones visuales animadas de la leyenda de la Llorona, a través del estudio de las series, cortometrajes y largometrajes producidos en Latinoamérica acerca del relato, los artículos académicos contribuyen a la consecución del objetivo general a través del logro de los objetivos específicos y sus resultados que se describen a continuación.

Objetivo 1: Identificar cuáles son las leyendas principales o más reconocidas de Latinoamérica a través de una búsqueda bibliográfica adecuada.

Los resultados obtenidos de la investigación mediante la búsqueda documental bibliográfica y entrevistas a personas de diferentes países de la región, muestran que las leyendas relativas a tesoros son las que predominan entre los relatos más conocidas. En segundo lugar, la leyenda de la Llorona es la historia que resalta en la investigación. A continuación, la leyenda del cura sin cabeza y las leyendas que son acerca de brujas completan la lista de las historias más representativas para los latinoamericanos.

A continuación, se presenta una breve reseña de las leyendas más conocidas, las cuales se desarrollaron después de la lectura de los 34 textos (libros y relatos de entrevistados) para comprender si los relatos tenían relación entre sí y corroborar la coherencia y similitud de entre los relatos.

Leyendas de tesoros: Estas historias hablan de tesoros enterrados en edificaciones o tierras lejanas, que son buscados por aventureros que quieren mejorar su vida, unos con más suerte que otros.

La Llorona: la esencia del relato cuenta el pesar del alma de mujer que, al haber asesinado a sus hijos, vaga arrepentida en las noches buscándolos y cobrando la vida de aquellos infortunados que se la encuentren.

Leyendas de duendes: estas historias se desarrollan de una manera particular en cada relato, pero tienen en común la descripción del personaje al cuál se le atribuye una baja estatura y que mortifica a las personas.

El cura sin cabeza: este relato concebido en el colonialismo relata cómo el espectro de un sacerdote sin cabeza aparece en la noche por las calles de una región y espanta de muerte a aquellos que se cruzan en su camino.

Leyendas de brujas: seres con facultades sobrenaturales que influyen en el devenir de una región, otorgan un sentido mágico a su contexto, pero de una manera particular en cada una de las historias.

Objetivo 2: Determinar cuáles son las producciones animadas basadas en La leyenda de la Llorona que hayan sido creadas en Latinoamérica durante la década 2010-2020.

A través de una búsqueda de las producciones animadas latinoamericanas en las diferentes plataformas digitales se conoció que existen doce producciones animadas basadas en la leyenda de la Llorona realizadas en el periodo del 2010-2020, y que fueron realizadas por productores profesionales y otros *amateurs*.

En formato de cortometraje se encuentran: La cripta (2014), con una duración de 6:33 minutos y realizada por Rafael Gutiérrez Mercadillo y disponible en YouTube. El siguiente título es la Llorona (2010) con una duración de 3:33 minutos y realizada por Hugo León Ortiz Castellanos, disponible en YouTube. Asimismo, el mismo autor tiene otra versión llamada la Llorona : versión mexicana (2010) con una duración de 3.31 minutos y disponible en la misma plataforma. El mismo autor, en el año 2018 publica la Llorona, que es otra versión, que contiene nuevos aspectos de sus producciones anteriores con una duración de 3:38 minutos. En el año 2011 se publicó un cortometraje de 1:17 minutos de duración por parte de Ncomix, que se encuentra en YouTube. El siguiente cortometraje lanzado en 2015 que se encuentra en Vimeo con una duración de 53 segundos de autoría de Carlos Tellez. Finalmente, el cortometraje la Llorona /Curse of la Llorona publicado en 2019 por Gacha Life con una duración de 5:56 minutos y con una duración de 5:56 minutos.

En el ámbito de largometrajes animados se encontró solamente uno que es *La leyenda de la Llorona* (2011) con una duración de 1h21 minuto que se encuentra en Netflix y fue dirigida por Roberto “Chino” Rodríguez.

Se encontraron tres series animadas que contienen un capítulo de la Llorona . Fantasmagorías (2014) creada por Studio Freak para HBO Latinoamérica con una duración de 1:43 minutos. La siguiente serie es Cuenta la leyenda (2017) tiene un capítulo denominado La leyenda de la Llorona con una duración de 10:59 minutos

creada por CNTV y que se puede visualizar en YouTube. La última serie animada es La costarricense Tremendas leyendas (2020) con una duración de 5:05 minutos creada por Casa Garabato.

Asimismo, existe el videoclip la Llorona . Canción infantil para Halloween del canal Luna creciente en Youtube (2019) con una duración de 3:06 minutos. Dando un total de 12 producciones animadas, con 1 largometraje, 3 capítulos enmarcados en series animadas, 1 clip musical y 7 cortometrajes animados.

Objetivo 3: Comparar las versiones animadas producidas en los diferentes formatos de la leyenda la Llorona, mediante el análisis de las similitudes y diferencias de su estructura narratológica.

Del corpus de producciones encontradas se seleccionaron en primera instancia las pertenecientes a estudios profesionales, que comparten una misma tipología y a su vez, que el relato se lleve a cabo en diferentes países. De tal modo que corresponden a capítulos de series de La leyenda de la Llorona tituladas: Fantasmagorías, Cuenta la leyenda y Tremendas leyendas.

Los resultados obtenidos del análisis narratológico de los tres capítulos animados estudiados se desarrollan en México, Costa Rica y Chile; y muestran elementos que enriquecen y transforman el relato y se basan en la geografía, dialectos y demás costumbres de cada país. Las similitudes existentes entre los capítulos de series analizados corresponden a los personajes, la forma de narración y los elementos recurrentes, entre otros. Pero principalmente giran en torno al detonante de la historia, que es la pérdida de un hijo en un momento de locura o desesperación y que conlleva un penar eterno presentado como un lamento espeluznante de aquella alma arrepentida que busca a sus hijos.

Fantasmagorías recurre al género de terror para abordar la historia. Está dirigida a un público adulto y aunque este análisis se ha centrado en la narrativa, es importante resaltar el uso de la animación limitada apoyada en los textos del narrador para que la historia sea entendida completamente.

Cuenta la leyenda y Tremendas leyendas, por su parte, se encuentran dirigidas a un público infantil y, mediante un género de aventura, presentan el relato dentro de una historia marco que resalta la importancia de los abuelos como personajes centrales e interesados en transmitir la leyenda para que sea preservada y valorada por las generaciones jóvenes.

Por su parte, Tremendas leyendas buscan darle un final feliz al destino de la Llorona, cuando entra en el libro de historias de la abuela, se reencuentra con su hijo y de esta manera consigue su objetivo, lo que no ocurre en los otros capítulos de serie.

Objetivo 4: Analizar los principios de animación utilizados en las representaciones visuales animadas de la leyenda de la Llorona para conocer la vigencia de los principios animados y su aplicación.

Los resultados de este objetivo y su respectivo análisis se detallan en el artículo desarrollado y publicado “Técnicas y principios de animación: Caso de estudio serie Fantasmagorías, la Llorona ” que fue la producción seleccionada para presentar este análisis, estableciendo que los principios animados desarrollados en la década de los años 80, a pesar del tiempo y el auge y evolución de nuevas tecnologías y técnicas, han sido reinterpretadas y adaptadas para encontrarse presentes en las nuevas producciones animadas. En el caso de Fantasmagorías, además de ser una animación con tendencia a limitada, el uso de pocos elementos y personajes al contar las historias logran situar ciertos principios animados de manera sutil pero que aportan una gran calidad al producto final.

Objetivo 5: Determinar si las producciones animadas son un medio eficaz para transmitir las tradiciones orales en niños de 6 a 10 años generando interés en ellos como público objetivo.

Los resultados del análisis de datos con respecto a este objetivo, arrojados por el pre test y post test y expuesto en el artículo, muestran que la producción animada hasta la aplicación del post test los niños y niñas fueron capaces de retener lo aprendido de manera clara y precisa. Además, el grupo experimental manifestó que desde que vieron la leyenda de la Llorona, se han interesado más en conocer sobre estas historias y las buscan en internet y les preguntan a sus padres y abuelos. Esto demuestra adicionalmente, que con una intervención básica realizada, los niños y niñas adquieren la curiosidad sobre el tema y por ellos mismos buscan la forma de aprender porque se encuentran motivados.

Aunque esta experiencia se muestra exitosa y comprueba el objetivo de la investigación planteada acerca que la animación es un recurso idóneo para transmitir las leyendas tradicionales en niños de entre 6 y 10 años, es necesario ampliar el número de participantes para que los datos sean más sólidos. Asimismo, es posible realizar una segmentación ya sea por tipo de institución educativa

(fiscal, fisco-misional o privada) entre otras variables que puedan complementar esta investigación.

Conclusiones

Las conclusiones que se presentan en este apartado responden a las hipótesis planteadas en esta investigación, además, de aquellas que se desarrollan en cada artículo publicado.

La principal hipótesis de esta investigación considera que las producciones animadas desarrolladas en Latinoamérica toman como inspiración o tema la identidad cultural oral de la región representada por las leyendas.

La primera conclusión de esta investigación es que, durante la década de 2010 a 2020, existen muchas producciones animadas que se han desarrollado en Latinoamérica. Son inspiradas, basadas o asociadas a elementos culturales de la región, de tal forma que grandes estudios, medianos y artistas amateurs han encontrado en la identidad ancestral del continente historias que necesitan ser contadas. Además, de mitos y leyendas andinas, mayas e incas, se toman ritos, costumbres y cualquier elemento que forme parte de sus identidades con el fin de resaltarlos y difundirlos.

Este camino que han tomado los estudios latinoamericanos se fundamenta en el valor que ahora como región se vuelcan hacia las raíces y su identidad y que buscan que se diseminen y no se pierdan para las actuales y futuras generaciones. Igualmente, se concluye que la identidad cultural es dinámica y se construye de manera incesante a través de todas las vivencias, historias y símbolos de una sociedad. Para Latinoamérica, responde a sus antepasados prehispánicos, la conquista española, las imposiciones religiosas y toda la influencia de los esclavos africanos y ahora a la influencia de la globalización.

Con respecto a la valorización de las leyendas en Latinoamérica, se desprende la gran importancia que en los últimos años han merecido a nivel sobre todo literario, donde varios compiladores y escritores, en algunos casos con ayuda de fondos públicos han sido capaces publicar libros de las leyendas de sus países y de Latinoamérica.

Se plantea que la Leyenda de la Llorona es una de las más importantes de Latinoamérica y que la misma se va adaptando al contexto de cada país y de esta manera enriquece el relato sin perder su esencia.

Latinoamérica posee un elevado número de leyendas orales, muchas de las cuales han sido transcritas como parte del esfuerzo para preservar los relatos y transmitirlos a futuras generaciones. Aunque geográficamente la región es extensa, las leyendas han sido capaces de diseminarse a lo largo de todos los países, específicamente algunas leyendas se han adaptado a sus contextos de una manera excepcional, avivando el interés manteniéndose en el tiempo y formando parte de la identidad latinoamericana debido a su capacidad de adaptación, y que en mayoría conserva los rasgos generales de la sobrenaturalidad y fantasía de los acontecimientos o personajes, como las leyendas de tesoros, leyendas de duendes y leyendas de brujas. Es así que existen dos leyendas que en los diferentes países o regiones los acontecimientos y personajes no se difuminan como las anteriores, sino más bien conservan su esencia de una manera muy clara: la leyenda del cura sin cabeza y la Leyenda de la Llorona.

La investigación evidencia que la más conocida en toda la región se encuentra el relato de la Llorona . De hecho, la misma historia trasciende fronteras y solamente se ha ido adaptando de acuerdo al país, la ciudad o el pueblo en el que se cuenta la historia, lo que se puede percibir en todas las producciones animadas encontradas que conservan el hilo argumental, el personaje, la motivación y las consecuencias pero con ligeros cambios que son elementos que sirven para que los individuos de cada región se sientan identificados con el relato y lo consideren como suyo. Realizar estas adaptaciones apoya la prevalencia y transmisión del relato, aunque por tratarse de relatos orales se expone a modificaciones, pero esto es de lo que se trata una tradición oral, cuando las personas son capaces de añadir o adaptar a las historias sus vivencias y de esta forma sigue evolucionando y formando parte de determinada sociedad.

Se considera que la animación es un medio o herramienta ampliamente utilizado para transmitir a las nuevas generaciones los relatos orales de una determinada región e igualmente incidir en la apropiación de la identidad cultural.

Una vez aplicado el estudio para determinar cómo los niños conciben el aprendizaje por medio de la animación y dada la trayectoria investigativa en varios documentos académicos y experiencias de otros investigadores con la animación y las tradiciones orales aplicadas en diferentes culturas alrededor del mundo, se

concluye que la animación es y será una herramienta de gran valor para desarrollar productos animados que busquen revitalizar, preservar y difundir relatos orales como leyendas, mitos y cuentos urbanos. El uso de la animación no solo incluye cortometrajes, películas o series animadas, sino también videojuegos, realidad virtual, presencia en el metaverso, etc., que a través de personajes, elementos o escenarios atractivos pueden despertar en las nuevas generaciones inquietudes acerca del significado de lo que observan y de esta forma interesarse en conocer más y apreciar su identidad cultural que se ha visto afectada por la globalización.

Igualmente, la animación constituye un recurso educativo que debe ser ampliamente explorado para el aprendizaje de las asignaturas en general y sobre todo para aquellas que intervienen en la construcción de la identidad cultural de los individuos, y es necesario usar todos aquellos recursos que eduquen e incentiven a la curiosidad de los niños enfocados en su beneficio. La sobrecarga de información digital y la magnitud de oferta de dispositivos inclina a los niños y niñas a crecer en medio de realidades globalizadas con gran influencia de la industria extranjera que tiene los medios económicos para el desarrollo de productos animados de gran calidad, por tanto, es imperativo que se pueda apoyar a todos aquellos proyectos que se enfocan en producciones animadas con un tinte cultural latinoamericano.

Por último, se recalca la importancia que tiene el Estado para impulsar, salvaguardar y difundir todo aquello que es parte de nosotros como individuos y sociedad, el patrimonio material e inmaterial que nos identifica y pertenece. Es necesario contribuir al debate sobre creación de políticas culturales de la mano con políticas educativas que puedan ser instrumentos de cambio y desarrollo social.

Líneas futuras de investigación

En este apartado se presentan futuras líneas de investigación que pueden ser un punto de interés enmarcados en el desarrollo de esta tesis doctoral.

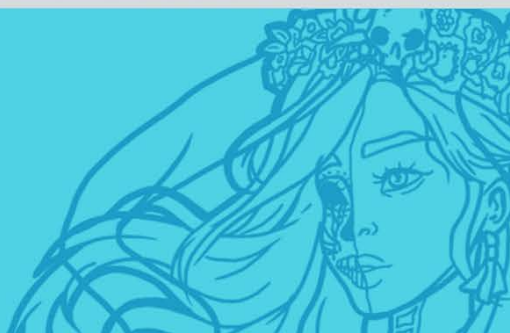
En relación a los estudios realizados, se puede desarrollar metodologías de análisis cinematográfico aplicadas a las producciones animadas, partiendo de sus elementos y particularidades y creando un proceso fundamentado en las teorías existentes y contribuyendo al estudio formal de la industria animada en Latinoamérica.

Otra posible línea interesante de trabajo consiste en realizar un estudio mas pequeño, seleccionar un país o una zona dentro de un país y estudiar del mismo modo la identidad cultural y determinar cuáles son las leyendas que son parte de esa región.

Igualmente, a partir de la información desarrollada en este documento, se puede construir un producto audiovisual cimentado en una base teórica y de opiniones de expertos, que refuerce los hallazgos de esta investigación y a la vez pueda apoyar la incidencia de la animación para transmitir las tradiciones orales.

Finalmente, se puede estudiar las producciones animadas inspiradas en Latinoamérica y desarrolladas por estudios extranjeros para conocer el contraste y el punto de vista de otras culturas con respecto a la cultura latinoamericana y su identidad y relacionarse con el punto de vista de los productores latinoamericanos.

Bibliografía



5. BIBLIOGRAFÍA

- 11 películas basadas en libros latinoamericanos / Señal Colombia. (n.d.). Recuperado Febrero 8, 2022, de <https://www.senalcolombia.tv/cine/peliculas-libros-latinoamericanos>
- Abdul Latif, R., & Abu Hassan, B. (2020). Filmic education of borderland texts in Jogho and Bunohan. *SEARCH Journal of Media and Communication Research*, 12(1), 125–139. <https://fslmjournals.taylors.edu.my/filmic-education-of-borderland-texts-in-jogho-and-bunohan/>
- Abela, J. A. (2002). *Técnicas de Análisis de Contenido: Una revisión actualizada*. Fundación Centro de Estudios Andaluces.
- Adame, H. (2010). *Leyendas de todo México*. <https://doi.org/10.17151/kepes.2017.14.16.2>
- Adame, H. (2018). *Mitos y leyendas de todo México*. Editorial Trillas.
- Agencia Efe. (2017). “Coco”, la historia de amor a México de Pixar que ensalza el poder latino. <https://www.efec.com/efe/america/cultura/coco-la-historia-de-amor-a-mexico-pixar-que-ensalza-el-poder-latino/20000009-3418025>
- Alfonso Amaro, Y. A., & Álvarez Cuellar, Y. M. (2019). Las leyendas cienfuegueras como componente del patrimonio intangible local: atisbos valorativos. *Universidad y Sociedad*, 11(3), 31–40. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/1219>
- Alfonso Amaro, Y., & Álvarez Cuellar, Y. (2019). Las leyendas cienfuegueras Como componente del patrimonio intangible local: atis- bos valorativos. *Universidad y Sociedad*, 11(3), 31–40.
- Ánima. (2018). *Películas*. Ánima.
- Ardao, A. (2019). *España en el origen del nombre de América* (Centro de Investigaciones sobre América Latina y el Caribe, Ed.).
- Aristizábal Santa, J., & Pinilla Rodríguez, Ó. (2017). Una propuesta de análisis cinematográfico integral. *Kepes*, 14(16), 11–32. <https://doi.org/10.17151/kepes.2017.14.16.2>
- Armas Anaya, E. D. (2010). *América precolombina*. Firms Press. <https://elibro.net/es/lc/biblioibero/titulos/36420>

- Arruabarrena, H. (1987). *Prólogo de Mito y Significado Mito y significado, de C. Lévi-Strauss*. AlianzaEditorial.
- Assmann, J., & Czaplicka, J. (1995). Collective Memory and Cultural Identity. *New German Critique*, 65, 125. <https://doi.org/10.2307/488538>
- Ayala Mora, E. (2013). El origen del nombre América Latina y la tradición católica del siglo XIX. *Anuario Colombiano de Historia Social y de La Cultura*, 40(1), 213–241.
<https://revistas.unal.edu.co/index.php/achsc/article/view/38769>
- Ballón, B. E. (2006). *Tradición oral peruana*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Barthes, R. (1970). Introducción al análisis estructural de los relatos. In *Análisis estructural del relato*.
- Barthes, R. (1979). *Introducción al análisis estructural de los relatos*. 1–56.
- Baxmeyer, M. (2015). El fantasma de la frontera. La Llorona como símbolo nacional en la literatura chicana y del Norte. *IMex. México Interdisciplinario*, 13.
- Berdan, F., & Smith, M. (2004). El sistema mundial mesoamericano postclásico. *Relaciones. Estudios de Historia y Sociedad*, 25(99), 17–77.
<https://www.redalyc.org/pdf/137/13709902.pdf>
- Bhowmick, M., & Dutta, A. (2020). Animating Folktales: An Analysis of Animation Movies based on Folktales of three different Indian Languages. *Litinfinite Journal*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/10.47365/litinfinite.2.2.2020.64-75>
- Bohoslavsky, E. (2009). ¿Qué es América Latina? El nombre, la cosa y las complicaciones para hablar de ellos. *Taller de Reflexión Sobre América Latina, Universidad Nacional de General Sarmiento, Los Polvorines*.
https://www.researchgate.net/profile/Ernesto-Bohoslavsky/publication/235799063_Que_es_America_Latina_El_nombre_la_cosa_y_las_complicaciones_para_hablar_de_ellos/links/0fcfd5139b6635157f000000/Que-es-America-Latina-El-nombre-la-cosa-y-las-complicaciones-para-hablar-de-ellos.pdf
- Borja, C. B. (2012). De la variedad Grimm a la homogeneidad Disney. *IV Jornadas de Poéticas de La Literatura Argentina Para Niños*.
http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.1594/ev.1594.pdf

- Brinkman, D. (2019). *La Llorona and la malinche are chicana daughters: healing matrilineal trauma by transforming "bad" mexican mother archetypes*. Texas State University.
- Busso, M. P. (2015). La identidad como decisión de análisis para el estudio de la emigración argentina: la vigencia del debate constructivista y discursivo. *Rizoma*, 3(1), 106. <https://doi.org/10.17058/rzm.v3i1.6071>
- Calvo, K. A. (2019). Ciudad, terror y mito : la concepción del gótico literario desde el mito prehispánico en los cuentos La llorona de Artemio del Valle-Arizpe, La Fiesta brava de José Emilio Pacheco y Año cero de Bernardo Esquinca. *Mitologías Hoy*, 19, 195–213. <https://doi.org/10.5565/rev/mitologias.615>
- Ceballos Ramos, L., & Rodríguez, L. (2020). Estrategia para el perfeccionamiento de la asignatura Elementos de Investigación Cualitativa en Salud. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar Del Río*, 24(2).
- Centro Gabo. (n.d.). *8 películas basadas en las historias de Gabriel García Márquez / Centro Gabo*. Recuperado Febrero 8, 2022, de <https://centrogabo.org/gabo/hablemos-de-gabo/8-peliculas-basadas-en-las-historias-de-gabriel-garcia-marquez>
- CEPAL. (1978). La CEPAL ...en breve. In *CEPAL*. <https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40637/LaCEPALenbreve.pdf?sequence=1>
- Cuesta Martínez, J. (2015). *La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales*. Universidad Complutense de Madrid.
- De la Rosa, R. (2016). *9 estructuras narrativas para contar tu historia ~ El Dragón Mecánico*. <https://www.dragonmecanico.com/2016/03/estructura-para-contar-tu-historia.html>
- De Lacavalerie, L. (2020). *¿Recuerdas la serie de terror y suspenso de RCTV: "Archivos del más allá"?* <https://rctv.com/noticias/entretenimiento/archivos-del-mas-alla-historias-increiblemente-espeluznantes/>
- Duruaku, D. (2015). Animated graphic film for the rejuvenation of a fading culture: The case of an African oral heritage. *African Journal of History and Culture*, 7(6), 123–132. <https://doi.org/10.5897/ajhc2014.0234>
- Ecured. (2018). *La llorona*. https://www.ecured.cu/La_llorona

- Educación 3.0. (2018). *Los mejores grandes clásicos de la Literatura llevados al cine*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/grandes-clasicos-de-la-literatura-llevados-al-cine/>
- EFE S.A. (2020). *Jorge R. Gutiérrez y Netflix presentan un adelanto de “Maya and the Three” - SWI swissinfo.ch*. EFE S.A. https://www.swissinfo.ch/spa/eeuu-televi%C3%B3n_jorge-r--gutierrez-y-netflix-presentan-un-adelanto-de--maya-and-the-three-/46698326
- Fernández Riquelme, S. (2017). *Si las piedras hablaran. Metodología cualitativa de Investigación en Ciencias Sociales*. <http://hdl.handle.net/10201/54506>
- García Catalán, S., Sorolla-Romero, T., & Martín Núñez, M. (2019). Reivindicar el detalle: sutilezas y catálisis barthesianas en la ficción televisiva. *Palabra Clave*, 22(3), 1–29. <https://doi.org/10.5294/pacla.2019.22.3.3>
- Gialdino, I. V. (2019). *Estrategias de investigación cualitativa* (1a ed.). Gedisa.
- Gómez Pacheco, Á. S., Huamán Almirón, A. E., & Gómez Landeo, Á. H. (2021). Interpretación de cuentos tradicionales mediante la “Morfología del Cuento” de Vladimir Propp en estudiantes de secundaria, Ucayali – Perú. *Revista Científica OGOLL*, 1(2), 38–53. <https://doi.org/10.54655/OGOLL.V1I2.13>
- González Boixo, J. (1986). Una cuestión terminológica: el nombre de Hispanoamérica. *Estudios Humanísticos. Filología*, 6. <http://revistas.unileon.es/ojs/index.php/EEHFFilologia/article/viewFile/4400/3326>
- González, M., Martínez Gómez, E., & Carmen, P. (2018). Cine de animación y educación. Modelos de películas de animación y sus virtualidades educativas. *RELAdEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 7, 99–126. <https://revistas.usc.gal/index.php/reladei/article/view/5596>
- González Manrique, M. J. (2013).). El “estigma de Eva” en la leyenda mexicana la llorona. Su representación cinematográfica. *Antropología Experimental*, 0(13).
- González Pagés, A. (2006). Leyendas del Agua en México. *Razón y Palabra*, 11(53).
- Granados García, A. (2009). CONGRESOS E INTELECTUALES EN LOS INICIOS DE UN PROYECTO Y DE UNA CONCIENCIA CONTINENTAL

LATINOAMERICANA, 1826-1860. *Construcción de Las Identidades Latinoamericanas*, 39–70. <https://doi.org/10.2307/J.CTV3F8NTM.4>

Grenni, H. (2015a). América Latina : cultura e identidad. *Revista Entorno*, 34–41.

Grenni, H. (2015b). América Latina: cultura e identidad. *Revista Entorno*, 58, 34–41. www.celam.org.

Guerra Vilaboy, S. (1997). *Etapas y procesos en la historia de América Latina* (Feliciano García Aguirre, Ed.). Universidad Veracruzana .
http://biblioteca.clacso.edu.ar/Mexico/iih-s-uv/20170608043740/pdf_473.pdf

Gunkel, H. (2021). The Legends of Genesis. In *Kindle edition* (Kindle edition). Global Grey. [https://www.amazon.com/Legends-Genesis-Hermann-Gunkel-ebook-dp-B09JZ35QQC/dp/B09JZ35QQC/ref=mt_other?_encoding=UTF8&me=&qid=](https://www.amazon.com/Legends-Genesis-Hermann-Gunkel-ebook-dp-B09JZ35QQC/dp/B09JZ35QQC/ref=mt_other?_encoding=UTF8&me=&qid=B09JZ35QQC/dp/B09JZ35QQC/ref=mt_other?_encoding=UTF8&me=&qid=)

Gutiérrez Bueno, B., & Molina García, M. J. (2019). El cine como herramienta para trabajar la diversidad cultural: Investigación en aulas interculturales. *MODULEMA. Revista Científica Sobre Diversidad Cultural*, 3, 78–93.
<https://doi.org/10.30827/modulema.v3i0.9376>

Gutierrez, J. (2020). Wacom Talk with Jorge Gutierrez. In *Wacom Webinair series*.

Gutiérrez Millán, A. (2015). *LA MITOLOGÍA GRIEGA*.

Habib, K., & Soliman, T. (2015). Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior. *Open Journal of Social Sciences*, 03(09), 248–264.
<https://doi.org/10.4236/jss.2015.39033>

Halbwachs, M. (2004). *La memoria colectiva*. Prensas Universitarias de Zaragoza.

Hall, S. (1989). Cultural Identity and cinematic representation. *Framework: The Journal of Cinema and Media*, 36, 68–81.

HBO Latinoamérica. (2014). *Fantasmagorias | La Llorona - YouTube*.
<https://www.youtube.com/watch?v=ac83yUPRLB0&t=25s>

Horcasitas, F., & Butterworth, D. (2016). La Llorona. *Tlalocan*, 4(3), 204–224.
<https://doi.org/10.19130/iifl.tlalocan.1963.327>

Horcasitas, F., & Tlalocan, D. B.-. (2016). La Llorona. *Revistas-Filologicas.Unam.Mx*.

- Infobae. (2019). *"Coco": la película que llevó el Día de Muertos al mundo*. Infobae.
- Khanom, S., Moyle, B., Scott, N., & Kennelly, M. (2019). Host-guest authentication of intangible cultural heritage: a literature review and conceptual model. *Https://Doi.Org/10.1080/1743873X.2019.1574804*, 14(5-6), 396-408. <https://doi.org/10.1080/1743873X.2019.1574804>
- Kunath, E. (2015). *La Identidad Latinoamericana. ¿Quiénes somos 'nosotros' los latinoamericanos? - YouTube*.
- La Leyenda de la Llorona | Saga Las Leyendas Wiki | Fandom*. (n.d.). Recuperado May 8, 2021, de https://legendquest.fandom.com/es/wiki/La_Leyenda_de_la_Llorona
- Lantero Moreno, B. (2018). La relación hombre-animal en la mitología griega. *Naturaleza y Libertad. Revista de Estudios Interdisciplinarios*, 10(10). <https://doi.org/10.24310/NYL.V10I3.3666>
- Lara, V. (2021). *"Pachamama", una aventura latinoamericana imprescindible*. Hipertextual. <https://hipertextual.com/2019/06/pachamama-pelicula-animada-netflix>
- Lasseter, J. (1987). Principles of traditional animation applied to 3d computer animation. *SIGGRAPH*, 21(4), 35-44.
- LatAm cinema. (2016). *LatAm cinema » Carburadores y Punkrobot coproducen el largo de animación 2D "Nahuel y el libro mágico."* LatAm Cinema . <https://www.latamcinema.com/carburadores-y-punkrobot-coproducen-el-largo-de-animacion-2d-nahuel-y-el-libro-magico/>
- Lévi-Strauss, C. (1964). *El pensamiento salvaje*. Fondo de Cultura Económica. https://scholar.google.es/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=l%C3%A9vi-Strauss%2C+Claude+1984+El+pensamiento+salvaje&btnG=#d=gs_cit&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3AJ_RD0gUeCCoJ%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26hl%3Den
- López Austin, A., & López Luján Leonardo. (2002). La periodización de la historia mesoamericana. *Arqueología Mexicana*, 11.
- López, N. (2017). *10 propuestas de Gabriel García Márquez sobre la identidad y unidad de Latinoamérica*. Redacción Centro Gabo. <https://centrogabo.org/gabo/hablemos-de-gabo/10-propuestas-de-gabriel-garcia-marquez-sobre-la-identidad-y-unidad-de>

- Lowe, R. K., & Schnotz, W. (2014). Animation principles in multimedia learning. In *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning, Second Edition* (pp. 513–546). Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.026>
- Mansilla, S. (2006a). Literatura e identidad cultural. *Estudios Filológicos*, 41.
<https://doi.org/10.4067/s0071-17132006000100010>
- Mansilla, S. (2006b). Literatura e identidad cultural. *Estudios Filológicos*, 41, 131–143. <https://doi.org/10.4067/s0071-17132006000100010>
- Martins dos Santos, J. (2014). *Cultura e identidad: interacción y conflicto en la construcción de una cultura común brasileña (Tesis doctoral)*. Universidad Complutense de Madrid.
- Martos, E. (2007). *Cuentos y leyendas tradicionales (teoría, textos y didáctica)*. Arcadia.
- Martos Nuñez, E., & Martos García, A. (2015). Las leyendas regionales como intangibles territoriales. *Investigaciones Regionales*, 137–157.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28943151007>
- Martos Núñez, Eloy. (2007). *Cuentos y leyendas tradicionales : teoría, textos y didáctica*.
- Maxwell, J. (2019). *Diseño de investigación cualitativa*. Gedisa.
- Molano, O. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera*, 7(7), 69–84.
- Morales, A. (2021). *Características de una leyenda - Significados*.
<https://www.significados.com/caracteristicas-de-una-leyenda/>
- Moreno-López, N. M., Sánchez-Torres, A. I., Pérez-Raigoso, A. D. P., & Alfonso-Solano, J. N. (2020). TRADICIÓN ORAL Y TRANSMISIÓN DE SABERES ANCESTRALES DESDE LAS INFANCIAS. *Panorama*, 14(26), 184–194.
<https://doi.org/10.15765/pnrm.v14i26.1489>
- Mornhinweg, G., & Herrera, L. C. (2019). Investigación y Pensamiento Crítico. *Investigación y Pensamiento Crítico*, 5(2), 21–36.
<https://doi.org/10.37387/IPC.V5I2.68>
- Morote Magán, P. (2002). El cuento de tradición oral y el cuento literario: de la narración a la lectura / Pascuala Morote Magán | Biblioteca Virtual Miguel

de Cervantes. In A. Mendoza Fillola (Ed.), *La seducción de la Lectura en edades tempranas*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-cuento-de-tradicion-oral-y-el-cuento-literario-de-la-narracion-a-la-lectura--0/html/673d9489-8bd2-4b3c-afcf-f93ab90342af_7.html

Morote, P. (2016). *LAS LEYENDAS Y SU VALOR DIDÁCTICO*.

Munárriz Ortiz, J. (2015). *La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales - E-Prints Complutense* [Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/32970/>

myth noun - OxfordLearnersDictionaries.com. (n.d.). Oxford Advanced Learner's Dictionary. Recuperado March 29, 2022, de <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/us/definition/english/myth?q=myth>

Núñez-Gómez, P., Cutillas-Navarro, M.-J., & Alvarez-Flores, E.-P. (2020). Cine como herramienta de aprendizaje creativo en Educación Primaria. *Estudios Sobre Educación*, 38, 233–251. <https://doi.org/10.15581/004.38.233-251>

Nusran, N. F. M., & Zin, N. A. M. (2010). *Popularizing folk stories among young generation through mobile game approach*. <https://doi.org/10.1109/iccit.2010.5711065>

Ocampo, Javier. (2006a). *Leyendas populares colombianas*. Plaza & Janes.

Ocampo, Javier. (2006b). *Mitos, leyendas y relatos colombianos* (P. y J. E. Colombia, Ed.; Primera ed).

Paz, O. (1950). *El laberinto de la soledad*. Fondo de Cultura Económica.

Pertíñez López, J. (2014). Tendencias actuales en técnicas de animación. *Historia y Comunicación Social*, 19, 173–182. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.45019

Piñeiro, E. S. (2000). El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 44–71.

Piñeiro, E. S. (2002). Rasgos semio-culturales en la narrativa fílmica venezolana. *Opción*.

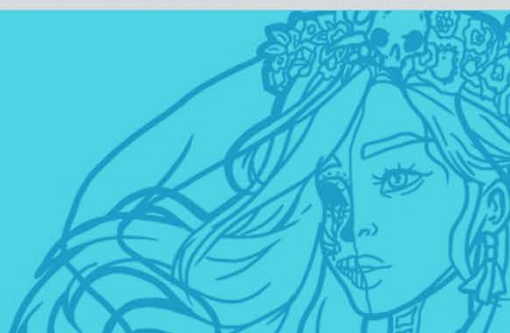
- Pomaquero Yuquilema, M., Furió Vita, D., & López Izquierdo, M. Á. (2020a). Identidad cultural y leyendas latinoamericanas. *Question*, 2(67), 1–24. <https://doi.org/10.24215/16696581e435>
- Pomaquero Yuquilema, M., Furió Vita, D., & López Izquierdo, M. Á. (2020b). Identidad Cultural y Leyendas Latinoamericanas. *Question/Cuestión*, 2(67), e435–e435. <https://doi.org/10.24215/16696581E435>
- Pomaquero-Yuquilema, M., Furió, D., & López, M. A. (2021). Análisis narratológico y comparativo de tres versiones animadas de la leyenda de la Llorona. *Inclusiones*, 8(Especial), 274–293. <https://revistainclusiones.org/index.php/inclu/article/view/2539>
- Propp, V. (1974). *Morfología del cuento*.
- Racionero, A. (2008). *El lenguaje cinematográfico* (1st ed.). Editorial UOC. www.editorialuoc.com
- Rodríguez, R. (2020). Workshop Del papel a la pantalla. El ABC de la animación. In 2020.
- Rodríguez, S., Tapia, G., & Verduzco, I. (2009). *La Lloron: Análisis literario-simbólico*.
- Sadoul, G. (2019). Louis Lumière, metteur en scène. 1895, 87. <https://doi.org/10.4000/1895.6789>
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., Valencia, S. M., & Torres, C. P. M. (2014a). *Metodología de la investigación* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., Valencia, S. M., & Torres, C. P. M. (2014b). *Metodología de la investigación* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sánchez Ferri, A. (2016). *Memoria, identidad y comunidad: evaluación de programas de educación patrimonial en la Comunidad de Madrid* (Issue Tesis doctoral). Universidad de Valladolid. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/167>
- Sánchez Hernández, T. (2014). De los Grimm a Disney. Un estudio narratológico de la adaptación de Blancanieves. *Con A de Animación*, 0(4). <https://doi.org/10.4995/caa.2014.2166>

- Sánchez Testón, M. (2017). *Análisis y escritura de guiones de cine* (Alejandro López García, Ed.). Ministerio de Educación, Cultura y Deporte-Área de Educación.
- Sánchez-Navarro, J., & Lapaz, L. (2014). *¿Cómo analizar un videoclip desde el punto de vista narrativo?* Editorial UOC.
- Sánchez-Noriega, J.-L. (2001). Las adaptaciones literarias al cine: un debate permanente. *Comunicar*, 9(17). <https://doi.org/10.3916/c17-2001-09>
- Sanmartín Ortí, P. (2006). *La finalidad poética en el formalismo ruso el concepto de desautomatización*. Universidad Complutense de Madrid.
- Sarapura, M. (2016). Jane Austen y C. S. Lewis: de la literatura al cine. Análisis de transposición. *Correspondencias & Análisis*, 6, 289–322. <https://doi.org/10.24265/CIAN.2016.N6.15>
- Schniter, E., Wilcox, N. T., Beheim, B. A., Kaplan, H. S., & Gurven, M. (2018). Information transmission and the oral tradition: Evidence of a late-life service niche for Tsimane Amerindians. *Evolution and Human Behavior*, 39(1), 94–105. <https://doi.org/10.1016/j.evolhumbehav.2017.10.006>
- Seger, L. (1993). *El arte de la adaptación. Cómo convertir hechos y ficciones en películas - Ediciones Rialp*. https://www.rialp.com/libro/el-arte-de-la-adaptacion_133993/
- Silva Montellano, F. J. (2005a). *Mitología Cosmogónica, Revisión de los aspectos formales del personaje mitológico de Mesoamérica Prehispánica, La serpiente emplumada* (Issue Tesis doctoral). Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/7525>
- Silva Montellano, F. J. (2005b). Mitología Cosmogónica, Arte Mesoamericano y Cine Animado. Revisión de los aspectos formales del personaje mitológico de Mesoamérica Prehispánica. La serpiente emplumada, en producciones audiovisuales animadas [Universitat Politècnica de València]. In *Riunet*. <https://doi.org/10.4995/THESIS/10251/7525>
- Soler Marchán, S. D., & Hernández Morenos, E. (2019). Experiencia de formación en gestión integral del patrimonio histórico y cultural en la universidad de Cienfuegos. *Universidad y Sociedad*, 11(3), 248–253. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/1251>

- Taípe Campos, N. G. (2004). Los mitos. Consensos, aproximaciones y distanciamientos teóricos. *Gazeta de Antropología*, 20, 1–27.
https://www.ugr.es/~pwlac/G20_16NestorGodofredo_Taípe_Campos.html
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). The illusion of life : Disney animation . In *Physics and Visualisation*. Disney.
[http://encore.fama.us.es/iii/encore/record/C_Rb2518714_Sthe illusion of life_Orightrresult_U_X7?lang=spi&suite=cobalt](http://encore.fama.us.es/iii/encore/record/C_Rb2518714_Sthe+illusion+of+life_Orightrresult_U_X7?lang=spi&suite=cobalt)
- Torres Martínez, R. (2016). Sobre el concepto de América Latina¿Inventón francesa? *Http://Journals.Openedition.Org/Etudesromanes*, 32, 89–98.
<https://doi.org/10.4000/ETUDESROMANES.5141>
- Tórrez, N., Montes, J., & Montes, V. (2017a). Análisis comparativo de la Leyenda La Llorona desde dos contextos diferentes. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 23, 37–47. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i23.5473>
- Tórrez, N., Montes, J., & Montes, V. (2017b). Análisis comparativo de la Leyenda La Llorona desde dos contextos diferentes. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 23, 37–47. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i23.5473>
- UBA- CONICET. (n.d.). *LOS ANDES – Idean | UBA – Conicet*. Recuperado April 4, 2022, de <http://www.idean.gl.fcen.uba.ar/los-andes/>
- Ubidia, A. (2015). *Cuentos, leyendas, mitos y casos del Ecuador* (2. ed). Libresa.
- UNESCO. (2003a). *¿QUÉ ES EL PATRIMONIO CULTURAL?*
<https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>
- UNESCO. (2003b). *UNESCO - El texto de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*.
<https://ich.unesco.org/es/convenci%C3%B3n>
- UNESCO. (2003c). *UNESCO - Qué es el patrimonio cultural inmaterial?*
<https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>
- UNESCO. (2004). *UNESCO - Qué es el patrimonio cultural inmaterial?*
<https://ich.unesco.org/es/qu-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>
- van Gennep, A. (2013). *The Rites of Passage*.
- van Haesendonck, K. (2015). Animated film and the Construction of a Caribbean Cultural Identity. *Arte y Políticas de Identidad*, 13, 79–98.
<http://revistas.um.es/.../190391>

- Vansina, J. (1985). *Oral Tradition as History* (J. Currey, Ed.). East African Educational Publishers.
- Vergara Estévez, J., & Vergara D., J. (2002). Cuatro tesis sobre la identidad cultural latinoamericana. Una reflexión sociológica. *Revista de Ciencias Sociales*, 77–92.
- Wellek, R., & Warren, A. (1949). *Theory of literature*.
<http://www.archive.org/details/theoryofliteratu00inwell>
- Wells, P. (2009). *Fundamentos de la animación*. Parramon.
- Witzel, M. (2012). *The Origins of the World's Mythologies*. Oxford University Press.
- Wu, S., & Wang, W. (2020). *A Study on the Reconstruction of Cultural Confidence in Chinese Animation*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200316.065>
- Zamorano, A. (2011). Leyenda híbrida en la cinematografía mexicana. *Actas Del IV Congreso Internacional Sobre Análisis Fílmico*.
- Zapico, M. G. (2020). Lo epistemológico en la teoría y crítica literaria: El Estructuralismo. *Argonautas. Revista de Educación y Ciencias Sociales*.
- Zavala, L. (2007). Del cine a la literatura y de la literatura al cine. *Casa Del Tiempo*, 95.
- Zavala, L. (2015). *Narratología y lenguaje audiovisual* (Issue January).
- Zerpa de Kirby, Y. B. (2016). Lo cualitativo, sus métodos en las ciencias sociales. *Sapienza Organizacional*, 207–230.
- Zuberbühler, D., & Sparano, J. (2021). *Entrevista con Studio Freak*.

Anexos



Anexos

Cartas o correos de aceptación de publicaciones académicas



IMAGINARIO SOCIAL

Certifica que el artículo científico:

Relación entre el Burnout, Engagement, afrontamiento al estrés y optimismo en el personal de una organización no gubernamental

De autoría:

Alba Del Pilar Vargas Espín, Ismael Álvaro Gaibor Gonzalez, Mayra Lucía Rodríguez Pérez

Una vez realizada la evaluación de pares académicos ciegos y revisión de estilo, ha sido aceptado para publicación en la revista Imaginario social con eISSN 2737-6362, a publicarse en enero 2022. La revista Imaginario social se encuentra indexada y registrada en las siguientes bases de datos y repositorios: **Latindex Catálogo v2.0, ERIH PLUS, REDIB, Google Académico, Index Copernicus.**

Guayaquil, 13 de diciembre de 2021

Dr. Roberto Milanes Gómez
Editor

Imaginario Social es una publicación editada por REDICE (Inq-red-19-0061) Red de Investigación Científica Multidisciplinaria en Educación.

Bases de datos e indexaciones



Question

Revista Especializada en Periodismo y Comunicación

ISSN 1669 - 6581

Indexada en:



Se certifica que el artículo **Identidad Cultural y Leyendas Latinoamericanas** de Mayra Pomaquero Yuquilema, Dolores Furio Vita y María Angeles López Izquierdo, ha sido evaluado por el Comité de Referat y considerado apto para su publicación en la Sección Informes, efectuada en el Vol. 2, Núm. 67. Diciembre de 2020, en la dirección electrónica:
<https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/6476>

Se extiende el presente certificado a los 07 días del mes de febrero del año 2021.

Dra. Paula Inés Porta
Directora Revista Question



Av. 44 N° 676, 1° piso Of. 16
CP 1900 - La Plata - Argentina
Tel: +54 (221) 422-4090 / 423-6778
question@perio.unlp.edu.ar
www.perio.unlp.edu.ar/question



FACULTAD DE PERIODISMO
Y COMUNICACION SOCIAL
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA



CERTIFICADO

El presente documento certifica que el artículo **"ANÁLISIS NARRATOLÓGICO Y COMPARATIVO DE TRES VERSIONES ANIMADAS DE LA LEYENDA DE LA LLORONA"** de los autores Mayra Pomaquero-Yuquilema, Dolores Furió y María Ángeles López, fue publicado en el Volumen 8 Número Especial Abril-Junio de 2021.

Revista Inclusiones es una publicación científica de Editorial Cuadernos de Sofía y se encuentra indizada, Latindex Catálogo, Dialnet y DOAJ y sus respectivos índice se puede apreciar y comprobar en el Sistema MIAR de la Universidad de Barcelona, España, como de la misma manera, en los repositorios de la Universidad de Princeton y la Universidad de Stanford, entre otros sistemas de indización, repositorios y bases de datos internacionales, siendo sus artículos revisados por Doble Par Ciego y Sistema de Doble Revisión Editorial, antes de ser publicados.

Santiago, 24 de marzo de 2021



pp. María Paz Gómez
CEO Revista Inclusiones

24

Fecha de presentación: diciembre, 2021

Fecha de aceptación: marzo, 2022

Fecha de publicación: mayo, 2022

PRODUCCIONES ANIMADAS

COMO RECURSO PARA TRANSMITIR LAS LEYENDAS TRADICIONALES.

ANIMATED PRODUCTIONS AS A RESOURCE TO TRANSMIT TRADITIONAL LEGENDS.

Mayra Pomaquero Yuquilema¹

E-mail: maypoyu@doctor.upv.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5838-4743>

Dolores Furió Vita¹

E-mail: dofuvi@esc.upv.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8509-0935>

María Ángeles López Izquierdo¹

E-mail: maloiz@dib.upv.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9073-3704>

¹Universitat Politècnica de València, España.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Pomaquero Yuquilema, M., Furió Vita D., & López Izquierdo, M. A., (2022). Producciones animadas como recurso para transmitir las leyendas tradicionales. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(3), 237-245.

RESUMEN

El presente artículo tuvo como objetivo analizar la idoneidad de la animación como recurso adecuado para la transmisión de las leyendas tradicionales. Mediante un enfoque mixto de investigación se diseñó dos cuestionarios (pre test y post test) con preguntas abiertas y cerradas que fueron aplicados a 30 niños y niñas de entre 6 y 10 años de la ciudad de Riobamba. El grupo experimental y el grupo de control estuvieron formados por 15 niños y niñas designados de manera aleatoria. El grupo experimental tuvo una sesión de visionado de la historia animada de la Leyenda de la Llorona, que forma parte de la serie Cuenta La Leyenda. El post test tanto al grupo experimental como al grupo de control fue aplicado 90 días después del pre test. Una vez finalizada la experiencia se concluye que los niños y niñas del grupo experimental además de retener conocimientos sobre la leyenda de La Llorona, han buscado aprender más sobre el tema, comprobando que la animación como recurso para transmitir las tradiciones orales es un recurso aceptado por los niños y niñas.



<p>plantilla?. Si es así y son leves, el propio evaluador los corrige. Si no son leves, se devuelve al autor para corrección.</p>				<p>corrección de algunos errores ortotipográficos menores (tildes, comas, puntos y seguido, etc.). También se ha revisado y corregido el uso adecuado del tipo y tamaño de la fuente que ha de ser utilizada (Cambria (Cuerpo), 11), ya que en algunos epígrafes se venía utilizando Times New Roman, 12.</p>
<p>OBSERVACIONES/OTROS CAMBIOS POR REALIZAR (escribe todo lo necesario):</p> <p>Nos encontramos ante una ponencia que se ajusta con carácter general a los criterios requeridos para su publicación, tanto desde el punto de vista de la forma, como del fondo. Entre ellos, relevancia de la temática, originalidad del trabajo, rigor metodológico, argumentación con base teórica o aportaciones significativas a la disciplina de estudio.</p> <p>Como únicas área de mejora, se ha procedido a las correcciones de algunos errores ortotipográficos, de correcto plantillado y, sobre todo, en el manejo referencias según las Normas APA (7ª edición), especialmente en el epígrafe de REFERENCIAS.</p> <p>En este punto, se sugiere a sus autores/as que en las primeras galeradas realicen, de nuevo, una revisión exhaustiva del texto, teniendo en cuenta los elementos anteriormente citados.</p> <p>Por tanto, y tras la revisión y corrección de los errores mencionados, la evaluación del capítulo es POSITIVA y se propone a la Organización su ACEPTACIÓN para su publicación.</p>				

Polo de Capacitación, Investigación y Publicación (POCAIP) hace constar que:

El artículo científico:

Técnicas y principios de animación: Caso de estudio serie Fantasmagorias, La Llorona

De autoría:

Mayra Pomaquero Yuquilema, Dolores Furió Vita, María Ángeles López Izquierdo

Ha sido publicado en el Vol. 8, No 3, julio-septiembre 2022, de la revista Dominio de las Ciencias, con ISSN 2477-8818, indexada y registrada en las siguientes bases de datos y repositorios: ~~Latindex~~ Catálogo v2.0, MIAR, I2OR, Google Académico, OAJI, ~~LatAm Studies~~, SIS, SJIF, ESJI, ~~Issuu~~, Scribd, ~~Calameo~~, e Internet Archive, ~~WorldCat~~, Base.

Disponible en:

URL: <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2877>

Y para que así conste, firmo la presente en la ciudad de Manta, a los 26 días del mes de julio de 2022.



Abg. Néstor Darío Suárez Montes
DIRECTOR



Congreso Universitario Internacional sobre Contenidos, Investigación, Innovación y Docencia

CUICID 2022

Madrid (España) a 23 de abril de 2022

Estimado/a D.ª **POMAQUERO YUQUILEMA, Mayra**:

En nombre del Comité Científico-Académico del **XII Congreso Universitario Internacional sobre Contenidos, Investigación, Innovación y Docencia** (www.cuicid.net), organizado por **GKA** y **Fórum XXI**, me es grato informar de que su propuesta presentada: "**DE LA LITERATURA AL CINE. ANÁLISIS DEL LARGOMETRAJE ANIMADO DE LA LEYENDA DE LA LLORONA**", ha sido aprobada tras arbitraje mediante doble par ciego, a falta de matriculación, para ser defendida, **A FALTA DE MATRICULACIÓN**, en este Congreso que se celebrará los días 5, 6 y 7 de Octubre de 2022 y que posteriormente será publicada en el *Libro de Actas del Congreso CUICID 2022* con ISBN por determinar.

Este **CERTIFICADO** se expide en Madrid a 23 de abril de 2022.

 
Dr. Juan Enrique González Valles
Presidente de Fórum XXI, Consejo de
Comunicación y Relaciones Públicas



Ciencias Sociales
Interdisciplinarias

CERTIFICATE OF PRESENTATION

This certifies that

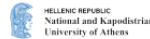
Mayra Pomaquero Yuquilema

of Universitat Politècnica de València, Spain, virtually presented the paper "Patrimonio cultural inmaterial: Leyendas latinoamericanas" (co-authors Dolores Furió Vita, María Ángeles López Izquierdo) at the virtual edition of **Fifteenth International Conference on Interdisciplinary Social Sciences** at the National and Kapodistrian University of Athens, 20–22 July 2020. We thank them for their valued contribution. The annual conference is an integral component of the Interdisciplinary Social Sciences Research Network.

Founded in 2006, the Interdisciplinary Social Sciences Research Network is brought together by a common interest in disciplinary and interdisciplinary approaches, within and across the various social sciences, and between the social, natural and applied sciences.



Dr. Philip Kalantzis, Chief Social Scientist
Common Ground Research Networks





Ciencias Sociales
Interdisciplinarias

CERTIFICATE OF ATTENDANCE AND PRESENTATION

This certifies that

Mayra Pomaquero Yuquilema

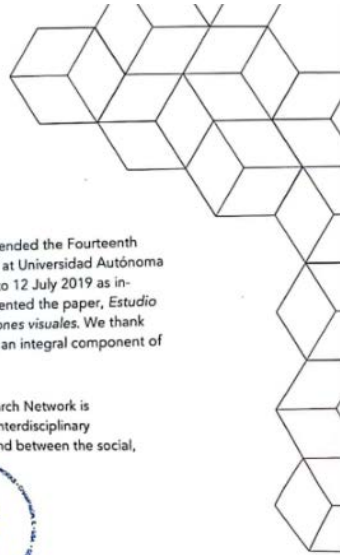
of Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Ecuador, attended the Fourteenth International Conference on Interdisciplinary Social Sciences at Universidad Autónoma Metropolitana - Xochimilco, Ciudad de México, México, 10 to 12 July 2019 as in-person participant. Mayra Pomaquero Yuquilema orally presented the paper, *Estudio de la leyenda del Luterano para la creación de representaciones visuales*. We thank them for their valued contribution. The annual conference is an integral component of the Interdisciplinary Social Sciences Research Network.

Founded in 2006, the Interdisciplinary Social Sciences Research Network is brought together by a common interest in disciplinary and interdisciplinary approaches, within and across the various social sciences, and between the social, natural and applied sciences.

Dr. Philip Kalantzis-Cope, Chief Social Scientist
Common Ground Research Networks



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
United Academies



The Image

CERTIFICATE OF ATTENDANCE AND PRESENTATION

This certifies that

Mayra Pomaquero Yuquilema

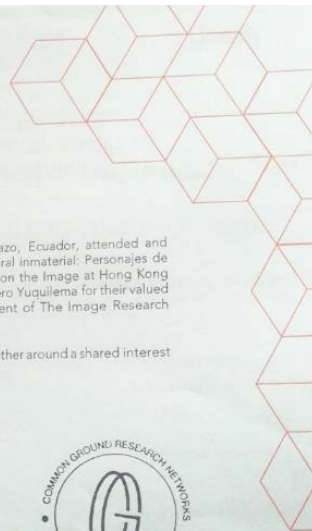
of Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Chimborazo, Ecuador, attended and presented "Representaciones animadas del patrimonio cultural inmaterial: Personajes de las fiestas populares", at the Ninth International Conference on the Image at Hong Kong Baptist University, Hong Kong SAR. We thank Mayra Pomaquero Yuquilema for their valued contribution. The annual conference is an integral component of The Image Research Network.

Founded in 2010, The Image Research Network is brought together around a shared interest in the nature and function of image making and images.

Dr. Philip Kalantzis-Cope, Chief Social Scientist
Common Ground Research Networks



香港浸信會大學
HONG KONG BAPTIST UNIVERSITY



Guía de entrevista semiestructurada aplicada a los expertos en los temas

Guía de entrevista

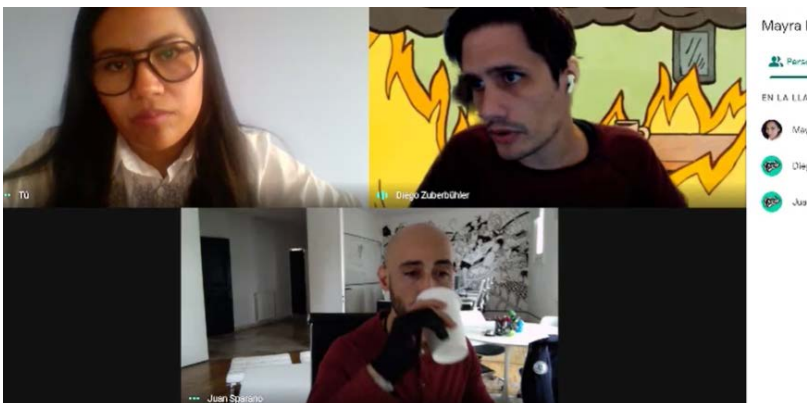
Tema: Identidad cultural y leyendas Latinoamericanas

Indicaciones:

Solicita el nombre, la edad, ocupación, país de origen y residencia del entrevistado.

1. ¿Qué es la identidad cultural?
2. ¿Cómo se manifiesta la identidad cultural?
3. ¿Cuáles crees que son los rasgos de identidad cultural en Latinoamérica?
4. Existen relatos, historia, mitos y leyendas que pertenecen al patrimonio intangible de un pueblo. ¿Cuál crees que es el papel de estas oralidades dentro de la sociedad?
5. En tu caso particular, a través de que medios y cuándo tuviste contacto con las leyendas, mitos y cuentos?
6. ¿Cuál dirías que es el relato más relevante de tu zona o localidad?
7. ¿Crees que las leyendas aportan similitudes entre los países latinoamericanos?
8. ¿Tienes conocimiento de que en tu país tiene o ha implementado políticas públicas para difundir y salvaguardar el patrimonio inmaterial?
9. ¿Qué medios consideras idóneos para que las tradiciones orales se transmitan a las nuevas generaciones?
10. ¿Quiénes deberían ser los responsables de realizar dichas acciones?
11. Añade un comentario final acerca del tema

Entrevista con Diego Zuberbühler y Juan Sparano, Freak Studio



Cuestionario de pre test y post test

TEST

Nombre:

Género:

Edad:

Grado de educación Básica:

Instrucciones:

Lee detenidamente las preguntas y contesta según creas adecuado.

1. ¿Conoces qué es una tradición oral?

SI NO

2. Explica brevemente qué es una tradición oral

.....
.....
.....

3. ¿Conoces qué es una leyenda?

SI NO

4. Explica en tus palabras qué es una leyenda

.....
.....
.....

5. ¿Conoces alguna leyenda?

SI NO

6. ¿Escribe brevemente sobre la leyenda que conoces, si no sabes ninguna deja la pregunta en blanco?

.....

.....

.....

7. ¿Te interesa conocer más leyendas de tu país o ciudad?

SI NO

8. De las siguientes opciones seleccione los títulos que conoces

La leyenda de la Llorona

El cura sin cabeza

La loca viuda

Ninguna de las anteriores

9. Selecciona el medio con el que aprendiste acerca de las leyendas

El profesor/a en la escuela

Mi familia en la casa

En la televisión

En videos de internet

En libros

No conozco

10. Selecciona en qué medio te gustaría aprender más sobre leyendas

Videos animados

Videojuegos

Libros

Audios

11. ¿Te interesa aprender más acerca de leyendas de tu ciudad y país?

SI NO

12. ¿Sabes por qué es importante que conozcas sobre leyendas de tu ciudad?

.....

.....

.....

.....

.....

Fotografía de la visita a los niños de “Nuevas Aventuras”

