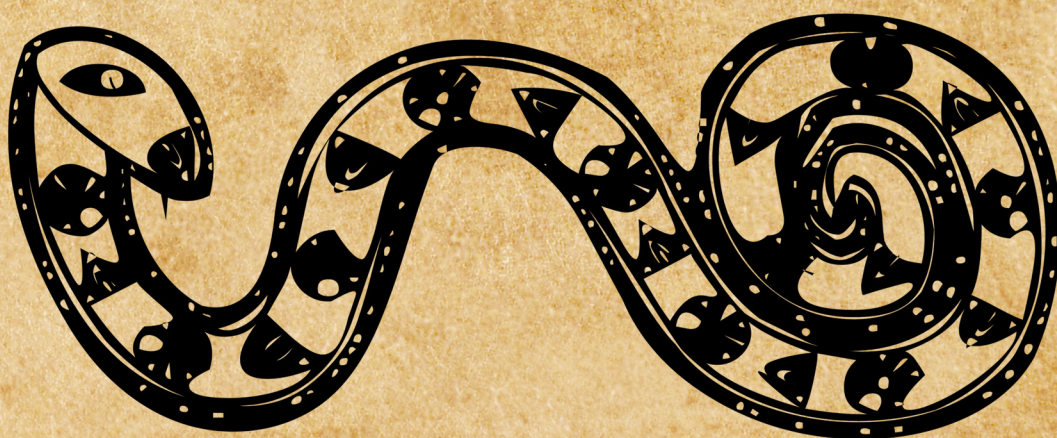


**LA PRINCESA**

# **BINTOU**

**Y LA**



**Proyecto de cooperación al desarrollo con Mali**

**Trabajo Final de Máster  
Tipología del proyecto: 5.3**

**Autora: Lucía Martínez Parra  
Directora del Proyecto: Beatriz Herráiz Zornoza**

**Valencia, septiembre 2011**

**Máster en Producción Artística  
Facultad de Bellas Artes de San Carlos  
Universidad Politécnica de Valencia**



**UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA**



**FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

**MPA  
MÁSTER OFICIAL  
EN PRODUCCIÓN  
ARTÍSTICA**

# **“La princesa Bintou y la Serpiente”**

## **Proyecto de cooperación al desarrollo con Mali**

Trabajo Final de Máster

Autora: Lucía Martínez Parra

Directora del Proyecto: Beatriz Herráiz Zornoza

Tipología del proyecto: 5.3

Valencia, septiembre 2011

Máster en Producción Artística

Facultad de Bellas Artes de San Carlos

Universidad Politécnica de Valencia



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

**MPA**  
MÁSTER OFICIAL  
EN PRODUCCIÓN  
ARTÍSTICA

## ÍNDICE

### CAPÍTULO 1. PRESENTACIÓN

<b>1.1. Contexto del proyecto</b> .....	7
1.1.1. Título del Proyecto.....	7
1.1.2. Autora.....	7
1.1.3. Breve resumen curricular.....	7
1.1.4. Tipo de proyecto.....	12
1.1.5. Proyecto de cooperación al desarrollo con Mali.....	13
<b>1.2. Hipótesis</b> .....	16
<b>1.3. Objetivos generales</b> .....	17
<b>1.4. Metodología</b> .....	18

### CAPÍTULO 2. EL CUENTO DE TRADICIÓN ORAL

2.1. Cuentos de tradición oral. Literatura oral africana.....	21
2.2. Tipos de cuento. El cuento maravilloso o iniciático.....	26
2.3. Análisis del relato original: “La princesa Bintou y la serpiente”.....	28

### CAPÍTULO 3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA DEL PROYECTO

<b>3.1. Organigrama</b> .....	42
<b>3.2. Pre – producción</b> .....	44
3.2.1. Documentación y adaptación del texto.....	44
3.2.2. Referentes artísticos y concreción de estilo.....	48
3.2.3. Recursos narrativos.....	54
<b>3.3. Producción</b>	
3.3.1. Preparación de gráficos.....	58
3.3.2. Composición del audio.....	62
<b>3.4. Post – producción</b>	
3.4.1. Animación en After Effects.....	63

## **CAPÍTULO 4. PROCESO DE TRABAJO**

4.1	Cronograma.....	67
-----	-----------------	----

## **CAPÍTULO 5. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA**

5.1.	Imágenes de apoyo.....	71
5.2.	Bocetos.....	74
5.3.	Personajes.....	76

<b>CAPÍTULO 6. RENDER.....</b>	<b>84</b>
--------------------------------	-----------

<b>CAPÍTULO 7. PRESUPUESTO.....</b>	<b>85</b>
-------------------------------------	-----------

<b>CAPÍTULO 8. CONCLUSIONES.....</b>	<b>87</b>
--------------------------------------	-----------

<b>CAPÍTULO 9. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>91</b>
--------------------------------------	-----------

<b>CAPÍTULO 10. LISTADO DE IMÁGENES.....</b>	<b>95</b>
--	-----------

## **CAPÍTULO 11. ANEXOS**

11.1.	Dossier del proyecto “Historias para compartir”.....	99
11.2.	Relato original “La princesa Bintou y la serpiente”.....	116
11.3.	Relato original “La princesa Nanan”.....	120
11.4.	Guía de audio de la voz en off.....	125
11.5.	Guión literario.....	129
11.6.	Guión técnico.....	138
11.7.	Story Board.....	142
11.8.	Plano de las acciones temporizadas de la imagen de fondo.....	144

*“No todas las culturas necesitan libros en la misma medida. De hecho, muchas culturas se las han arreglado muy bien sin ellos, principalmente debido a la existencia de una abundante tradición narrativa oral. Sin embargo, en el mundo moderno y posmoderno la tradición oral se desmorona, y en algunas sociedades este fenómeno sucede con tanta rapidez que una tradición oral que se desvanece no es reemplazada a tiempo por libros, por relatos escritos; como resultado, muchos niños quedan expuestos a crecer sin el cuento. Y, esencialmente, aquello de lo cual no podemos prescindir es el cuento, sin importar si se encuentra escrito o se transmite oralmente.”*<sup>1</sup>

*“En Afrique, un veillard qui meurt, c’est une bibliothèque qui brûle”*<sup>2</sup>

(En África, cuando muere un anciano, es como si se incendiara una biblioteca)

---

<sup>1</sup> GAARDER, Jostein. Escritor y profesor de filosofía e historia noruego, autor de novelas, historias cortas y libros para niños, especialmente famoso por su obra sobre la historia de la filosofía, “El mundo de Sofía”.

<sup>2</sup> Frase célebre de Amadou Hampate Bâ, conocido investigador en la cultura oral africana.



# **CAPITULO 1**

## **PRESENTACION**

---

## **CAPÍTULO 1. PRESENTACIÓN**

### **1.1. Contexto del proyecto**

#### **1.1.1. Título**

“La princesa Bintou y la serpiente.

Proyecto de cooperación al desarrollo con Mali”

#### **1.1.2. Autora.**

Lucía Martínez Parra, Licenciada en BBAA (2007) y alumna del Máster en Producción Artística en el curso 2010-2011.

#### **1.1.3. Breve resumen curricular en relación al desarrollo del proyecto**

Este proyecto audiovisual se nutre del aprendizaje adquirido durante los años de formación en la Licenciatura y el propio Máster de Producción Artística, cuya rama de especialización es la de “Arte y tecnología”.

En dicha formación se cursaron diversas asignaturas que estimularon la comprensión y experimentación de gran variedad de registros gráficos, audiovisuales, multimedia y sobre todo el aprendizaje de la narración figurativa. Esto se suma a las experiencias enriquecedoras adquiridas al colaborar en grupos de trabajo durante los años de estudio.

Así como el conocimiento de cursos impartidos por la UPV sobre programas específicos tales como Adobe Photoshop y el Adobe Illustrator, programas con el que se han elaborado las imágenes que componen el proyecto de ilustración animada. Y el Adobe After Effects programa con el que se han animado las ilustraciones.

Todo ello ha constituido la base de conocimientos sobre los que se asienta este proyecto. Las **asignaturas de la Licenciatura** fueron las siguientes:

1. **Narración Figurativa I.** Curso académico: 2003/04 y

2. **Narración Figurativa II.** Curso académico: 2004/05.

En estas asignaturas se profundizó en cómo crear historias y adaptarlas según el guión a un proyecto audiovisual o cortometraje, en las diferentes fases de preproducción, producción y postproducción. Se aprendió a elaborar un guión literario y técnico, la escaleta y el story board. Se asimiló como ilustrar con imágenes, componiendo planos para mostrar mejor la acción. También se aprendió a grabar y montar videos y al manejo de programas específicos como Adobe Première, Adobe After Effects y el Sound Forge.

3. **Escultura y medios audiovisuales I.** Curso académico: 2003/04. Aquí se experimentó con el lenguaje del video, la sonorización y las instalaciones audiovisuales, recurso que también podría constituir parte de la elaboración y presentación del presente proyecto. Es estos primeros trabajos se hizo una crítica de la visión romántica de la dualidad de la mujer santa - femme fatale.

4. **Cine actual y crítica cinematográfica.** Curso académico: 2004/05.

5. **Historia del cine.** Curso académico: 2005/06.

Asignaturas en las que se analizan también la narración figurativa y sus diferentes recursos.



**6. Proyectos I de Pintura y audiovisuales.** Curso académico: 2004/05. En esta asignatura se hizo hincapié en el uso del lenguaje audiovisual como método para plasmar diferentes conductas para conseguir la belleza perfecta, relacionadas con obras pictóricas y adaptando el discurso original a una nueva visión. Adquiriendo los esquemas sobre los que asentar un proyecto profesional.

**7. Proyectos II de Escultura y audiovisuales.** Curso académico: 2005/06. En esta asignatura se profundizó en la elaboración de instalaciones audiovisuales, y la experimentación de nuevos registros expresivos vistos desde la interactividad. Con un discurso de crítica social sobre la sobreocupación de la mujer actual y la conciliación de la vida laboral y familiar. Esta asignatura sirvió también de orientación para ser más profesional y eficaz en los proyectos.

Y sirvió para llevar a cabo un aprendizaje más profesional del uso de los diversos útiles de trabajo gráfico y digital para el desarrollo y acabado de una propuesta con calidad.

**8. Taller de crítica cinematográfica – dirección de fotografía.** Curso académico: 2005/06. Dónde se profundizó de forma mucho más técnica en la grabación de planos y diversos recursos cinematográficos.

**9. Diseño asistido por ordenador – escultura digital.** Curso académico: 2005/06. En esta asignatura se inició el manejo del programa 3D Studio Max, de modelado digital en 3D. Y dónde se aprendió a un tipo de animación distinta a la tradicional.

**10. Producción y Realización Audiovisuales I.** Curso académico: 2006/07. Se aprendió a comunicar y trabajar artísticamente en diferentes registros multimedia y de red o NetArt.

**11. Pintura y multimedia – Infografía.** Curso académico: 2006/07. Aquí se aprendió el manejo de programas específicos tales como Flash y Director, que han servido para la elaboración de la propuesta de presentación multimedia.

Además de la formación de la Licenciatura, también ha contribuido la formación adquirida en ciertas **asignaturas cursadas durante el Máster de Producción Artística:**

**12. Arte y tecnología de la programación multimedia.** Curso académico: 2007/08. Continuación del aprendizaje de programas como Flash y Director.

**13. El lenguaje del vídeo en la práctica artística contemporánea.** Curso académico: 2007/08. Desarrollando nuevos videos experimentales sobre la dualidad de la mujer.

**14. El movimiento en la animación artística y experimental.** Curso académico: 2007/08. Nociones en animación y movimiento corporal que ayudaron a transmitir vida a los personajes, para crear escenas que ayudan a comprender mejor las acciones y emociones de los protagonistas.

**15. La animación: de la idea a la pantalla.** Curso académico: 2007/08.

Se realizó el proceso de preproducción del proyecto multimedia “Tina y el Espino Albar” creando un dossier, con el guión, diagrama de flujos, diseño de personajes, escenarios, etc.

**16. La animación para la difusión científica, promoción y publicidad.** Curso académico: 2007/08. En la que se aprendió a promocionar nuestro producto al cliente. Aunque sea con una breve, pero coherente propuesta.

**17. Narrativa Audiovisual. Taller experimental.** Curso académico: 2007/08. Por último en esta asignatura se continuó el estudio y elaboración de trabajos audiovisuales narrativos.

#### 1.1.4. Tipo de proyecto

Según la tipología de Trabajo Final de Máster (TFM) en Producción Artística, decretada por la normativa<sup>3</sup> de la Comisión Académica del Máster en Producción Artística de la Facultad de Bellas Artes San Carlos, el presente proyecto se enmarca en el apartado:

*“5) Realización de un proyecto expositivo y/o de intervención propio de carácter inédito.” Más concretamente en el “5.3. La ejecución de uno o varios trabajos singulares –en función de su dificultad técnica– dotados de una especial complejidad: intervención monumental, obra videográfica/ infográfica, libro de artista, cómic...”*

Este trabajo es una obra videográfica inédita. Es una adaptación en el lenguaje audiovisual de un cuento de tradición oral maliense, incluido en el proyecto de intercambio cultural entre Mali y España, llamado *“Historias para compartir”* (anexo: 1) de la asociación *Arts Cultura y desarrollo*<sup>4</sup>.

Esta obra audiovisual es el resultado de la búsqueda de un estilo propio, a través de la adaptación de una historia ya creada. La ejecución de dicho vídeo a partir de ilustraciones trabajadas detalladamente y presentadas mediante una animación ligera, dónde lo más importante es la composición de cada escena y el uso de recursos narrativos próximos al lenguaje cinematográfico. Estos recursos son los que “mueven” la historia o hacen que ésta transcurra de un modo dinámico.

---

3 *Normativa Trabajos Final de Máster 2010-2011* [<http://www.upv.es/upl/U0516779.pdf>]

4 [<http://www.artsculturaydesarrollo.com/>]

Con una estética visual, a caballo entre la novela gráfica y los libros de cuentos ilustrados, esta es una obra dónde se unen la importancia del ritmo secuencial y la animación acompañada por el audio del narrador. Elaborando así una obra dónde historia, imagen y sonido se complementan en coordinación, para crear una obra audiovisual completa.

### **1.1.5. Proyecto de cooperación al desarrollo con Mali.**

El objetivo fundamental de este Proyecto Final de Máster, es la realización de una obra audiovisual enmarcada en el proyecto de cooperación al desarrollo *“Historias para compartir”* (anexo: 1), como se ha mencionado anteriormente es una propuesta de la asociación *Arts Cultura y Desarrollo*.

*“Historias para compartir es un proyecto de cooperación para el desarrollo que se centra en la literatura oral maliense. La enorme riqueza del cuento africano despierta nuestro interés no sólo en su forma verbal, sino en sus posibilidades de transformación en otros soportes, para ello el proyecto contempla la capacitación de los propios estudiantes malienses y españoles en los procesos necesarios para abordar un proyecto audiovisual. Los resultados serán publicados en un libro DVD ilustrado.”*<sup>5</sup>

Este un proyecto de intercambio cultural, porque se rescatan relatos pertenecientes a la tradición oral de Mali y se reparten entre estudiantes españoles para ser representadas en lenguaje audiovisual. Experimentando con la visión cultural que tiene un pueblo sobre el otro, y comprobando que se tienen muchas cosas en común.

---

<sup>5</sup> HERRÁIZ ZORNOZA, Beatriz. *Historias para compartir, la literatura oral africana cómo proyecto de cooperación*.

[[http://historiasparacompartir.org/documentos/congreso\\_sevilla.pdf](http://historiasparacompartir.org/documentos/congreso_sevilla.pdf)]

De este modo el proyecto audiovisual motivo de esta tesis, es una adaptación de un cuento africano, de tradición oral titulado “La princesa Bintou y la Serpiente” (anexo: 2).

La elección de realizar este trabajo audiovisual como proyecto final de máster, viene justificada por varios motivos:

El primero es el gran atractivo que desprende, el poder participar en el proyecto de cooperación al desarrollo para preservar la cultura tradicional maliense. Que sin duda aporta enriquecimiento personal, de investigación y documentación sobre otra forma cultural y de cómo la tradición oral aúna en muchos puntos la cultura maliense con la española.

También la posibilidad de una futura promoción curricular. Este trabajo podrá aumentar el portafolio de trabajos realizados anteriormente. Además de la futura difusión a través del libro DVD que editará la asociación *Arts Cultura y desarrollo*. Este DVD se presentará por las capitales más importantes del territorio nacional español: Madrid, Barcelona y Valencia, además del carácter internacional que tiene la cooperación al desarrollo con Mali.

Sin olvidar el interés de experimentar con el lenguaje gráfico audiovisual y los diferentes recursos narrativos, que se pueden utilizar a partir de la adaptación de una historia que originalmente se transmite de forma oral y gestual, aplicando los conocimientos adquiridos durante la formación.

La relevancia de este trabajo final de curso viene avalada como hemos dicho por el proyecto “*Historia para compartir*”. La obra audiovisual que aquí se presenta es básicamente un producto de encargo, dónde el cliente sería la

asociación *Arts Cultura y Desarrollo*, que pretende ayudar a la divulgación de los cuentos olvidados y reavivar el interés por las tradiciones, cada día más en desuso, de la narración oral.

La asociación necesita cooperantes para llevar a cabo su proyecto de cooperación con Mali. Se necesita gente que se involucre con el proyecto y realice obras audiovisuales, a partir de los cuentos que recopilaron en las tierras subsaharianas.

Y es en este ámbito de cooperación al desarrollo cultural, en el que se desarrolla el Proyecto Final de Máster. Este trabajo audiovisual, proporciona una nueva perspectiva al trabajo narrativo del relato oral. Pretende adaptar el cuento malí a través de un estilo narrativo y estética propios.

Aquí la historia sigue siendo lo importante, pero dándole una nueva lectura, el vídeo se caracteriza por ser una obra de grafismo en movimiento dónde las ilustraciones embellecen y acompañan al audio de una voz en *off*<sup>6</sup> que sigue representando el papel de “cuentacuentos”.

---

6 *Voz en off*, se refiere a la técnica de producción donde se retransmite una voz no pronunciada visualmente delante de la cámara.

## **1.2. Hipótesis.**

Con la elaboración de este Proyecto Final de Máster se pretende demostrar las siguientes hipótesis:

- Que el lenguaje audiovisual empleado es adecuado y correcto para contar la historia sin perder la esencia del cuento.
  
- Que la reducción del texto narrativo original, no dificulta la comprensión de la historia.
  
- Que la narración oral, que es lo que pretende preservarse en este proyecto de cooperación al desarrollo, puede presentarse en otro formato y mediante otros registros. Se trata de conservar la voz del narrador, pero sin la necesidad de la figura física del narrador y de esa inmediatez que proporciona la transmisión oral en persona.
  
- Que la representación gráfica de los personajes, complementan la narración, otorgando emociones a los mismos y desarrollando su psicología.
  
- Que las ilustraciones enriquecen la visión del receptor, antes oyente, ya que materializa gráficamente lo que antes tenía que desarrollarse en su imaginación. Esto no pretende ser un aspecto negativo.
  
- Que esta obra audiovisual puede atraer a un público más amplio y variado.
  
- Que puede despertar el interés por conocer más cuentos procedentes de África.



### **1.3. Objetivos generales.**

Como se puede apreciar este proyecto tiene un propósito final práctico, aunque con un importante apoyo teórico que lo fundamenta y es a su vez explicativo del mismo.

El objetivo prioritario ha sido realizar una interpretación audiovisual de un cuento perteneciente a la cultura oral maliense. Participar y contribuir en un proyecto de cooperación cultural. Y como se ha mencionado anteriormente, desarrollar dicho producto audiovisual para ser integrado en el DVD del proyecto "*Historias para compartir*", y poder ser difundido ampliamente.

También investigar para descubrir la mejor forma de adaptar el cuento sin perder la esencia de la historia. A través del estudio de la narración oral y de las adaptaciones que se han hecho de cuentos. Desde las factorías Disney o Warner Bros, a las adaptaciones al cine convencional de obras literarias. Conseguir un lenguaje audiovisual dándole presencia al narrador, como es tradición en la comunicación oral, pero sin los gestos de éste, que se consiga completar el desarrollo del relato con imágenes que enriquezcan la obra. Otro de los objetivos fue crear un estilo propio, a partir de la fase de documentación visual de referentes artísticos.

También desarrollar un proyecto audiovisual, con todos sus procesos. Y darle un acabado profesional. Así como poner en práctica y desarrollar los conocimientos adquiridos en las asignaturas cursadas durante el Máster. Y finalmente completar el Máster en Producción Artística de la Universidad Politécnica de Valencia.

#### **1.4. Metodología.**

Se ha comentado anteriormente, que esta Tesis de Máster, se apoya en distintos campos y disciplinas, con el objetivo primordial de lograr con ello una verdadera solidez y significado de la propuesta; desde la reflexión y desarrollo del cuerpo teórico, a la resolución práctica de la obra audiovisual. La metodología empleada en el desarrollo del proyecto ha sido la siguiente:

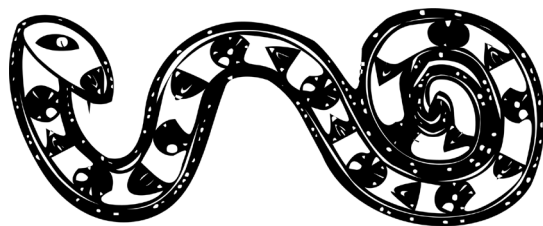
1. Documentación y estudio exhaustivo de los diferentes aspectos que abarca la Tesis: El proyecto “*Historias para compartir*”, la cultura de Mali, la tradición de literatura oral, los tipos de cuento, la ambientación del relato original y el contexto en el que se desarrolla, también los diversos recursos artísticos en los que se ha basado el lenguaje audiovisual, etc.

2. Análisis del relato original y adaptación del cuento a un texto de proyección audiovisual. Acotar el texto narrado con el tiempo de la voz en *off*, para permanecer en la duración permitida del vídeo final, primeras grabaciones de la narración oral. Elaboración de forma simultánea de un guión literario que describe los acontecimientos de la historia, un guión técnico con las premisas de la ejecución de la obra audiovisual.

3. Diseño de personajes: bocetos con un detallado estudio de carácter psicológico y de comportamiento, expresión facial y corporal, además de un estudio físico y de movimiento de los mismos. Documentar la indumentaria, así como la fisonomía de la gente autóctona de Mali y el estudio de imágenes de actores para desarrollar las características físicas de los protagonistas. Investigar sobre los escenarios de la historia mediante fotografías extraídas de internet y realizar diversas pruebas de estética para éstos. Todo ello desarrollado de forma conjunta a un story board que visualiza la narración.

4. Realización de pruebas de color para personajes y escenarios.
  
5. Desarrollo de la animática de la imagen de fondo, elemento dinámico que proporciona continuidad a la narración del relato.
  
6. Grabación del audio final, locución de la voz en *off*. Así como la edición de esta grabación y la composición con una pista de audio de ritmos de percusión, para finalizar la banda sonora.
  
6. Elaboración de las ilustraciones finales y su preparado en capas para la posterior animación.
  
7. Animación en el programa Adobe After Effects.
  
9. Realización de títulos de crédito.

Se ha intentado ser coherente con la magnitud del proyecto, teniendo en cuenta la obra que se quería conseguir y el tiempo real del que se disponía para realizar la obra. Se trata de una propuesta dónde el mayor peso de realización consiste en la búsqueda del estilo propio visual, la elaboración de ilustraciones detalladas que enriquezcan el relato y el montaje animado de éstas con recursos narrativos que faciliten el dinamismo y desarrollo de la historia original.



**CAPITULO 2**  
**EL CUENTO DE TRADICION ORAL**

---

## CAPÍTULO 2. EL CUENTO DE TRADICIÓN ORAL

### 2.1. Cuentos de tradición oral. Literatura oral africana.

Desde tiempos inmemorables, el hombre ha usado la comunicación oral para transmitir conocimientos, el escuchar y el contar son necesidades primarias del ser humano.

Entendemos por tradición oral a la forma, en que todas las culturas transmitían sus experiencias, al igual que los adultos tenían el deseo de transmitir sus conocimientos a los más jóvenes para conservar: su sabiduría, su tradición y su idioma. También para promulgar unas normas ético-morales establecidas por su cultura ancestral, ya que los contrastes del bien y del mal estaban encarnados por los personajes que emergían de la propia fantasía popular, a través de relatos, cantos, oraciones, leyendas, fábulas, conjuros, mitos, cuentos, etc. Se transmitía de padres a hijos, de generación a generación, llegando hasta nuestros días.

“El relato oral es remotamente anterior al relato escrito, las sociedades ágrafas poseen la memoria como único transmisor de su conocimiento; sus rasgos identificativos, el conocimiento de su entorno, la historia de sus antepasados o los datos fundacionales de su sociedad, son enseñanzas de las que incluso depende la propia supervivencia del grupo.”<sup>7</sup>

---

7 HERRÁIZ ZORNOZA, Beatriz. *IV Congreso Internacional de patrimonio cultural y cooperación al desarrollo Sevilla, del 16 al 18 de junio de 2010. Título de la comunicación: Historias para compartir, la literatura oral africana cómo proyecto de cooperación* [[http://historiasparacompartir.org/documentos/congreso\\_sevilla.pdf](http://historiasparacompartir.org/documentos/congreso_sevilla.pdf)]

La identidad de la sociedad, y el sentimiento de colectivo, se transmite desde hace miles de años a través del relato oral.

El cuento es una narración de lo sucedido o de lo que se supone sucedido y el concepto de cuento de tradición oral, también llamado cuento popular abarca diferentes acepciones, podemos verlo en el significado de sus vocablos según el diccionario de la *RAE*<sup>8</sup>.

- Popular: 1. Pertenciente y relativo al pueblo. 2. Del pueblo o de la plebe. 3. Que es acepto y grato al pueblo.

- Tradicional: Pertenciente o relativo a la tradición o que se transmite por medio de ella.

- Tradición: 1. Comunicación o transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres, hechos de padres a hijos al correr los tiempos y sucederse las generaciones. 2. Noticias de un hecho antiguo transmitidas de este modo. 3. Doctrina, costumbre, etc; conservada en un pueblo por transmisión de padres a hijos.

En los cuentos se asimilan conocimientos o lecciones, relacionadas con la vida y reflejadas en: situaciones, personajes, moralejas, conceptos, etc.

*“A través de los siglos (si no milenios), al ser repetidos una y otra vez, los cuentos se han ido refinando y han llegado a transmitir, al mismo tiempo, sentidos evidentes y ocultos; han llegado a dirigirse simultáneamente a*

---

<sup>8</sup> Real Academia de la lengua Española.

*todos los niveles de la personalidad humana y a expresarse de un modo que alcanza la mente no educada del niño, así como la del adulto sofisticado.”*<sup>9</sup>

En la oralidad compartida, las enseñanzas, costumbres y moralidad con las que se identifican las sociedades, se transmiten de forma lúdica pero también educativa, a través del cuento popular o cuento tradicional.

Las culturas de África subsahariana y sus creencias han representado desde el siglo XVIII una gran fuente de textos y ritos de los pueblos no europeos que los antropólogos y etnólogos han utilizado en sus estudios. En África, la tradición oral es uno de los legados más importantes del pasado. Es cultura, historia, entretenimiento, religión y herencia del conocimiento ancestral; es la gran escuela de la vida.

*Propp*<sup>10</sup> y *Lévi-Strauss*<sup>11</sup> señalaron las coincidencias en relatos de todo el mundo, explicando que: las contradicciones históricas que sufren todos los pueblos, les llevan a producir historias y mitos semejantes, tanto más cuanto más próximos estén unos de otros. Por ello se perciben similitudes en infinidad de cuentos que tienen una misma estructura con pequeñas variaciones de nombre o escenarios.

La literatura oral también es un acto comunicativo de carácter paralingüístico, ya que mezcla la palabra con elementos gestuales, musicales o visuales.

---

<sup>9</sup> BETTELHEIM, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*.

<sup>10</sup> PROPP, Vladimir. *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Fundamentos, 2008.

<sup>11</sup> Lévi-Strauss, “*La estructura y la forma*”, en *Polémica Lévi-Strauss-Propp*, Ed. Fundamentos: Madrid, 1972.

*“La interacción es fundamental en el acto de contar, mediante el cual se fortalecen los vínculos, en esta acción el narrador va introduciendo fórmulas a las que los oyentes responden. La literatura oral sólo tiene sentido desde el seno de lo colectivo y transporta igualmente los intereses que afectan al grupo, no conoce la expresión de los sentimientos individuales y egoístas, sino que es la portavoz de pensamiento y de valores colectivos (...)”*<sup>12</sup>

La narración oral en África, constituye una manera de vivir, cualquier miembro adulto de la comunidad con el don de la palabra, o miembro del seno familiar: desde abuelos, padres o madres, pueden ser un cuentacuentos, transmitiendo sus historias a generaciones más jóvenes. Normalmente las historias se cuentan de noche, coincidiendo con el invierno, o en la época que no se sale al campo, o época de lluvias, situaciones que propician la unión del núcleo familiar en una misma estancia, por ejemplo.

La concepción del individuo en África presenta unas características propias a tener en cuenta para poder acercarnos a los relatos dentro de un contexto adecuado. Al nacer, el niño no es considerado como un hombre sino como un proyecto de hombre que se debe crear a través de un proceso de educación religiosa y colectiva, en el que todos participan, para que llegue a ser “un ser social, es decir, un hombre o una mujer miembro de un amplio grupo: la familia, el clan, el mundo de los vivientes”.<sup>13</sup>

<sup>12</sup> HERRÁIZ ZORNOZA, Beatriz. *IV Congreso Internacional de patrimonio cultural y cooperación al desarrollo Sevilla, del 16 al 18 de junio de 2010. Título de la comunicación: Historias para compartir, la literatura oral africana cómo proyecto de cooperación.*

<sup>13</sup> KABUNDA, Mbuyi (2000), *Derechos Humanos en África*, Bilbao, Universidad de Deusto.



Las historias que se cuentan además de entretenidas, son también instructivas. Ponen generalmente de relieve las debilidades humanas y la manera en que el ser humano puede ser herido o destruido por su codicia o por su necesidad. Muchas veces hay más de una versión del relato, según el narrador que lo cuente, pueden variar los nombres, escenarios o algún aspecto del relato, pero no así la lección o estructura del cuento.

Cabe destacar que estos cuentos de tradición oral o de iniciación, se siguen practicando en África, hay cuentos que incluso pueden durar todo un día y una noche. Pero a pesar de la importancia que esta tradición oral, tiene en la comunidad africana, actualmente está en vías de extinción. Por ello hay que recordar la cita más famosa del etnólogo malí *Amadou Hampaté Bâ*: “*En Afrique, un veillard qui meurt, c’est une bibliothèque qui brûle*”<sup>14</sup> En África, cuando muere un anciano, es como si se incendiara una biblioteca.

Como explicaba *Hampaté Bâ*, la pérdida de las estructuras sociales tradicionales en África, provocadas por los procesos de colonización y descolonización y el abandono de las zonas rurales en beneficio de ciudades, acaba con el relevo generacional de narradores orales que transmiten la historia y las tradiciones populares. Y como resultado muchos de estos conocimientos tradicionales han caído en el olvido.

De ahí la importancia del proyecto “*Historias para compartir*” que ayudará a recordar, divulgar y de algún modo preservar los relatos africanos.

---

<sup>14</sup> KABUNDA, Mbuyi (2000), *Derechos Humanos en África*, Bilbao, Universidad de Deusto.

## **2.2. Tipos de cuento. El cuento maravilloso o iniciático.**

Existen varios índices de tipología de cuentos, uno de los más conocidos es “*Types of the folktale*”<sup>15</sup> del estudioso finlandés *Antti Aarne*, traducido posteriormente al inglés y ampliado por *Stith Thompson*.

Existen tres grandes grupos de cuentos: los cuentos folklóricos u ordinarios, los cuentos de animales y los cuentos humorísticos. *Aarne-Thompson* añadieron dos nuevos grupos: los cuentos de fórmula, que siguen un patrón establecido, como por ejemplo recopilaciones de varios cuentos, y los cuentos no clasificados. Cada uno de los grupo anteriores, se divide a su vez en subgrupos.

El cuento maravilloso o cuento de hadas, cómo se conoce en occidente, se encuentra dentro del grupo de “cuentos folklóricos u ordinarios”. Este cuento maravilloso en África, muchas veces se llama cuento iniciático ya que propicia los ritos de socialización, dando distintas claves sobre el futuro comportamiento que se espera del oyente.

Específicamente en los cuentos de hadas, cada palabra, cada imagen, cada situación, tiene un doble y hasta un triple sentido: profano, sagrado e inicial. El oyente le da significado al relato analizando sus propias vivencias.

Los cuentos iniciáticos plantean, de manera breve, un problema existencial. Todos los cuentos considerados infantiles tienen una construcción similar.

---

15 AARNE, Antti y STITH Thompson, *The types of the Folk-Tale; A Classification and Bibliography*: Antti Aarne, *Verzeichnis der Märchentypen*, FFC 3, Helsingfors, 1910. Traducido y ampliado por Stith Thompson, FFC 74, Helsinki, 1928.

Presentan un principio y un final estereotipados y sus personajes muestran cualidades simples y muy marcadas.

La descripción del espacio es escasa y las coordenadas temporales no son precisas. Cada personaje personifica un rol: o son muy buenos o muy malos, o muy bellas o muy feas, o muy listos o muy tontos, o muy pobres o muy ricos, o príncipes o mendigos. Todo esto responde a la psicología infantil, ya que en la mente del niño domina la polarización, porque no sabe ver, aún, que todos, en realidad, podemos ser buenos y malos a la vez.

Pero es precisamente con esta característica de potenciar los extremos del bien y del mal, con la que los narradores explotan la enseñanza de las moralejas y las normas de la sociedad en la que viven.

En viaje iniciático es una historia, cuento o experiencia, en la que un individuo se encuentra en situaciones hostiles o adversas que harán que su personalidad cambie, después de que toma conciencia de sí mismo, de la realidad externa o de poseer una misión en la vida, y ve modificado su carácter, espíritu o experiencia para lograr una mejora en su persona, después de lograr superar una serie de situaciones difíciles de superar.

Teniendo en cuenta estas premisas se puede decir que, el cuento original y base de este proyecto, es un cuento maravilloso, pues incurre la magia. Y es además un cuento iniciático, pues la protagonista aprende una lección a partir de una serie de pruebas.

### **2.3. Análisis del relato original: “La princesa Bintou y la serpiente”**

El cuento que tratamos es una traducción al castellano, de la versión oral original (anexo: 2).

Es un relato iniciático en el que la moraleja, explica que las mujeres no deben ser caprichosas, pues pueden ser castigadas por ello. No es juicio propio sobre el cuento, si no una constatación, pues en otra versión del mismo cuento, titulado “*La princesa Nanan*” (anexo: 3) dice como resolución final: “*Las mujeres desde entonces cambiaron su comportamiento dejando atrás sus caprichos*”. Se ha hablado anteriormente de las diferentes versiones de un mismo cuento y éste es el caso, salvando algunas diferencias que más adelante se analizarán.

Se analizó el relato original según la teoría de *Propp*, quién dijo que para que un cuento pueda considerarse maravilloso ha de seguir un esquema determinado: “*(...) el género de cuentos que comienza con una disminución o un daño causado a alguien (rapto, expulsión del hogar) o bien con el deseo de poseer algo (...) y se desarrolla a través de la partida del protagonista del hogar paterno, el encuentro con un donante que le ofrece un instrumento encantado o un ayudante por medio del cual halla el objeto de su búsqueda. Más adelante, el cuento presenta un duelo con el adversario (...), el regreso y la persecución. Con frecuencia esta composición presenta determinadas complicaciones. El protagonista ya ha regresado a su hogar, sus hermanos le arrojan a un precipicio. Más adelante reaparece, se somete a una prueba*

*llevando a cabo actos difíciles, sube al trono y contrae matrimonio en su propio reino o en el de su suegro*".<sup>16</sup>

Señala Propp que cada personaje de estos cuentos desarrolla una acción cuyo significado en la intriga del relato se denomina "*función*". Las funciones que aísla y enumera son 31, constitutivas de la estructura de este tipo de cuentos. Y se marcaran a continuación, cuáles de estas funciones sigue el relato que estudiamos.

Dice el texto original, "La princesa Bintou y la serpiente":

*"Erase una vez, una bella princesa de nombre Bintou. Tenía una belleza que salía de lo común, a tal punto que todos los hombres la deseaban en matrimonio.*

*Pero Bintou no facilitaba la tarea a sus pretendientes para este fin. Ella anunció oficialmente, como princesa, los criterios que deberían cumplir sus pretendientes si ellos querían pedirla en matrimonio, a saber: un hombre fuerte, inteligente y sobre todo sin nalgas."*

Con un inicio tradicional para un cuento, "*Erase una vez*" al igual que "*Había una vez*" el imperfecto de los relatos ficticios y de los sueños, o "*hace mucho tiempo*", porque los cuentos se sitúan por costumbre, en tierras y épocas muy lejanas.

---

<sup>16</sup> PROPP, Vladimir. Morfología del cuento. Colección Bolsillo. Madrid: Fundamentos, 2000.

Comienza el planteamiento de la historia con la presentación de la heroína, sabemos que es ella pues el título lleva su nombre. Además la describe, *“Tenía una belleza que salía de lo común”* porque el cuento es un universo en el que los héroes tienen características extraordinarias, el cuento es el reino de lo superlativo.

*“Pero Bintou no facilitaba la tarea a sus pretendientes para este fin”* porque el *“pero...”* es necesario para que la perfección se deteriore y sea posible el relato, para que algo digno de ser contado ocurra. Si Bintou es inmensamente bella, es princesa y todos quieren desposarla, ¿qué problema hay? Y con ese *“pero...”* se inicia el problema.

El planteamiento inicial del *problema* es que Bintou es demasiado exigente con sus pretendientes y pide un requisito para ellos, difícil por no decir imposible: no tener nalgas. Se podría decir que hasta aquí podría llegar el relato pues es imposible que ningún ser humano vivo, carezca de trasero. Pero como se ha señalado anteriormente, los cuentos maravillosos iniciáticos se caracterizan por narrar hechos sobrenaturales o de magia.

En la versión del cuento *“La princesa Nanan”* la protagonista pide que sus pretendientes no tengan ninguna cicatriz, y durante el relato se entiende que consideran *“cicatriz”* a la raja de las nalgas, pero aquí no es tan explícito.

*“(...) Bintou tenía una pequeña hermana que era bruja. Cada vez que se presentaba un hombre, de común acuerdo con la princesa ella se transformaba en una gran mosca, antes de meterse en el pantalón de éste último para verificar si él no tenía nalgas, después salía de allí para informar a la princesa.”*

Continúa la presentación de personajes. Aparece una hermana pequeña, que representa al eterno compañero del héroe en los cuentos, como otros ejemplos véase el “sirviente” o “escudero”. También le da una característica peculiar, es bruja, y aquí comienza la parte mágica de la historia.

Este personaje además puede representar al hada madrina, que ayuda con sus poderes a la protagonista.

*“Los hombres de todas las edades, clases sociales desfilaron en vano delante de la princesa que rechazó sus proposiciones uno tras otro pues tenían todos nalgas. La noticia se extendió por toda la región, la hija del Rey no quería casarse más que con un hombre sin nalgas. Los días, los meses y años pasaron sin que Bintou encontrara su príncipe azul.”*

Sigue describiéndonos a Bintou, como una mujer obstinada pues no cambia de parecer a pesar de los años, y rechaza a todos, incrementando el *problema*.

*“Un día, después de haber oído la noticia, un genio se transformó en un bello y encantador hombre y fue a pedir la mano de la princesa. Desde que él llegó la hermana de Bintou se transformó en una gran mosca y se metió en el pantalón del extraño hombre. Ella descubrió que el pretendiente no tenía nalgas pero su olor corporal no era el de un ser humano.”*

Aquí se cumple algunas de las funciones de Propp, la número cinco, “*Información*: el agresor recibe información sobre la víctima” no sabemos todavía si es un agresor, pero relata algunas cosas que son sospechosas,

cómo que no huela a ser humano, que sea un genio y que se tenga que transformar en un apuesto hombre para ir a ver a Bintou.

También se cumple la seis, “*Engaño*: el agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes” aún no sabemos si quiere apoderarse de ella, pero la engaña al no mostrar su verdadero aspecto.

*“Ella dio parte de la información a su hermana Bintou diciéndole: Tu pretendiente no tiene nalgas, es muy guapo pero yo dudo que sea un ser humano. La princesa Bintou, tras de numerosos años de espera sin encontrar su hombre ideal, no quería dejar pasar ésta oportunidad. Ella dijo a su hermana que a pesar de la duda que le preocupaba no estaba dispuesta a renunciar a ese hombre. A pesar del desacuerdo entre las dos hermanas, ellos celebraron el matrimonio. Los sonidos de los tambores immortalizaban el mismo. Había mucha curiosidad entre los invitados. Todos querían ser testigos oculares de los festejos. Todos se asombraron de ver por primera vez en su vida un ser humano sin nalgas.”*

Sigue mostrando aspectos negativos de Bintou, que no quiere escuchar los consejos de la hermana. Y se cumple la función número 7, “*Complicidad*: la víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo, a su pesar”. Aquí termina el planteamiento y el desenlace del problema planteado en un principio. Bintou ya ha encontrado un marido acorde a sus expectativas. Pero la poca fiabilidad del marido de Bintou, plantea un cambio de giro argumental, proyecta una curiosidad por saber los objetivos del genio. El porqué de convertirse en un hombre joven y pedir a la princesa en matrimonio.



*“Después de la boda, la recién casada debía según la costumbre ir a casa de su esposo acompañada de una de sus pequeñas hermanas. La única persona destinada a acompañar a la princesa era la bruja. Después de las últimas lágrimas por la separación, Bintou y su hermana siguieron a su esposo. Ellos marcharon noche y día a través de bosques y sabanas.”*

El viaje como recurso de transformación. Aquí se cumple la función número 11, “Partida: el héroe se va de su casa”. La bruja sigue con el papel de compañera de fatigas.

*“Los gritos de extraños animales les acompañaban en la negra noche. El genio en el camino preguntaba a Bintou ¿conoces éste río? Bintou respondía: en mi infancia yo venía con mis amigas a lavar la ropa sucia. Ellos continuaban su camino, un poco más lejos él le preguntó de nuevo: ¿sabes dónde estamos? Ella respondía: yo venía aquí con mi hermana a buscar leña para la cocina.*

*La misma escena se repitió más de una vez hasta que ellos llegaron a una zona que ni Bintou ni la bruja conocían. El les preguntó por última vez: ¿Conocéis esa montaña de ahí? Las dos hermanas agotadas por la larga marcha respondieron a la vez que no. El les dijo: al pie de esa montaña se encuentra mi casa. Entonces cuando ellas llegaron fue la gran sorpresa al ver que el marido de Bintou vivía en un hormiguero. El les pidió que esperaran porque debía cambiarse para darles la bienvenida.*

*Viéndose totalmente desorientadas se sentaron cada una en una piedra.”*

*“Los gritos de extraños animales les acompañaban en la negra noche”* esta frase nos adentra en la fase de tensión, pues describe lo que le rodea como algo tenebroso. Se teme por la protagonista. También se cumple la función número 4, *“Interrogatorio: el agresor intenta obtener noticias”* el genio pregunta repetidamente, suponemos que para saber hasta dónde conoce Bintou el camino y llevarla a un lugar desconocido para ella.

*“Entonces cuando ellas llegaron fue la gran sorpresa al ver que el marido de Bintou vivía en un hormiguero”* el lugar también es importante para la descripción del personaje del genio, pues es muy común en los cuentos africanos que el antagonista viva en un termitero o un hormiguero.

El viaje que relata la versión de *“La princesa Nanan”* es más dramático, pues Nanan viaja sola con el genio y su cortejo, que a medida que se alejan del poblado van convirtiéndose en árboles y animales, abandonado su forma humana. *“Yo era antes un árbol, el príncipe llegó aquí y me ha transformado en persona para ir a conquistar a la princesa. He llegado entonces a mi punto de partida. Vuelvo a mi estado inicial.”* Con estas revelaciones conocemos antes el mal porvenir de Bintou. Al llegar al hormiguero se descubre que la hermana de Bintou los había seguido a escondidas y se queda a vivir con ellos. Y no será hasta más tarde y por medio de una canción cantada en sueños por el hechicero, que las hermanas conocerán que el marido es una serpiente.

Pero siguiendo con el relato de Bintou:

*“El marido de Bintou entró en el bosque para transformarse en una larga pitón y vino a toda velocidad hacia las dos hermanas. Pero cuando él partió, la bruja se transformó en pájaro para seguirle. Cuando ella le vio venir ella se salvó sin poder socorrer a Bintou. La serpiente se lanzó en vano a su persecución. El volvió entonces para enroscarse alrededor de Bintou sentada sobre una piedra y puso su cabeza muy cerca de la boca de la pobre Bintou muerta de miedo.”*

Se desvela por fin, que el genio es el personaje malvado del cuento. Muestran una virtud de la hermana al desconfiar de él y conseguir escaparse.

Y se plantea el segundo *problema*, el secuestro. El personaje de princesa secuestrada es muy recurrente en los cuentos. Así, Bintou que se consideraba como la heroína, pasa a ser un personaje pasivo.

*“La bruja volvió a la casa a contar su mala aventura. Pero los padres no podían hacer nada pues no sabían dónde estaba exactamente. Los meses y años pasaron sin ninguna noticia de Bintou todos concluyeron que ella estaba muerta. Pues la pitón hambrienta la devoraría sin que ella pudiera defenderse. Bintou cayó entonces en el olvido en la memoria de los aldeanos. Solo su madre no llegaba a llevar una vida normal sin pensar en Bintou. Viviendo en el bosque profundo la princesa no podía en*

*ningún caso moverse pues el enorme reptil estaba enroscado alrededor de su cuerpo, solo se veía su cabeza.*

*Sin embargo los ecos de los viajeros se hacían escuchar cuando ellos pasaban a varios kilómetros de la zona donde Bintou estaba prisionera. Entonces cada vez que ella oía el ruido de las caravanas, los sonidos de los tambores de personas yendo o viniendo a una boda en los pueblos de alrededor, ella comenzaba a cantar en voz alta para hacerse oír y lanzaba un mensaje a los viajeros para su familia, ella decía:*

*¡Vosotros hermanos y hermanas “dioula” que partís al norte y al sur si llegáis al destino decir a mi padre y a mi madre que el hombre con él que me casé no es más que una gran serpiente que no habla!.*

*Ella repetía la misma canción numerosas veces hasta que los ecos de los viajeros desaparecían totalmente. El enorme reptil en revancha respondía:*

*¿Qué esperas tú para enderezar mi cabeza? ¡No me gustan las tonterías que tú cuentas, que sepas que no veras jamás a tu familia!. Bintou desesperada se ponía a llorar sin cesar. Mientras que Bintou cantaba, los viajeros sorprendidos por esta voz de una mujer en peligro, escuchaban atentamente y prometían informar a los padres de Bintou una vez volvieran de su viaje. Pero ellos olvidaban siempre informar del mensaje de Bintou a su familia. La misma escena se repitió numerosas veces pero Bintou guardó siempre la esperanza. Ella no se cansaba de lanzar su mensaje en su canción. Su esposo, el gran reptil, no estaba dispuesto a liberarla él le repetía el mismo estribillo.”*

Se acumulan los problemas y obstáculos de la heroína. Por un lado, la bruja ha olvidado el camino que lleva hasta Bintou y al no conseguir encontrarla cae en el olvido. Si se olvidan de ella no podrán socorrerla por lo que se sufre por el destino de la princesa.

Pero Bintou, vence su miedo y decide actuar cantando para que la escuchen, cumpliendo la función número 10, “*Principio de la acción contraria*: el héroe-buscador acepta o decide actuar”. Aunque no consigue resultados pues se los que la escuchan olvidan el mensaje, alargando el sufrimiento y obstáculos de la protagonista. El uso de canciones para marcar los diálogos de los protagonistas, es muy recurrente en los relatos de tradición oral africanos. Aportan viveza para la representación oral actuada por el *narrador*, pues el ritmo melódico es distinto del resto de la narración.

Y, al repetirse tantas veces durante el relato, ayuda a la impresión de la canción en la memoria.

*“Un día un cortejo de viajeros llegaron a algunos kilómetros de la zona donde estaba Bintou secuestrada, ella comenzó a cantar de nuevo, los viajeros escucharon la canción de Bintou y prometieron avisar a los padres de la pobre princesa. Una vez más, ellos olvidaron. Pero en el cortejo había una cabra que escucho cantar a Bintou. Cuando ellos llegaron al pueblo, comieron y dieron de comer y beber a la cabra que rehusó. No comprendiendo el rechazo de la cabra a comer la buena hierba y a beber. Ellos descansaron debajo de un árbol participando en una conversación sin fin. La cabra entonces comenzó a cantar la canción de Bintou.*”

*Ellos se acordaron de haber olvidado un mensaje muy importante y avisaron a los padres de la princesa Bintou. El rey entonces llamó a sus fetiches y cazadores, todo el pueblo movilizado se desplazó para ir a socorrer a la princesa.”*

Aquí presenta al animal, como elemento de salvación. La cabra si recuerda la canción de Bintou y propicia su rescate.

*“Cuando llegaron a la zona donde escuchaban habitualmente cantar a la princesa, comenzaron a levantar su voz para cantar golpear sus tambores para hacer notar su presencia; Bintou percibiendo sus lejanos ecos se puso a cantar: Mis hermanos y hermanas “dioula” que partís al norte y al sur, si llegáis a vuestro destino decid a mi padre y a mi madre que el hombre con el que yo estoy casada, no es otra cosa que una gran serpiente que no habla. El reptil respondió: ¿Qué esperas para enderezar mi cabeza? ¡No me gustan las tonterías que tú cuentas! ¡Que sepas que no verás más a tu familia! Bintou repetía de nuevo la canción, poco a poco y a medida que ella cantaba, los cazadores intentaban localizarla y avanzaban progresivamente. Bintou continuaba cantando, la serpiente habiendo presentido la presencia de los hombres comenzó a desenroscarse para poder defenderse en caso de un ataque. Los cazadores se transformaron en otras especies para aproximarse más al reptil que se había separado totalmente del cuerpo de Bintou. Es así que el gran cazador del pueblo descargó sus balas sobre el reptil. Herida la serpiente intentó atacar al cazador, que se transformó en un árbol para de nuevo tirar sobre ella.*

*Viéndose incapaz de alcanzar al cazador y sabiendo que iba a morir, el reptil corrió hacia Bintou pues estaba listo no importa a qué precio a morir con la princesa. Pero el cazador más rápido tiró por última vez sobre la serpiente que finalmente murió.”*

Se sigue enfatizando en la importancia de las canciones. Aquí se cumplen varias de las funciones teorizadas por Propp: la número 16 “*Combate: el héroe y su agresor se enfrentan en un combate*” si bien los héroes ahora son los guerreros y cazadores. También la número 22, “*Socorro: el héroe es auxiliado*” y la número 18 “*Victoria: el agresor es vencido*”.

*“La princesa sentada muchos meses sobre la piedra sin poderse mover perdió sus nalgas, que las termitas se comieron con el tiempo. Su cuerpo estaba lleno de cicatrices, las jóvenes del pueblo la ayudaron a separarse de la piedra. Ella no tenía nalgas, sólo se veían sus huesos. Tras regresar al pueblo ella buscó en vano un marido, pues nadie quería una mujer sin nalgas. Desde entonces no está permitido casarse con un hombre o una mujer sin nalgas. ¡Mi cuento acaba dónde lo he comenzado!”*

Aquí se cumplen las funciones: número 20, “*La vuelta: el héroe regresa*”, la número 17, “*Marca: el héroe recibe una marca*” y la número 29, “*Transfiguración: el héroe recibe una nueva apariencia*”.

El desenlace resuelve varios problemas, como el secuestro de Bintou y la existencia del antagonista. Pero plantea nuevas situaciones, Bintou ya no tiene marido, además no tiene nalgas y ahora nadie la quiere como esposa.

La lección o moraleja, es que Bintou fue castigada por ser caprichosa. No se explican las motivaciones finalmente del genio para engañar y capturar a Bintou, quizás no hace falta explicarlo, porque en el universo de los cuentos, quién es *malo*, lo es sin más.

Pero si aclaran que Bintou, por querer tanto no tuvo nada. Y la experiencia y transformación del viaje le ha dado una cicatriz, para que recuerde que no debe volverlo a hacer. Quizás también se ha eliminado así, la parte “mala” de Bintou, su deseo caprichoso actuaba también como antagonista. Así castigando a Bintou, se mantiene el equilibrio.





**CAPITULO 3**  
**DESCRIPCION TECNICA DEL PROYECTO**

---

### 3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA DEL PROYECTO

Hay que recalcar que todo se inició, tras un primer contacto con la asociación *Arts Cultura y desarrollo*, a través de la tutora Beatriz Herráiz Zornoza, y el planteamiento de participar en el proyecto de colaboración “*Historias para compartir*”. (anexo: 1)

El paso siguiente fue la selección del relato a desarrollar dentro de la diversidad de historias que la asociación había recopilado en diversos viajes a Mali. La elección fue difícil, pues todos tenían su atractivo, pero finalmente se escogió un relato maravilloso e iniciático en el que los héroes son seres humanos y no animales. En un principio, se eligió el relato “*La princesa Nanan*” (anexo: 3) que es un relato muy parecido al de “*La princesa Bintou y la serpiente*” (anexo: 2) con algunas variaciones, pero con la misma trama, tipo de protagonistas y moraleja final. Cómo ya se ha explicado anteriormente, en la comunicación oral un mismo relato puede variar según el emisor, así pues según la zona o el narrador que cuente la historia, puede haber modificaciones de nombres o escenarios. Finalmente se escogió la versión de Bintou, a pesar de ser la de *Nanan* la más extensamente conocida entre la población maliense. Pero resulta más curioso y atractivo de narrar la ausencia de nalgas, que la presencia de cicatrices. Fue una apuesta arriesgada porque éste, era uno de los relatos más largos entre los que se podía escoger y teniendo en cuenta que la extensión máxima del vídeo a realizar debía ser de cuatro minutos, la adaptación del cuento al guión debía estar bien acotada.

El texto con el que se trabajó originalmente, es una traducción al castellano, de otro texto en francés, que fue escrito al traducir el cuento original de la versión oral. El texto no está modificado (anexo: 2).

### 3.1. Organigrama

Tras el análisis pormenorizado del relato (pág. 25), se comenzó el proceso de la obra audiovisual, que se organiza en tres bloques: La **pre-producción** que comprende todo el proceso de documentación, guionización y asimilación de la estética de la obra. La **producción** que es la ejecución del *material base* de la obra audiovisual a partir de la fase anterior. Y la **post-producción** que es la edición y animación del material creado en la parte de producción, dando un acabado final.

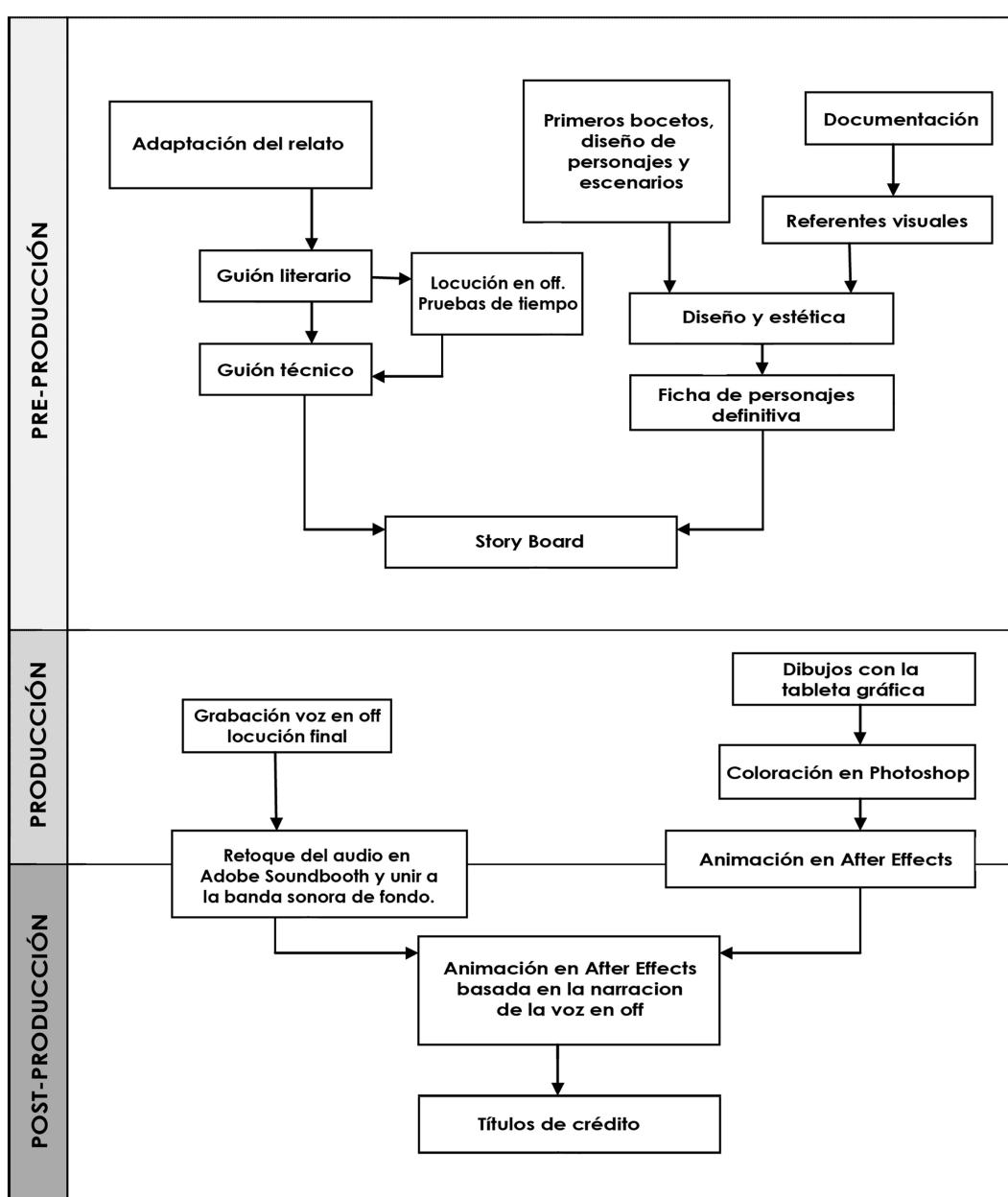


Fig. 01

## 3.2. Pre – producción

### 3.2.1. Documentación y la adaptación del texto.

Esta etapa es una de las más importantes, sobre ella se asientan las bases de todo el trabajo posterior. El primer paso fue la investigación y asimilación de los conceptos del proyecto “*Historias para compartir*”, asimismo recopilar documentación sobre los relatos de tradición oral tanto en África, como en el resto del mundo. El estudio de la evolución narrativa de historias que pasan de la tradición oral a la escrita y la búsqueda de principales estudiosos sobre el tema, cómo el ya citado *Amadou Hampaté Bâ* o *Vladimir Propp*.

Otra investigación paralela es la del contexto en el que surge y vive el relato. Dónde lo más importante es la cultura de Mali: las costumbres, indumentaria, ritos y también la fisonomía de los malienses (Fig. 03), así como los paisajes dónde viven (Fig. 02); pues es con esta documentación con la que se trabajó para caracterizar a los personajes y construir escenarios.



Fig. 02



Fig. 03

Tras acumular diversa documentación gráfica y de textos, recogida de la bibliografía y principalmente de internet, se comenzó a elaborar la adaptación del relato a un guión literario sobre el que trabajar.

Un aspecto muy claro que se tuvo desde un principio, fue la importancia de la palabra en el relato, así que se determinó que el cuento debía ser narrado por una voz en *off*. Con esta premisa se elaboró una guía de locución (anexos: 4), con el texto reducido y ajustado a los cuatro minutos. Se realizaron diversas pruebas marcando los tiempos de las frases, pues es a través del audio narrado por el que transcurre la acción gráfica.

La adaptación del texto fue también muy relevante, pues se debía omitir información debido a la duración requerida, pero sin perder la estructura de la historia. Adaptar las oraciones narradas, para que dijese lo mismo, pero con más brevedad. Paralelamente a la elaboración del texto narrado en *off*, se elaboró el guión literario (anexo: 5) teniendo en cuenta el dictado de acciones que marca la locución, estructurando el relato en secuencias y escenas. También se realizaron las primeras pruebas de diseño de personajes (Fig. 04) y escenarios, basados en los referentes reales de Mali y en otros referentes visuales como ilustradores de cómic, para conseguir la estética deseada.



Fig. 04

Siempre desde la perspectiva de que el trabajo audiovisual a desarrollar no es una animación tradicional al uso sino más bien ilustración animada o *motion graphics*<sup>17</sup> (grafismo animado) .

Los *motion graphics*, son grafismos en movimiento usados en vídeo o en animaciones para crear la ilusión de movimiento o de un aspecto de transformación, a veces combinados con audio para su uso en proyectos multimedia, que tienen como soporte de lectura una pantalla, ya sea de cine, televisión, el monitor del ordenador o un teléfono móvil. Y están presentes en animaciones, películas, títulos de crédito, spots publicitarios, etc.

El término *motion graphics* hace referencia a la animación gráfica digital multimedia, digital por realizarse con software y de forma no lineal, y multimedia porque reúne en una misma producción elementos de distinta naturaleza: como gráficos vectoriales, gráficos de mapa de bits (bitmap<sup>18</sup>), recursos de vídeo grabados de cámara o videos independientes y también recursos de audio. Los *motion graphics*, se generan gracias a un mestizaje de disciplinas artísticas como son el *net art*, el diseño, el cine digital y una nueva aptitud multidisciplinar del artista visual.

---

17 Término que se popularizó con el libro:  
MEYER, Trish y Chris. *Creating Motion Graphic with After Effects*. Volumen 1: the essential. CMP Books. New York, 2002.

18 Una imagen rasterizada, también llamada mapa de bits, imagen matricial o bitmap, es una estructura o fichero de datos que representa una rejilla rectangular de píxeles o puntos de color, denominada raster, que se puede visualizar en un monitor, papel u otro dispositivo de representación.

Esta característica de ilustración animada es algo que se tuvo muy en cuenta a la hora de elaborar tanto el guión literario, como técnico, pues los recursos narrativos que se utilizan no son los mismos que en los de animación tradicional.

En este proyecto las imágenes que ilustran la historia, se funden unas con otras o se mueven en diferentes travellings, para seguir la acción de la historia, siempre sobre un mismo fondo sobre el que los encuadres van cambiando. El desarrollo temporal de la obra gráfica y el movimiento causan que el espacio donde se construye el diseño audiovisual haya que considerarlo como un espacio dinámico.

### 3.2.2. Referentes artísticos y concreción de estilo

La búsqueda y el análisis de referentes artísticos, también han influenciado la estética y el discurso del proyecto. Para hacer el trabajo, se tuvo que tener en cuenta qué clase de armonía y belleza de imágenes se quería conseguir. Un punto reseñable es que las imágenes están inspiradas en el mundo del cómic europeo, la novela gráfica y las ilustraciones de cuentos infantiles. Otro aspecto con el que se trabajó fue, con los diversos referentes de creativos audiovisuales de animación gráfica para discurrir a través del análisis de sus trabajos una forma de desarrollar nuestra adaptación del relato. Como el trabajo de *Danny Yount*<sup>20</sup>, diseñador y director de títulos de crédito y ganador de un *Emmy*<sup>21</sup>. Sus trabajos más importantes son los títulos de crédito de la serie de televisión de EEUU “*Six Feet Under*” (A dos metros bajo tierra), y los créditos de las películas de “*Kiss Kiss Bang Bang*”, “*Iron Man*” y “*RockNRolla*”. Pero el trabajo que más influenció este proyecto es uno de sus últimos trabajos como director creativo, los títulos de crédito del film de “*Sherlock Holmes*” (Fig. 05), del director *Guy Ritchie*.



Fig. 05

20 *Danny Yount* [ <http://vimeo.com/dannyyount/videos> ]

21 Los *Emmy*, son galardones que se entregan anualmente como premio a la excelencia en la industria de la televisión estadounidense.



Realizados como un trabajo de *motion graphics* también, en un artículo<sup>22</sup> de la Web especializada en títulos de crédito “*Art of the title*”<sup>23</sup> explica su proceso de trabajo con bocetos de las primeras ideas.

También se tuvo en cuenta trabajos del creador de *motion graphics* *Daniel Kanemoto*<sup>24</sup> y en especial su versión no oficial de los títulos de crédito de la serie de televisión americana “*Walking Dead*” (Fig. 06 y Fig. 07), que está basada en un cómic.



Fig. 06



Fig. 07

En un artículo<sup>25</sup> sobre este trabajo<sup>26</sup> en la Web antes mencionada, explica cómo a partir de escanear las ilustraciones del cómic original, el retoque posterior en Photoshop para crear las capas y escenarios, y finalmente la animación en *Adobe After Effects*, consigue una obra en la que ha invertido mucha visión cinematográfica para construir una secuencia impecable y narrativamente espectacular.

22 *Art of the title* [<http://www.artofthetitle.com/2010/01/21/sherlock-holmes/>]

23 *Art of the title* [ <http://www.artofthetitle.com/about/>]

24 Daniel Kanemoto. [<http://exmortisfilms.com/>]  
 [ <http://vimeo.com/danielkanemoto/>]

25 *Art of the title* [<http://www.artofthetitle.com/2010/10/29/the-walking-dead/>]

26 Unofficial - The Walking Dead “Opening Titles” [<http://vimeo.com/15266890>]

Otro trabajo también de ilustración animada que es interesante reseñar es el de un film de animación documental. Un proyecto de colaboración entre Guinea y España, titulado “*Un día vi 10.000 elefantes*”<sup>27</sup>, también utiliza las ilustraciones estáticas y con animación en *After Effects* (Fig. 08 y 09), el filme se encuentra en fase de desarrollo durante 2011.

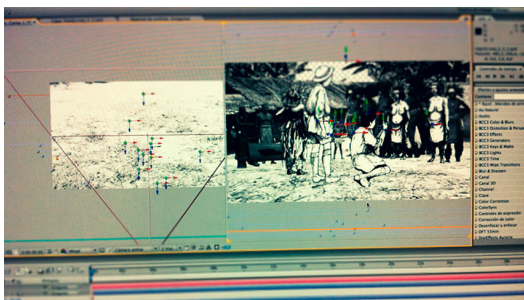


Fig. 08



Fig. 09

Algunos de los artistas visuales que también han servido de inspiración no realizan motion graphics, si no animación con la técnica del stop motion<sup>28</sup> como es el caso de *Jamie Caliri*<sup>29</sup>. Aunque esta técnica no se haya usado en el presente trabajo, los recursos narrativos y las estética de ilustraciones que utiliza Caliri, resultan muy atractivas. Obras suyas son: los títulos de crédito de la película infantil *Una serie de catastróficas desdichas de Lemony Snicket* (*Lemony Snicket's A series of unfortunate events*)<sup>30</sup> (Fig. 10), y los de la serie norteamericana *United States of Tara*<sup>31</sup> (Fig. 11).

27 “Un día vi 10.000 elefantes” [<http://www.10000elefantes.com/>]

28 Técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas.

29 *Jamie Caliri* [<http://www.jamiecaliri.com>]

30 *Lemony Snicket* [<http://www.jamiecaliri.com/lemony>]

31 *United States of Tara* [<http://www.jamiecaliri.com/u-s-of-tara>]



Fig. 10



Fig. 11

O spots publicitarios para la compañía aérea *United Airlines* como son el de *Dragon*<sup>32</sup> (Fig. 12) y *Heart*<sup>33</sup> (Fig. 13).

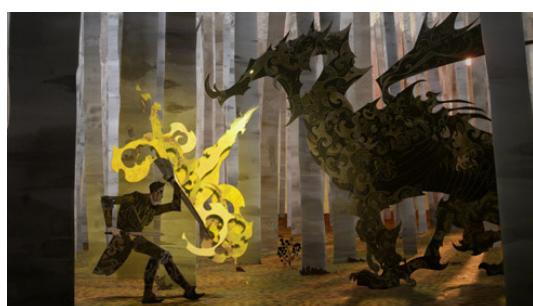


Fig. 12

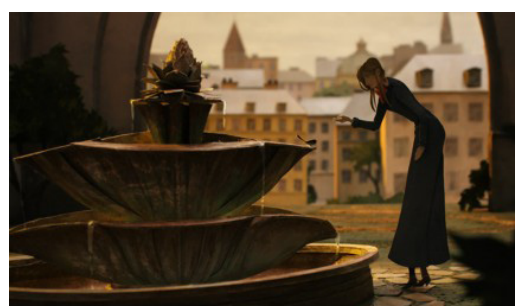


Fig. 13

32 *Dragon* [<http://www.jamiecaliri.com/dragon>]

33 *Heart* [<http://www.jamiecaliri.com/heart>]

Otra fuente de inspiración, ha sido el programa “*Una mà de contes*”<sup>34</sup> producido por la *Televisión de Catalunya* y emitido en el *canal TV3* desde el año 2000. Dirigido a un público infantil, este programa televisivo ha adaptado más de un centenar de cuentos provenientes de las tradiciones culturales más diversas, combinando la literatura oral y la escrita con la ilustración, las artes plásticas y la música.

En “*Una mà de contes*” una voz en off explica un cuento mientras se ve como se ilustra con técnicas pictóricas diversas: acuarela, dibujo, collage, etc. El proceso se muestra en plano corto (Fig. 14), de manera que sólo se ve la ilustración y las manos del artista plástico; de aquí viene el nombre del programa, *Una mano de cuentos*. En su página Web además de encontrar todos los videos, también se puede encontrar una aplicación en Flash que proporciona toda una serie de herramientas, cuentos y talleres para poder desarrollar la imaginación, dibujando, recortando figuras o creando tu propia historia de una forma fácil y divertida. En este caso aunque no se utilice la animación como recurso, sí está relacionado con este proyecto, no sólo en la temática de adaptar cuentos con audiovisuales, sino por el hecho de trabajar y editar el material de vídeo dando mucha importancia a la narración en off del relato. Como curiosidad, en la Web del programa también hay un vídeo sobre un cuento Bambara, original de Mali, titulado “*Els nyama i el camperol*”.

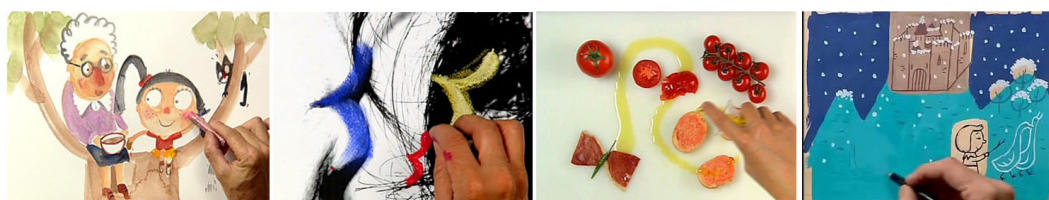


Fig. 14

34 *Una mà de contes* [<http://www.unamadecontes.cat/>]

Tras el análisis de los diversos referentes, se realizó el guión técnico (anexo: 6) que es una concreción del lenguaje audiovisual, con un desglose de los planos detallando la acción, y una aproximación a la duración final del audiovisual. Y de forma paralela también se crearon las fichas de personaje definitivas: con las características físicas del personaje, la indumentaria, la psicología, etc. Siempre buscando un estilo propio. A partir de estos documentos se elaboró el *story board* (anexo: 7) con el que trabajar posteriormente, mostrando una idea visual más clara de los planos del guión técnico.

Cabe destacar que en este cuento, todas las acciones de personajes y paisajes, se desarrollan sobre un fondo aparentemente homogéneo y que tiene acción propia en la animación. Por ello se tuvo muy en cuenta crear un plano de las acciones de la imagen de fondo (anexo: 8) dónde se marca por tiempos, la porción de la imagen de fondo que se muestra en el encuadre de “cámara”, marcando la posición de dicha imagen y el recorrido que hace durante los cuatro minutos de vídeo.

### 3.2.3. Recursos narrativos.

Los recursos narrativos utilizados para elaborar esta adaptación del texto, son los que marcan esa búsqueda de estilo narrativo propio. A continuación enumeraremos algunos:

La *focalización del narrador*<sup>19</sup>, el punto de vista a través del cual, conocemos cómo transcurre la historia. Esto quiere decir que el narrador asume un grado de restricción de la información que proporciona al espectador, bien entregándola totalmente o limitándola. Dentro de las diferentes clases de focalización del narrador, encontramos: la interna, la externa y la focalización cero. Es este último caso, el de focalización cero, el elegido para transmitir aquí el relato. Se llama focalización cero en la que el narrador sabe más que el personaje, es típica del relato clásico en el que hay, por ejemplo, escenas descritas, no desde un punto de vista de un personaje, sino a partir de la idiosincrasia del narrador.

Este tipo de punto de vista se haya en la narración de carácter omnisciente y objetivo, ya que el que relata conoce todo lo que acontece y todo lo que pasa al interior de los personajes (en ocasiones más que ellos mismos), por ende, está al tanto de todas las visiones que ocurren dentro de la trama.

*“Voy a contaros la historia de una princesa llamada Bintou. Su belleza no tenía igual y hombres de todas los lugares venían a pedir su mano.”* (anexo:5)

El uso de este clase de punto de vista, está íntimamente relacionado con el deseo de usar una voz en *off* para la narración del cuento, personificando así a la figura del cuentacuentos.

---

<sup>19</sup> Es un término del análisis narrativo y cinematográfico. Corresponde a la información que obtenemos por el conocimiento del material dramático que nos transmite un personaje. Pertenece al registro del “saber”.

Así pues dentro del relato, tenemos dos clases de sonido: el sonido diegético, que forma parte del universo de la historia, aquí representado por los diálogos de los personajes; y por otro lado el sonido extradiegético que no forma parte del relato ni pertenece a ningún personaje de la historia, este sonido es el de la narración en *off*.

La historia del guión debía estructurarse igual que el relato del cuento en tres partes diferenciadas, el inicio, nudo y desenlace. Por ello las escenas que muestran ilustraciones secuenciadas, siguen este orden.

La presentación de la historia está marcada por planos generales descriptivos, como por ejemplo la (Fig. 15), así como planos medios que aportan rasgos expresivos de los personajes (Fig. 16).



Fig. 15



Fig. 16

Otro recurso es el uso del zoom para descubrir o focalizar partes del escenario, creando una nueva composición de la imagen que muestra el encuadre. Pero también se ha usado el movimiento de cámara o travelling para desvelar parte de la imagen escondida, como en el caso de la escena final, dónde se descubre que Bintou se ha quedado sin culo.

El texto original, se vale del uso de elipsis para desarrollar el tiempo de la historia, dándole continuidad. Así en el guión se marcó esta necesidad de adelantar la historia, con transiciones de movimiento, como *travellings* o barridos, que muestran imágenes panorámicas, generalmente de paisajes,

animadas con el movimiento de cámara. También se han usado transiciones de fundido: la gradual desaparición de una imagen, que unido al diálogo de la voz en off, enfatiza este paso del tiempo dentro del relato, como por ejemplo al decir: *“Bintou rechazaba a un hombre tras otro durante días, meses y años, pues al final, todos tenían nalgas.”* La desaparición de elementos de la escena, aumenta la sensación de paso temporal.

La fusión de imágenes también ha sido un recurso, para recordar otras escenas y eliminar la repetición de la misma, como muestra la (Fig. 17), para recordar la canción de Bintou se funde la imagen de la cabra con la ilustración que se mostraba al inicio de la canción de Bintou.

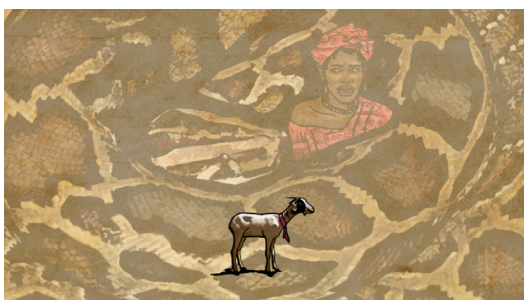


Fig. 17



Fig. 18

Otro método para dar continuidad a las acciones del relato es el uso de transiciones encadenadas, que son unas transiciones suaves. Consisten en ver como una imagen desaparece cuando una segunda aparece y hay un momento en que las dos imágenes tienen el mismo valor y la segunda aumenta mientras la primera desaparece. Este recurso ha servido para omitir movimientos que realizan los personajes, o escenas y acciones, no tan relevantes dentro de la historia. Se ha usado durante, los viajes, o en la batalla final (Fig. 18).



Otro recurso narrativo para encadenar planos es el uso del travelling del propio fondo, que se convierte en un elemento más para ayudar a narrar y dar continuidad, mostrando u ocultando escenarios. El plano de la animática de la imagen de fondo, se hizo de forma individual y viene marcado por los movimientos que hace al seguir la narración de la voz en *off* (anexo: 8).

Otro modo de transición que se ha usado, ha sido el concepto de cortinilla. Es un tipo de recurso cinematográfico que utiliza formas geométricas para dar paso a nuevas imágenes. Aquí se ha usado otro elemento como “cortinilla”, la imagen de la mano de Bintou (Fig. 19), en plano detalle para cubrir el encuadre y acompañar el movimiento de la imagen de fondo, desvelando finalmente, la nueva composición del encuadre.



Fig. 19

Todo ello sumado a la elaboración de unas ilustraciones potentes que describen a los personajes, sus aptitudes y los escenarios dónde se desarrolla la acción. Así resumimos los recursos que marcan el ritmo narrativo de una obra audiovisual, dónde lo importante son las imágenes secuenciales y cómo desvelan su continuidad durante el desarrollo de la misma.

### 3.3. Producción

#### 3.3.1. Preparación de gráficos

Con las ideas claras de cómo elaborar el proyecto, se comenzó la parte más práctica del trabajo elaborando las ilustraciones que se animaron posteriormente.

Para la elaboración de la imagen de fondo, se tuvieron en cuenta las medidas del encuadre del vídeo (1280 x 720 píxeles) y se diseñó una imagen que fuera lo bastante grande como para conseguir realizar los movimientos marcados por la acción, sin desaparecer en ningún momento de la pantalla, sin tener cortes de montaje o cambiarse por otra imagen distinta.

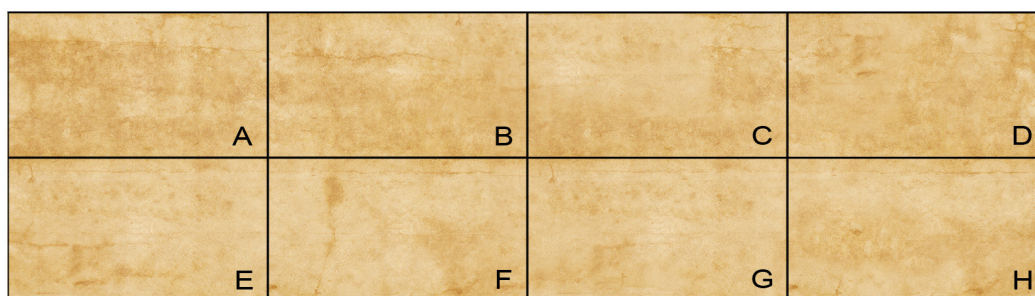


Fig. 20

La imagen de fondo (Fig. 19) mide 5120 x 1440 píxeles, que se pueden dividir en ocho secciones de 1280 x 720 píxeles, la medida del encuadre del vídeo. El color y la textura del fondo están trabajados en Photoshop. Se quiso dar una apariencia de una mezcla entre papiro, piel curtida y arenisca, de ahí que tenga distintas manchas, grietas o texturas. La imagen del plano detallado, incluyendo el movimiento del fondo aparece en (anexo: 8).

El trabajo del resto de imágenes estuvo marcado por las fichas de personajes y bocetos de escenarios que hemos desarrollado en partes anteriores. A diferencia de los bocetos que fueron hechos a lápiz sobre papel, las imágenes finales están realizadas íntegramente de forma digital. Las herramientas de trabajo, para hacer las ilustraciones fueron: una tableta gráfica *Wacom Bamboo Fun*<sup>35</sup> y el software para trabajar con imágenes *bitmap*, *Adobe Photoshop* y el programa *Adobe Illustrator*, para trabajar con imágenes vectoriales. Se organizó en varias fases, el proceso de dibujo en *Photoshop* (Fig. 20): primero fue el modelado del personaje y su delineado o “entintado” final. En el siguiente paso, se añadió por sectores las texturas de la indumentaria, realizadas previamente en *Adobe Illustrator*. Después se hizo la coloración de las imágenes dándoles textura con la herramienta de pincel digital y finalmente se depuró el acabado.

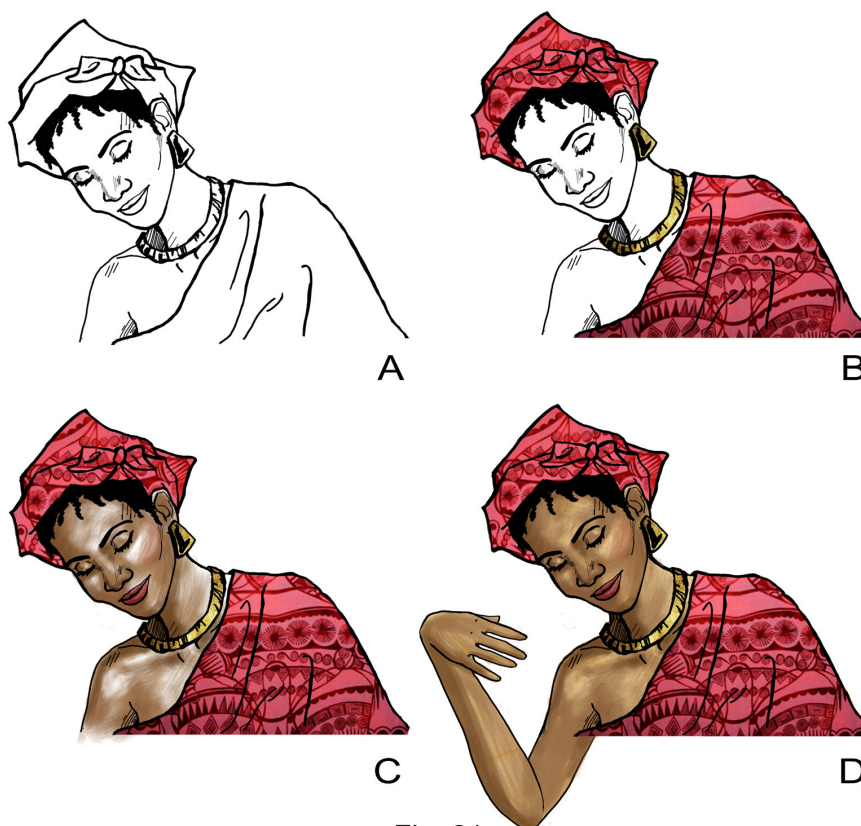


Fig. 21

35 [\[http://www.wacomonline.com/tienda-tabletas-wacom/p/50/comprar/bamboo/fun/a5/wide/mediana/\]](http://www.wacomonline.com/tienda-tabletas-wacom/p/50/comprar/bamboo/fun/a5/wide/mediana/)

A la hora de realizar las ilustraciones se tuvo en cuenta qué movimientos se iban a realizar con ellas, qué dibujos se entrelazaban durante la acción y en qué orden (Fig. 22), para preparar las imágenes en formato (.png<sup>36</sup>) que después se animaron en el programa *After Effects*.

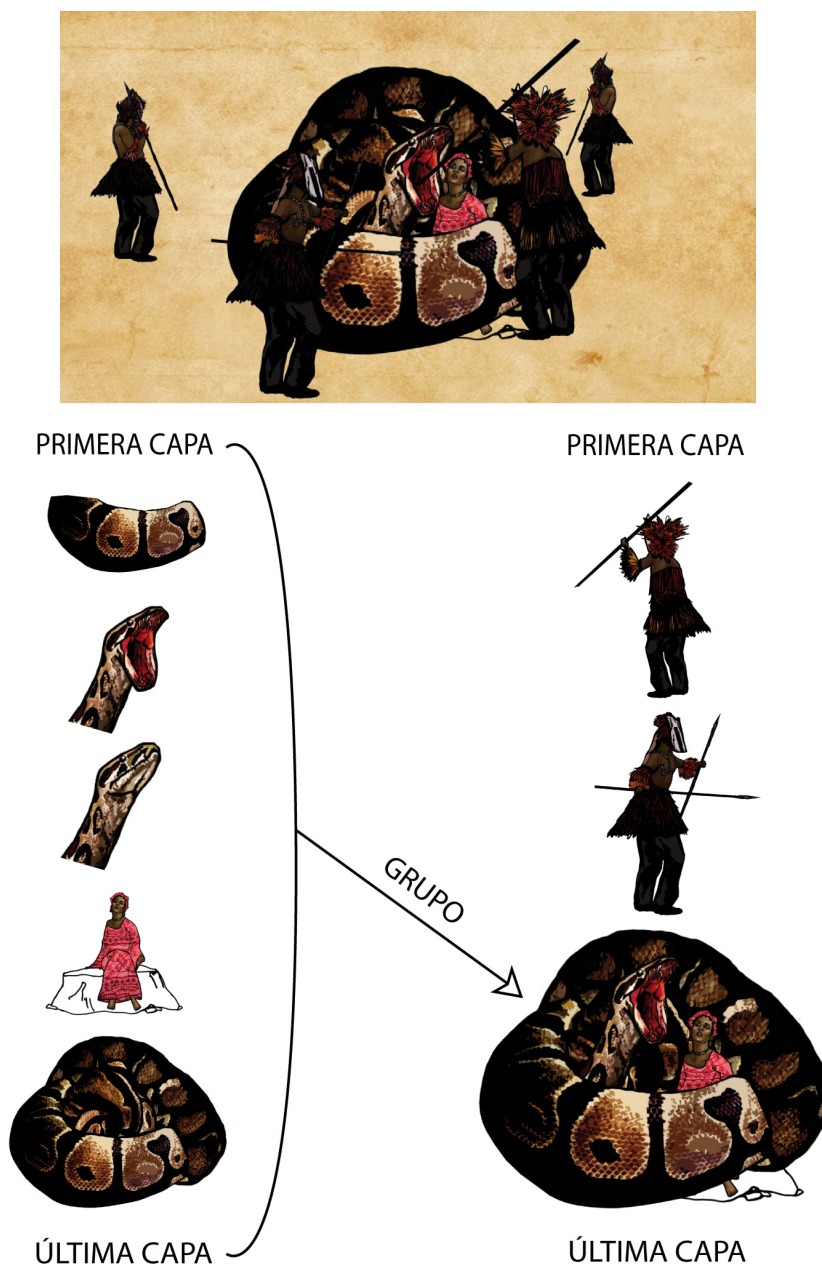


Fig. 22

36 *PNG* (sigla en inglés de portable network graphics) es un formato gráfico basado en un algoritmo de compresión sin pérdida para bitmaps no sujeto a patentes.

Algunas de las ilustraciones de paisajes, se diseñaron para que actuaran como panorámicas, por tanto las dimensiones se ajustaron para conseguir el barrido de imagen necesario para las acciones de la animación (Fig. 23).



Fig. 23

### 3.3.2. Composición del audio

Una vez terminada la fase de diseño gráfico, se comenzó con la grabación final de la voz en *off*. Para la locución se usó un micrófono de mano de puerto usb y el programa de edición de audio *Adobe Soundbooth*. El guión de la voz en *off*, ya estaba marcado previamente (anexo: 4). Para este papel de narrador, se escogió una voz femenina, más concretamente la de la autora del presente proyecto.

Lo más costoso de esta fase fue, la necesidad de actuar como actriz de doblaje y repetir varias veces la grabación de algunas frases hasta conseguir el efecto deseado. Sin olvidar la ardua tarea de imitar diversas voces o tonos de voz para representar diferentes personajes y que no resultase cómico. Tras ajustar los tonos y ecualizar las diferentes grabaciones, se editó todo en una única pista de audio de formato (.wav<sup>37</sup>)

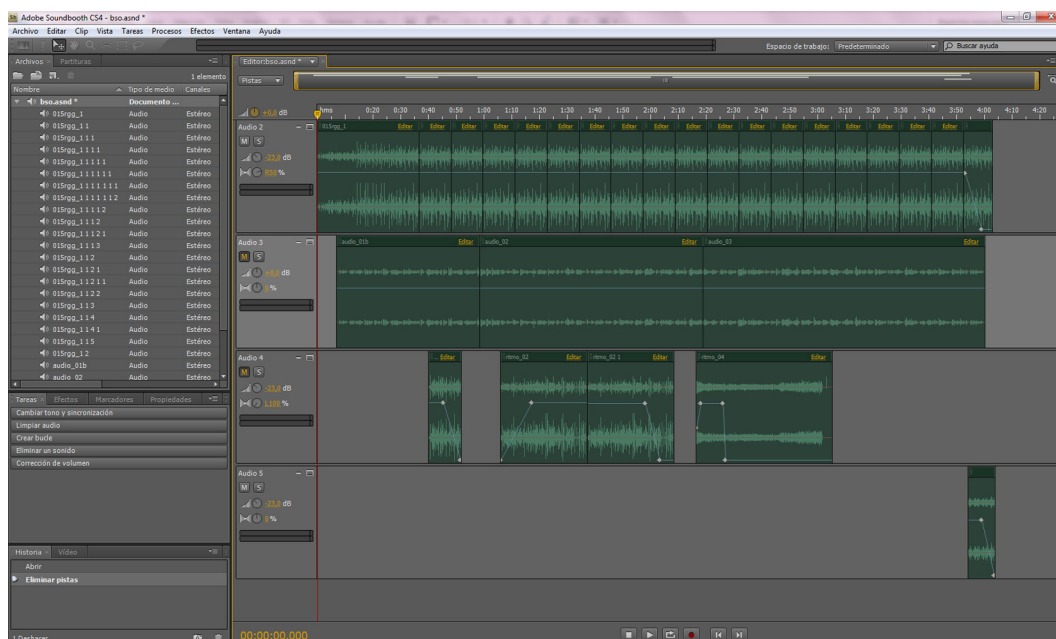


Fig. 24

37 WAV (o WAVE), apócope de WAVEform audio file format, es un formato de audio digital normalmente sin compresión de datos desarrollado y propiedad de Microsoft y de IBM que se utiliza para almacenar sonidos en el PC, admite archivos mono y estéreo a diversas resoluciones y velocidades de muestreo.

Además, se quiso completar el audio del vídeo con una pista con un fondo acústico. Para realizar la banda sonora que acompaña a la voz de la narradora, se hicieron muchas pruebas con diferentes sonidos de percusión y música tribal, pero finalmente se optó por una pista de audio del banco de imágenes y sonidos del Ministerio de Educación del Gobierno de España<sup>38</sup>. Se editó el archivo de sonido titulado “Ritmo de percusión 4 (bucle)” cortando una parte y alargando el loop, además de añadirle un final similar al comienzo del mismo. Se controlaron los balances de sonido y se exportó la pista final de audio. (Fig. 24)

### **3.4. Post - producción**

#### **3.4.1. Animación en After Effects**

La etapa de postproducción comenzó con la animación del material gráfico, a partir del relato narrado en la pista de audio final. El software que se utilizó para la animación fue el programa Adobe After Effects.

Para trabajar en esta fase del proyecto fue necesario tener bajo control y con resultados óptimos, la planificación y el material que se había elaborado anteriormente. Dentro del proyecto de After Effects, se trabajó con distintas composiciones de vídeo y animación que después se solaparon. Este modo de trabajo era necesario puesto que se tuvieron que manejar muchas capas de imágenes con *Keyframes*<sup>39</sup> de posición, rotación, opacidad, etc (Fig. 25). Para conseguir mayor limpieza en el desarrollo de la animación, se usaron marcadores para señalar los tiempos del audio en los que era necesario alguna acción.

---

<sup>38</sup> Banco de sonidos [<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/Web/>]

<sup>39</sup> Keyframe o fotograma clave en animación y el cine, define los puntos de inicio y fin de cualquier transición.

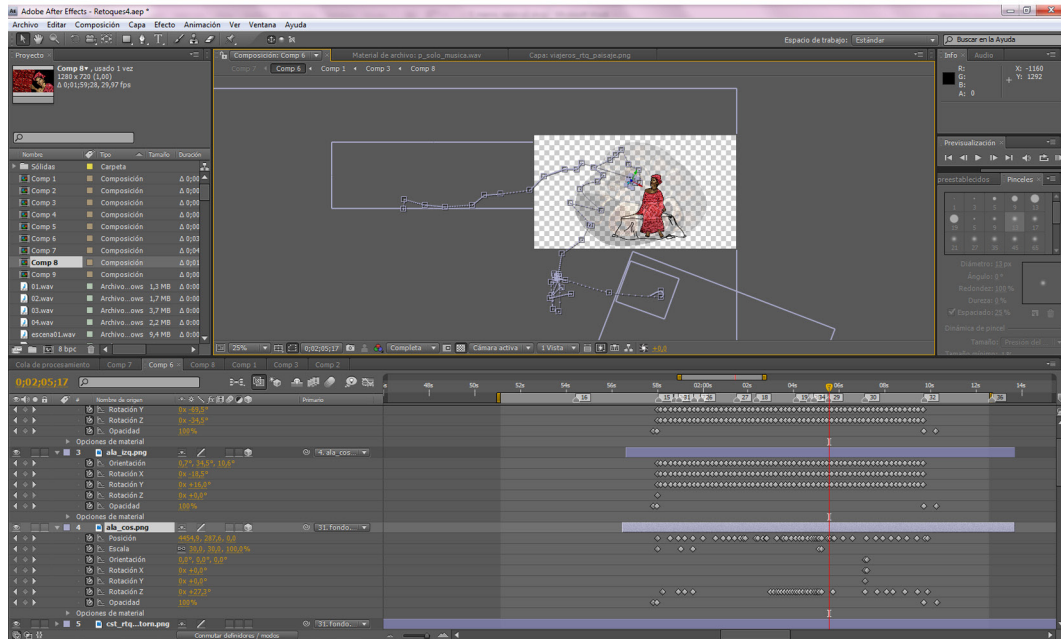
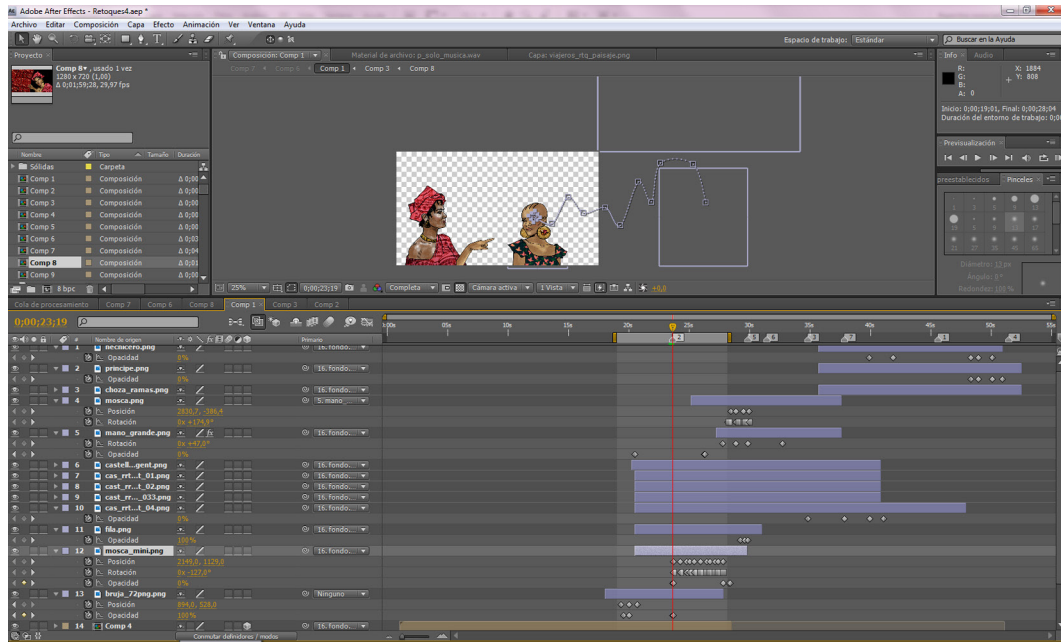


Fig. 25

Otro aspecto a reseñar es que ninguna composición tiene imagen de fondo, salvo la composición final (Fig. 26) dónde se recogen todas las demás y en la que se anima el propio fondo. Con la animación de ilustraciones planas se quiso conseguir un aspecto de libro “móvil” ilustrado, formato común para representar cuentos.



El trabajo de animación también fue laborioso: controlar las distintas capas dentro del escenario, darles movimiento y dinamismo; y acotar los movimientos al audio para que encajaran a la perfección.

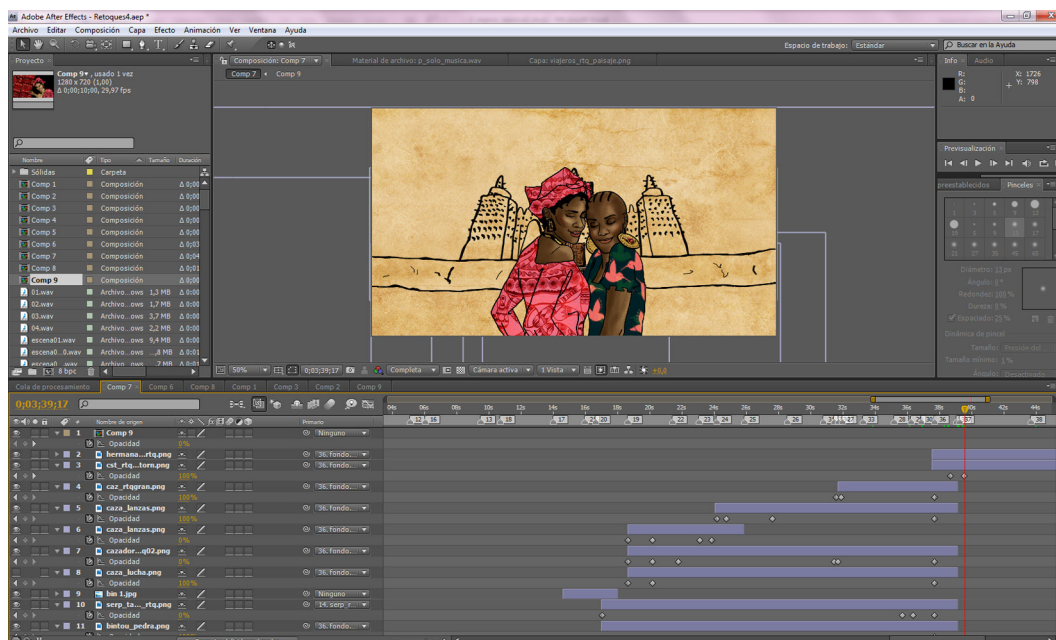


Fig. 26

Finalizado el trabajo audiovisual de animación, se realizó un diseño de título y créditos para darle un acabado más profesional. (Fig. 27)



Fig. 26



**CAPITULO 4**  
**PROCESO DE TRABAJO**

---

## 4. PROCESO DE TRABAJO.

### 4.1. Planificación temporal, Cronograma

Según la metodología que se debía seguir, para conseguir los objetivos del proyecto, se organizó una planificación temporal a seguir.

#### • Febrero\_ Días: del 21 al 28.

**Documentación:** Investigación y asimilación de los conceptos en los que se asienta el proyecto “Historias para compartir” (anexos: 1). Buscar información sobre Mali, además de conseguir imágenes de la gente autóctona y de los paisajes.

**Guión:** Elección del relato “La princesa Nanan” apuntar todas las ideas que sugieren el relato para ir desarrollándolas y hacer los primeros resúmenes.

**Gráficos:** Primeros bocetos de los personajes y inicio del diseño general.

**Tesis:** comenzar a guardar la información que obtenga.

#### • Marzo\_ Días: del 1 al 31.

**Documentación:** consultas sobre los cuentos de tradición oral, sobre la estructura de los cuentos. Y sobre la cultura de cuentacuentos. Búsqueda y análisis de referentes artísticos

**Guión:** Cambio del relato por “La princesa Bintou y la serpiente”. Nuevo planteamiento de guión.

**Gráficos:** Cambios de estética.

**Tesis:** seguir recopilando información y ordenándola. Preparación de la parte de introducción. Almacenar datos para la bibliografía, y catalogarlos según sean links de internet, textos de libros o imágenes.

• **Abril\_ Días: del 1 al 30.**

**Documentación:** Recopilación de imágenes de referentes para desarrollar las ilustraciones. Tanto de personas como paisajes.

**Guión:** Cambio de algunas escenas, dibujando el story board.

**Gráficos:** eliminación de algunos personajes.

**Audio:** Primeras pruebas de doblaje. Conseguir un mejor micro.

**Tesis:** seguir recopilando información y comenzar a escribir.

• **Mayo\_ Días: del 1 al 31.**

**Documentación:** visionado de varios cuentos de la Web <http://www.unamadecontes.cat/> para ver si pueden aportarme nuevas ideas narrativas o de mejorar la actuación de la voz en off.

**Guión:** finalizar guión literario, técnico y la guía de movimiento del fondo.

**Gráficos:** elaboración de las ilustraciones finales.

**Audio:** Marcar tiempos para la voz en off.

**Tesis:** seguir recopilando información, seguir escribiendo.

• **Junio\_ Días: del 1 al 29.**

**Documentación:** nunca se deja de lado.

**Guión:** pasar a limpio.

**Gráficos:** elaboración de las ilustraciones finales.

**Audio:** recopilación de pistas de audio para la banda sonora.

**Animación:** animando la imagen de fondo.

**Tesis:** seguir recopilando información, seguir escribiendo.

• **Julio\_ Días: del 1 al 31.**

**Documentación:** nunca se deja de lado.

**Guión:** sirve como guía para el resto de fases de trabajo.

**Gráficos:** preparación de capas para la animación.

**Audio:** editar audio final y banda sonora.

**Animación:** edición audiovisual en After Effects.

**Tesis:** aparcada de momento.

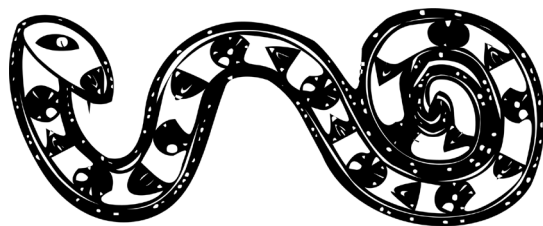
• **Agosto\_ Días: del 1 al 31.**

**Documentación:** nunca se deja de lado.

**Audio:** retoque final.

**Animación:** ultimar detalles de la animación y finalizar.

**Tesis:** cerrar la tesis, con todas las imágenes del proceso incluidas y llevarla a imprimir.



**CAPITULO 5**  
**DOCUMENTACION GRAFICA**

---

## 5. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA.

### 5. 1. Imágenes de apoyo.

El proyecto además de tener una parte de documentación y análisis del texto a desarrollar, también ha tenido una reflexiva recopilación de imágenes, necesarias para la parte gráfica del mismo. Estas imágenes han servido de apoyo y referencia, aportando información sobre escenarios (Fig. 28 y 29), y otros aspectos de ambientación, necesarios para crear las atmósferas de desarrollo de las diferentes escenas para que las ilustraciones finales, puedan evocar mejor el contexto que representan.



Fig. 28

Fig. 29

Lugares como la gran mezquita de Djenné (Fig. 02 y 28), famosa por ser el mayor edificio sagrado hecho de adobe del mundo, y también el mayor hecho de este material de una sola pieza.

Esta mezquita está en el centro de la pequeña ciudad de Djenné, Malí, en el delta interior del río Níger. La mezquita es uno de los monumentos más conocidos de África y desde 1988 está considerada, junto con el casco antiguo de Djenné, Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO. La mezquita pasa a ser dentro del relato, la morada de Bintou.

El hecho de usar la mezquita como casa de Bintou, viene por su monumentalidad y la capacidad de semejarse a un castillo occidental, que es el lugar dónde habitan las princesas en Europa.

Las montañas, el río Níger, todo ha influido en el mundo que se presenta en la obra, ya que el relato describe en la acción un río y una montaña.

También se necesitaron imágenes de la gente autóctona de Mali (Fig. 03), para comenzar a crear la estética de los personajes, para la fisonomía, indumentaria, etc. Del mismo modo se recopilaron instantáneas de los ritos de los guerreros en las tribus (Fig. 30), para después plasmarlo en las ilustraciones finales.



Fig. 30



Otros aspectos a tener en cuenta son los animales que aparecen en el relato: la serpiente o pitón africana, la mosca, el pájaro y la cabra. A las termitas causantes del agujero de Bintou sólo se las menciona, pero también son elementos recurrentes en los cuentos africanos (Fig. 31).



Fig. 31

Para la creación de los protagonistas tuvimos en cuenta la fisonomía de personajes públicos muy conocidos, cómo la actriz afroamericana Halle Berry (Fig. 32) para el personaje de Bintou, el actor afroamericano Jamie Foxx (Fig. 33) para el del hechicero y la cantante de Barbados Rihanna (Fig. 34) para el personaje de la bruja.



Fig. 32



Fig. 33

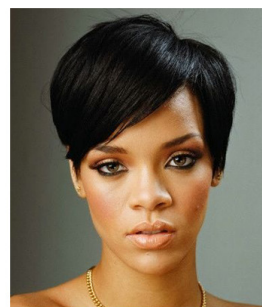


Fig. 34

## 5. 2. Bocetos

Antes de la elaboración de los gráficos finales, se realizaron bocetos previos, con estudios de movimiento de los personajes, perspectiva y indumentarias. Se hicieron pruebas de lo que sería nuestra estética. A continuación se pueden ver algunos ejemplos. (Fig. 35)



Fig. 35

Estos primeros bocetos, tenían como influencia el manga o cómic japonés, pero finalmente fueron desechados para desarrollar unas ilustraciones que se influenciaron por la estética de la novela gráfica o cómic europeo. Otorgando un poco más de realismo a las actitudes y facciones de los personajes. También se desecharon algunos personajes, como la madre de Bintou que no aparece en el vídeo final. Se fueron depurando las ilustraciones y las texturas que predominan en el audiovisual, en las siguientes imágenes se muestran un paso intermedio entre los primeros bocetos y el acabado final. (Fig. 36)



Fig. 36

Los bocetos fueron detallándose hasta convertirse en las ilustraciones que finalmente se usaron para la animación, como es el caso de la (Fig. 37). El gran cazador lleva una máscara de antílope, vestido para los ritos de la agricultura y caza. También hay que reseñar la importancia del acopio de imágenes sobre la pitón africana, para poder realizar los dibujos.



Fig. 37

### 5. 3. Personajes protagonistas

El objetivo del diseño de personajes en este trabajo, es la narrativa, complementan las acciones y actitudes el audio narrado. En la fase de desarrollo es cuando se debe tener en cuenta la importancia relativa de cada personaje en la historia. También se llevó a cabo un exhaustivo estudio a niveles: Físico, sociológico, psicológico

*“Una historia, ya sea ficticia o real, puede funcionar sin necesidad de especificar tiempo o lugar, sin una trama o tema definibles, incluso sin un conflicto o clímax significativos. Pero todas las historias necesitan al menos un personaje: el ser especial sobre el que trata la historia y, en muchos casos, la persona (no siempre un ser humano) sobre cuyas percepciones o conciencia se arraiga la narración”,* especifican Withrow y Danner<sup>40</sup>.

Para que un personaje sea más creíble debe prestarse atención especial a una vida ficticia: dónde y cómo se crió; acontecimientos clave de su vida; sus miedos y sus esperanzas... así como sus ambiciones y sus motivaciones. Estas vidas no deben ser demasiado enredadas, en especial en el caso de los secundarios; aunque sí debe darse una comprensión sólida de cada personaje, para que la narración sea realmente sólida.

Para acabar de pulir al personaje hay que pensar en sus rasgos conductuales, como el habla, las expresiones de su cara, los gestos o su lenguaje corporal. El diseño visual debe reflejar su estatus social, sus características físicas y emocionales y también su profesión. Y todo ello debe ser acorde, armonioso.

---

40 WITHEOW, Steven y DANNER, Alexander. *Diseño de personajes para novela gráfica*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona. 2009.

Nombre: Bintou, la princesa. (Fig. 38)

Descripción Física: Mujer, africana. Edad sin determinar. 1,73 cm de altura  
53 kilos. Cabello negro y corto. Piel morena. Ojos de color avellana.

Descripción psicológica: Es una mujer altiva, caprichosa, impulsiva,  
extrovertida, alocada, cariñosa con su familia.

Descripción sociológica: Es princesa de su poblado, tiene una hermana  
que la ayuda en todos sus quehaceres. Por ser tan bella todos quieren  
casarse con ella.



Fig. 38

Como se ha dicho anteriormente el dibujo y rasgos de Bintou, están inspirados en la imagen de la actriz Halle Berry (Fig. 32).

El personaje sufre una única transformación física, que es la resolución del cuento, se queda sin nalgas. Pero durante el relato pasan varios años, y como personaje de cuento, no sufre el transcurso de los años, su aspecto y su edad no se ven alteradas, puesto que tampoco se refleja en el cuento original.

Para la indumentaria se usó un color llamativo que contrastase con la piel de la serpiente, ya que cuando ambos personajes estuviesen entrelazados, debía poder ser visible igualmente. El color fucsia, es cálido y llamativo, además es característico de este personaje, ya que es en él donde más prolifera.

La indumentaria está basada en las mujeres malienses, i los complementos como los pendientes y collar de oro, le confieren un estatus elevado dentro de la sociedad. La elección de los motivos de la tela de su vestido, representan una especie de entramado curvilíneo, una estructura de líneas laberínticas que enfatiza, su carácter caótico y su secuestro, dentro del cuerpo curvo y entramado de la serpiente.

Nombre: No tiene, se le conoce como “El hechicero o la serpiente”. (Fig. 39 y 40) Descripción Física: Hombre, africano. Edad sin determinar. 1,87 cm de altura 85 kilos. Cabello no tiene. Piel morena. Ojos de color amarillo.

Descripción psicológica: Es mentiroso, calculador, embaucador y malvado.

Descripción sociológica: Es un viejo hechicero, que al oír la historia de la princesa, decide tramar un plan para secuestrarla. Se puede transformar en un hombre joven y en pitón.



Fig. 39

Este personaje está inspirado en la imagen del actor Jamie Foxx (Fig. 33).

Este personaje sufre constantes transformaciones: pasa de anciano a joven, de serio a contento drásticamente, se convierte en serpiente. Tampoco sufre variaciones en el aspecto físico, pero el tiempo pasa mientras es una pitón.

Para la idumentaria se usó una textura con el dibujo de una serpiente, anticipando su rol dentro del cuento. El color es oscuro y terroso como la piel de la serpiente. (Fig. 40)



Fig. 39



Nombre: No tiene, se le conoce como “La bruja o la hermana”. (Fig. 41)

Descripción Física: Mujer, africana. Edad sin determinar. 1,68 cm de altura 63 kilos. Cabello no tiene salvo tres rayas de pelo marcado. Piel morena. Ojos de color verde musgo.

Descripción psicológica: Es amable, generosa, atenta, cariñosa, desconfía de los extraños, racional, cauta.

Descripción sociológica: Es bruja y hermana de Bintou, se encarga de ayudarla en todo.



Fig. 41

El personaje de la hermana bruja, está basado en el aspecto de la cantante Rihanna (Fig. 34).

Este personaje también sufre varias transformaciones: se convierte en mosca y en pájaro. Es otro de los personajes junto al del hechicero que representan la magia en el relato, por ello todos los cambios de aspecto. Su apariencia física humana tampoco se altera por el paso del tiempo.

Para la indumentaria se usó un color profundo como es el turquesa oscuro y como complemento a ese color se añadió pequeñas siluetas de color fucsia que la hermanan con la vestimenta de Bintou, y le dan ese carácter de personaje secundario, de sirviente o hada madrina de Bintou.

Lleva pendientes con la imagen de un pájaro que también anticipan su futura transformación. Como dato peculiar, en ninguna imagen de la bruja, se le ha dibujado los pies, para proporcionarle esa apariencia etérea y de elemento del aire que representan todos los animales en los que se transforma.

Uno de los primeros diseños de la bruja, fue desechado y se usó como niña, en la escena familiar de la boda. Su cabeza está rapada y sólo tiene 3 rayas que decoran su calva.



**CAPITULO 6**  
**RENDER**

---

## 6. RENDER

El acabado final del vídeo resulta dinámico, conjugando una narración sin cortes y un ritmo fluido de imágenes. Duración: 4 minutos. La obra audiovisual finalmente se presentará en el DVD ilustrado que la asociación *Arts Cultura y Desarrollo* editará a raíz del proyecto “*Historias para compartir*” mientras se han usado otros formatos de presentación.

El desarrollo de nuevos formatos audiovisuales, unido a la importancia que tienen en la actualidad los portales de internet para alojar videos, como YouTube o MegaVideo, y la proliferación de teléfonos móviles con la capacidad de reproducir videos con buena resolución, ha permitido un amplio abanico de posibilidades de distribución. Así esta obra puede presentarse en la red <sup>41</sup>, en formatos que puedan leer los distintos móviles de nueva generación como (.avi) (.wmv) o (.mp4) y también puede editarse en un DVD (Fig. 42)



Fig. 42

41 El vídeo de la obra está alojado en  
 [<http://www.megavideo.com/?v=AGQLSAAI>]

## **7. PRESUPUESTO.**

Esta obra no es para un cliente comprador, pero en el caso de que lo fuera, el presupuesto que puede tener una obra audiovisual varía según la complicación de ésta y el número de personas que trabajen en ella. Normalmente para un trabajo como éste se requiere de un equipo de personas que colaboren en la realización del audiovisual, para ello se tienen dentro del equipo a: uno o varios guionistas, un dibujante para las ilustraciones que se animarán, una persona que se encarga de animar esas imágenes, un especialista de sonido, uno o varios actores de doblaje. Y finalmente un diseñador gráfico para todo el producto de marketing.

En el presente proyecto: la guionista, ilustradora, animadora y actriz de doblaje son la misma persona, que ha tenido que enfrentarse a los gastos de los que profesionalmente se encarga la productora. Desde la obtención del equipo técnico: PC, tableta gráfica, software, etc. Al gasto de electricidad. Al ser una obra echa íntegramente en digital, apenas se han usado otros materiales, si acaso algo de papel y lápiz, para los primeros bocetos.

Lo más reseñable son las horas invertidas en el proceso de trabajo, se han contabilizado como jornadas de 8 horas, por 6 días a la semana, haciendo un total de 24 días al mes. El valor monetario de cada hora, viene determinado por la multitarea que se ha desempeñado, y se ha adjudicado la cantidad de 10 euros por hora trabajada para valorarlo. Así se cuenta que al mes el salario sería de 1920 euros. Teniendo en cuenta que se ha calculado el tiempo de proceso global de trabajo, desde la pre-producción al acabado final y ha resultado ser de 4 meses empleados. Se puede decir que el trabajo completo está valorado en 7680 euros (1920 euros x 4 meses).



**CAPITULO 8**  
**CONCLUSIONES**

---

## 8. CONCLUSIONES.

Este proyecto ha supuesto de principio a fin un apasionante reto, que se ha desarrollado con mucha satisfacción por todo lo que nos ha aportado.

Tras la exposición detallada de la ejecución de este proyecto, se puede extraer el carácter organizativo del mismo. La complejidad que de este proyecto radica, está en desarrollar no sólo una historia, sino en adaptar un texto de narración oral a una obra audiovisual. En este sentido y debido a mi formación multidisciplinar en el ámbito de las Bellas Artes, y gracias a mi perfil híbrido entre tecnología y arte, he podido elaborar este proyecto. Por un lado toda la investigación ha ayudado a profundizar en las características de la narración y la problemática de la tradición oral en la actualidad. La experiencia de cooperar en un proyecto como el de *“Historias para compartir”* ha sido instructiva y gratificante a la vez. Consiguiendo proponer una solución, a través de una obra artística audiovisual, a la demanda de la asociación *Arts Cultura y Desarrollo*.

Para poder desarrollar las conclusiones trataremos de dar respuesta a las hipótesis iniciales:

- *Que el lenguaje audiovisual empleado es adecuado y correcto para contar la historia sin perder la esencia del cuento.*

El video final ha conseguido transmitir la trama del cuento original, aportando nuevos enfoques sobre la narración y la imagen del relato.

- *Que la reducción del texto narrativo original, no dificulta la comprensión de la historia.*

El texto del relato audiovisual es más reducido pero se ha convertido en un texto independiente.

- *Que la narración oral, que es lo que pretende preservarse en este proyecto de cooperación al desarrollo, puede presentarse en otro formato y mediante otros registros. Se trata de conservar la voz del narrador, pero sin la necesidad de la figura física del narrador y de esa inmediatez que proporciona la transmisión oral en persona. Se ha desarrollado el papel del narrador oral a través de la voz en off.*

- *Que la representación gráfica de los personajes, complementan la narración, otorgando emociones a los mismos y desarrollando su psicología. Las ilustraciones muestran facetas de los protagonistas que no se describen en el relato.*

- *Que las ilustraciones enriquecen la visión del receptor, antes oyente, ya que materializa gráficamente lo que antes tenía que desarrollarse en su imaginación. Esto no pretende ser un aspecto negativo. El receptor ahora no tiene que imaginar cómo son los personajes, aquí se muestra su representación visual.*

- *Que esta obra audiovisual puede atraer a un público más amplio y variado. Esto no se ha comprobado, primero porque no se puede contabilizar el público anterior, del relato oral original y segundo, porque esta obra audiovisual no ha tenido difusión todavía.*

- *Que puede despertar el interés por conocer más cuentos procedentes de África.*



Se desconoce si despierta este interés o no ya que no ha tenido difusión y no se han desarrollado testers al respecto.

De este modo podemos decir que algunas hipótesis, sí se han cumplido y otras no.

La dificultad en el proceso de trabajo, no reside tanto en la cantidad de trabajo que ejecuta una única persona, desde guiones, locución de audio, ilustración y animación, sino en la capacidad crítica que se requiere para poder auto corregirse. Puedo determinar que las fases del proyecto, que más esfuerzo y tiempo requirieron fueron, la de ilustración y animación, ya que pasar desde el boceto, a la digitalización ya coloreada, engloba etapas de trabajo intermedias, que en el caso de las animaciones se amplía con la sonorización. Todo este trabajo de producción gráfica, necesitó mucha atención.

Sin dejar de mencionar la dedicación, a la redacción de la propia Tesis, que junto a la elaboración de este proyecto, me ha servido como preparación y ejemplo, para una futura demanda laboral.

Y finalmente, añadir de nuevo que este proyecto ha sido un trabajo enriquecedor en todo su proceso y ello ha provocado que se quiera seguir investigando, realizando proyectos dentro de esta línea artística y de cooperación.



**APITULO 9**  
**BIBLIOGRAFIA**

---

## 9. BIBLIOGRAFÍA

AARNE, Antti y STITH Thompson, *The types of the Folk-Tale; A Classification and Bibliography*: Antti Aarne, Verzeichnis der Märchentypen, FFC 3, Helsingfors, 1910. Traducido y ampliado por Stith Thompson, FFC 74, Helsinki, 1928.

ANDERSON IMBERT, E. *Teoría y técnica del cuento*. Buenos Aires. Marymar. 1979.

BELLANTONI, Jeff; WOOLMAN, Mat. *Tipos en movimiento. Diseñando en el Tiempo y el Espacio*. Index Book. Barcelona, 2000.

BETTELHEIM, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Colección Biblioteca de bolsillo. Barcelona: Editorial Crítica, 2000.

BLAIR, Preston. *Dibujos animados. El dibujo de historietas a su alcance*. Barceona. Taschen. 1994.

BORTOLUSSI, M. *Análisis teórico del cuento infantil*. Madrid. Alhambra. 1985.

CONE BRYAN, S. *El arte de contar cuentos*. Barcelona. Nova Terra. 1976.

CURRAN, Steve. *Motion graphics: graphic design for broadcast and film*. Gingko Press. Hamburgo, 2000.

DELGADO, Pedro Eugenio. *El cine de animación*. Madrid. JC. 2000.

DÍEZ RODRÍGUEZ, M. *Antología del cuento literario*. Madrid. Alhambra. 1985

GEORGES, Jean. *Los senderos de la imaginación infantil*. México. Fondo de Cultura Económica. 1979.

GOUX, Melanie; GOUX James. *On screen in time: transitions in motion graphics design for film, television and new media*. Rotovisión. Mies, 2003.

HALAS, John. *The contemporary animator*, Focal Press, London, 1990.

HAMPATÉ BA, Amadou. *Aspects of african civilization (Person, Culture, Religion)*. Paris: Présence Africaine, 1972.

HAMPATÉ BA, Amadou. *La tradición viviente. En: Historia general de África. Vol.1* ( J.Kizerbo, Director). UNESCO. París, 1982.

HAMPÂTÉ BÂ, Amadou. *Contes initiatiques peuls*, París, Éditions Stock. 1994.

HERRÁIZ, Beatriz y LLORET, Nuria. *Dossier del proyecto Historias para compartir*. Asociación Arts. Cultura y Desarrollo, 2010.

KABUNDA, Mbuyi. *Derechos Humanos en África*, Bilbao, Universidad de Deusto. 2000.

K's Art. *Cómo Dibujar Manga*. Barcelona, España Primera edición. Norma Editorial. 2003.

LACAU, M.<sup>a</sup> HORTENSIA. *Didáctica de la lectura creadora*. Buenos Aires. Kapelusz. 1966.

MCKEE, Robert. *El guión*. Barcelona, España. Cuarta edición. Alba Editorial. 2005.

MEYER, Trish & Chris. *Creating Motion Graphic with after effects. Volume 1: the essential*. CMP Books. New York, 2002.

PADOVANI, ANA. *Contar cuentos. Desde la práctica a la teoría*. Buenos Aires, Barcelona, México. Paidós. 1999.

PELEGRÍN, ANA MARÍA. *La aventura de oír*. Madrid. Cincel-Kapelusz. 1984.

PROPP, VLADIMIR. *Las raíces históricas del cuento*. Madrid. Fundamentos. 1974.

PROPP, Vladimir. *Morfología del cuento*. Colección Bolsillo. Madrid: Fundamentos, 2000.

RODRÍGUEZ ALMODÓVAR, A. *Cuentos al amor de la lumbre*. Madrid. Anaya. 1985.

WEBSTER, Chris. *Técnicas de animación*. Madrid. Anaya. 2006.

WIERDEMANN, Julios. *Animation Now!* Barcelona. Taschen. 2006.

WITHEOW, Steven y DANNER, Alexander. *Diseño de personajes para novela gráfica*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona. 2009.

ZAPPATERRA, Yolanda. *Ilustración. Proyectos reales de ilustración: del briefing a la solución final*. Index Book. Barcelona, 1999.

ZIEGLER, KATHLEEN; GRECO, NICK; RIGGS, TAMYE. *MotionGraphic: film + tv*. HBI. New York, 2002.

## 10. LISTADO DE FIGURAS - IMÁGENES

01. MARTÍNEZ, Lucía (organigrama).

02. ANÓNIMO. Imágenes de apoyo: Djenné (Mali).

03. ANÓNIMO. Imágenes de apoyo: Gente de Mali.

04. MARTÍNEZ, Lucía (bocetos).

05. Diseñadores Henry Hobson, Simon Clowes y Lisa Bolan. Créditos finales de “Sherlock Holmes”(2009). Imagen tomada de la web: <http://www.graphic-exchange.com/exellence/prologue.htm>

06 y 07. Diseñador Daniel Kanemoto, a partir del trabajo artístico de Charlie Adlard y Tony Moore con su comic “The Walking Dead”. Imagen tomada de la web: <http://exmortisfilms.com/2010/09/walkingdead/>

08 y 09. Imagen tomada de la web: [http://www.10000elefantes.com/un\\_dia\\_vi\\_10000\\_elefantes/making\\_of.html](http://www.10000elefantes.com/un_dia_vi_10000_elefantes/making_of.html)

10 . Imagen tomada de la web: <http://www.artofthetitle.com/2007/12/21/lemony-snicket/>

11. Imagen tomada de la web: <http://www.bryanbeus.com/wp-content/uploads/2010/04/united01.jpg>

12. Imagen tomada de la web: <http://images1.dragonstopmotion.com/blog/wp-content/uploads/2009/01/fountain-450x253.jpg>

13. Imagen tomada de la web: [http://televisual.files.wordpress.com/2009/04/abertura\\_unitedstatesoftara.jpg](http://televisual.files.wordpress.com/2009/04/abertura_unitedstatesoftara.jpg)

14. Imagen tomada de la web: <http://www.unamadecontes.cat/>

15 - 19. MARTÍNEZ, Lucía (RENDER).

20. MARTÍNEZ, Lucía (plano: imagen de fondo).

21. MARTÍNEZ, Lucía (proceso de dibujo de los personajes).

22. MARTÍNEZ, Lucía (capas de imágenes).

23. MARTÍNEZ, Lucía (paisajes).

24. MARTÍNEZ, Lucía (adobe Soundbooth).

25 y 26. MARTÍNEZ, Lucía (adobe After Effects).

27. MARTÍNEZ, Lucía (créditos).

28 y 29. ANÓNIMO. Imágenes de apoyo: Mali.

30. ANÓNIMO. Imágenes de apoyo: Guerreros(Mali).



31. ANÓNIMO. Imágenes de apoyo: animales (Mali).

32. ANÓNIMO. Imágenes de apoyo: Halle Berry.

33. ANÓNIMO. Imágenes de apoyo: Jamie Foxx.

34. ANÓNIMO. Imágenes de apoyo: Rihanna.

35 y 36. MARTÍNEZ, Lucía (bocetos).

37. MARTÍNEZ, Lucía (RENDER).

38. MARTÍNEZ, Lucía (Bintou).

39 y 40. MARTÍNEZ, Lucía (Hechicero).

41. MARTÍNEZ, Lucía (Bruja).

42. MARTÍNEZ, Lucía (RENDER - DVD).



**CAPITULO 11**  
**ANEXOS**

---

## 11. Anexos.

### 11.1. Anexo: 1. Dossier del proyecto. *Historias para compartir.*



La Asociación Arts. Cultura y Desarrollo es una entidad sin ánimo de lucro creada el 30 de enero de 2009 e inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones. Nace con la intención de utilizar la cultura como factor clave para el desarrollo sostenible de los pueblos, así como de aprovechar de forma positiva la heterogeneidad cultural como elemento de acercamiento. En España, Arts. Cultura y Desarrollo quiere contribuir a los procesos de integración de los colectivos de inmigrantes, promoviendo campañas de sensibilización que favorezcan el acercamiento y la comprensión de la situación actual.

En los Países en Vías de Desarrollo, la Asociación trabaja en la identificación, elaboración, desarrollo, seguimiento y evaluación de proyectos de cooperación cultural al desarrollo.

#### Objetivos

- Promover el encuentro de diferentes culturas a través del arte
- Fomentar el acercamiento de la cultura a la población en todas sus facetas
- Promover la movilidad y colaboración entre artistas españoles y de países en vías de desarrollo
- Favorecer la integración y conocimiento de otras realidades culturales
- Promover procesos de formación de formadores en las disciplinas artísticas en los países en vías de desarrollo

*“... todas las historias son, en el fondo, una sola historia que, por debajo de su frondosa variedad de protagonistas y aventuras, comparten unas raíces secretas, que el mundo de la ficción es, como el mundo real, uno, diverso e irrompible”.* Mario Vargas Llosa

## **HISTORIAS PARA COMPARTIR**

Proyecto audiovisual de intercambio cultural entre España y Mali. Se trata de una propuesta visual-audiovisual entre dos pueblos a partir de las historias que ambos conservan. Mediante este proyecto se rescatarán aquellas historias, cuentos, leyendas, canciones y poemas pertenecientes a la tradición oral de dos pueblos, España y Mali y que puedan ser representadas en lenguaje audiovisual.

## **1.CONTEXTO**

- a. Origen del proyecto
- b. Motivación
- c. Historias para compartir
- d. Los guardianes del tiempo
- e. Referentes históricos

## **2.DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

- a. Justificación
- b. Objetivos
- c. Beneficios
- d. Lugares para el intercambio
- e. ¿Porqué Mali?
- f. Partes implicadas
- g. Posibilidad de intercambio

## **3.METODOLOGÍA DE TRABAJO**

- a.Fases
  - Fase 1. Búsqueda
  - Fase 2. Interpretación de las historias
  - Fase 3. Producción
  - Fase 4. Materialización
  - Fase 5. Distribución
- b.Cronograma

## **4.PARTICIPANTES**

- a. Entidades implicadas
- b. Implicación humana. Participantes

## **5.DIFUSIÓN DEL PROYECTO**

## **6.VÍAS DE FINANCIACIÓN**

## I.CONTEXTO



### a. Origen del proyecto

La tradición oral está en la base de todas las culturas, antes de que el hombre transformara los sonidos en símbolos visuales, la oralidad era la única vía de preservar el conocimiento, que se transmitía como preciado legado a las generaciones venideras. Pero la cultura oral no sólo representa el saber, sino que es uno de los rasgos identificativos más importantes de un pueblo, la oralidad entraña memoria, tradición, cultura, folklore, costumbres y detalles de la vida cotidiana, así como cuentos, historias, cantares, poemas y proverbios, que reflejan el espíritu de un pueblo, un conjunto de enseñanzas para afrontar las dificultades que pueda traer el devenir de la vida. En muchas sociedades el modo de relacionarse y organizarse depende en gran medida de la tradición oral. La tradición oral representa un alto porcentaje del saber humano.

En la actualidad la comunicación oral todavía es utilizada por algunas sociedades como único modo de conservar su memoria, se trata de aquellas sociedades minoritarias, aisladas, y en la mayoría de ocasiones con pocos recursos. También en las sociedades urbanas existe un modo de transmisión oral que mantiene vivos los recuerdos, las vivencias y las experiencias, que son comunicadas a las nuevas generaciones. La cultura oral representa un tejido inaprensible pero notablemente necesario para mantener vivo el espíritu de un pueblo.

El inconveniente es que la cultura oral muestra un alto grado de vulnerabilidad ante un mundo globalizado, bien por imposición de sistemas preestablecidos, bien por la elección de abandonar las viejas costumbres en beneficio de adoptar modelos que funcionan en otros lugares. La globalidad actúa en beneficio del pensamiento único, aniquilando las identidades y rasgos culturales propios de sociedades minoritarias. Independientemente de los recursos materiales de los que disponga un individuo la oralidad es una riqueza inmanente a los pueblos. La tradición oral mantiene cohesionado a un colectivo, el ser humano tiene la sensación de pertenencia a una sociedad, la pérdida de estas señas de identidad traen consigo un sentido de desorientación y desarraigo. Este proyecto nace con el sentido de rescatar y dar el valor necesario a las historias que circulan de manera oral en dos lugares muy alejados tanto geográficamente, como en cuanto a costumbres, tradiciones y modos de vida, este proyecto será puesto en práctica siempre desde el intercambio y el acercamiento, tratando de hallar lugares comunes.

### b. Motivación

#### Fortalezas

Lo que caracteriza a la cultura oral es su espíritu de supervivencia y adaptabilidad los tiempos. En España han convivido cultura oral y escrita durante siglos, en todos los rincones del país existen multitud de historias que se transmiten generación tras generación.

## I. CONTEXTO



En el caso maliense lo que ha prevalecido a lo largo de su historia es la oralidad sobre otros modos de transmisión, el resultado es un riquísimo y plural legado cultural que se representa en forma de tradición, ritos, organización de la sociedad, lenguas, música, costumbres, gastronomía, etc.

### Debilidades

Son principalmente los grupos minoritarios los que quedan excluidos ante la globalización, los cambios acaecidos en los últimos tiempos amenazan con hacer desaparecer los modos de vida de sociedades minoritarias. El éxodo a las ciudades o la adopción de modelos ajenos merman las señas de identidad de un pueblo, especialmente si esa tradición es tan inaprensible como la que se transmite exclusivamente a través de la palabra.

### c. Historias para compartir

#### Historias

Las historias están presentes en la mayor parte de las culturas, a través de un argumento sencillo se representan situaciones que sirven de enseñanzas metafóricas de la vida cotidiana. En su vertiente más didáctica el cuento representa los valores tanto individuales como colectivos. Pero además el cuento desarrolla la imaginación, recrea situaciones fantásticas o plantea situaciones divertidas, el cuento encuentra su sentido en su función de entretenimiento.

Una de las características del cuento oral, además de su carácter anónimo, es su mutabilidad. El cuento varía y se desarrolla a lo largo del tiempo, su forma depende de quién y cuándo se cuente. Las líneas principales de la historia se mantienen pero los detalles cambian según el tono y el enfoque.

Pero en estas historias no sólo la palabra es la protagonista, sobre todo en el cuento africano se da relevancia al silencio y a la expresión corporal, todo habla, todo comunica. Otra de las características del cuento tiene que ver con su carácter de antigüedad y ubicuidad, existen grandes similitudes en el contenido de los relatos entre los más distintos pueblos, determinadas situaciones o personajes se repiten en cuentos procedentes de lugares remotamente distintos.

Además del cuento existen otras historias descritas en forma de micro relato, poemas, canciones o proverbios, que igualmente pertenecen a un contexto rural y que sin estructurarse del mismo modo que el cuento, plantean situaciones, personajes, acontecimientos, etc.

#### Compartir

Si algún sentido tiene una historia es el hecho de hacerla pública, las historias están hechas para entretener, sorprender, atrapar y hacer disfrutar, el relato implica como mínimo dos personas, el que lo narra y el que lo recibe. Este proyecto nace con una

## I. CONTEXTO



intención de compartir, no solamente las historias, también conocimientos, vivencias y experiencias.

### d. Los guardianes del tiempo

En las sociedades basadas en la palabra existen una serie de individuos que asumen un papel protagonista en su organización y modo de vida, y que está relacionado con su profundo conocimiento de la historia y la tradición.

Los mayores: son una gran fuente de información ya que han sido los testigos del tiempo. Tanto en las culturas occidentales, como en las africanas, los ancianos ejercen un gran protagonismo en el mantenimiento y transmisión de la cultura oral. En Mali aparecen figuras como:

Los griot: individuos polifacéticos y de múltiples talentos que se encargan de las relaciones intra e interétnicas de la sociedad donde se desenvuelve. Un griot es genealogista, historiador, consejero, portavoz, animador, guerrero, testigo, lisonjero y maestro de ceremonias sociales (bodas, petición de mano, funerales, instauraciones de líderes, etc.), es un profesional de la palabra y tiene una gran habilidad oratoria. Junto a los griot y los integrantes de algunas castas; herreros, alfareros, trabajadores del cuero y madera también desempeñan un papel muy activo e importante en la labor de transmisión del caudal cultural e histórico de África. También, como no, la mujer verdadera guardiana de la tradición.

### e. Referentes históricos

Posiblemente Las mil y una noches sea la recopilación de cuentos tradicionales más antigua y más popular, el siglo XIX trajo consigo un interés por las culturas exóticas, fue época de expediciones y colonizaciones, consecuentemente este libro causó un gran impacto en la Europa del XIX, pero además del misterio que despertaban las historias de ultramar, muchos de los países europeos se interesan por las historias propias, tal es el caso germano con los conocidos cuentos de los hermanos Grimm, quienes recopilaron las narraciones y cuentos populares alemanes tras laboriosos y concienzudos procesos de investigación. El caso español es tardío, escaso y menos riguroso que el trabajo realizado por los hermanos Grimm, pero algunos escritores se atrevieron con los cuentos y leyendas populares desde la segunda mitad del siglo XIX, como Fernán Caballero, pseudónimo de la escritora andaluza Ceclilia Böhl de Faber, Juan Valera, Antonio de Trueba o el mismo Vicente Blasco Ibañez, todos ellos y muchos otros han dado forma escrita a las historias que oían desde pequeños y han contribuido a difundir y mantener la cultura popular.

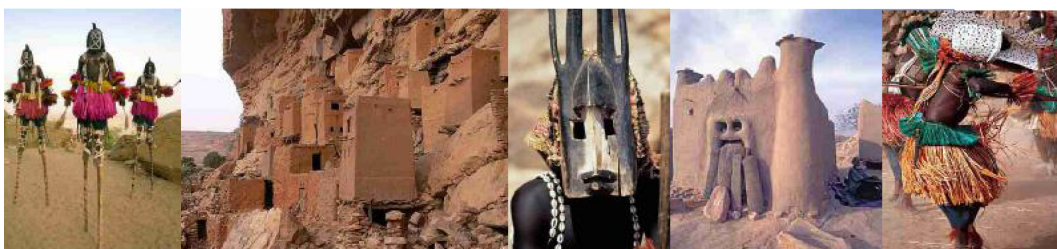
En Mali la cultura oral se transforma en escrita de la mano de Amadou Hampaté Ba, etnólogo maliense que dedicó gran parte de su vida a la recuperación y transmisión de la cultura africana mediante la investigación de las tradiciones orales, recopiló cuentos



I.CONTEXTO

ISTORIAS  
PARA  
COMPARTIR

y relatos iniciáticos de los pastores pehl en Koumen y Kaidara, escribió novelas, ensayos, autobiografías y cuentos como: L'étrange desdin du Wangrin, Oui, mon comendant! o Petit Bodeil et autres contes de la savana



## 2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO



Se trata de un proyecto visual-audiovisual de intercambio cultural entre dos pueblos partiendo de las historias que se conservan en la cultura oral. Mediante este proyecto se rescatarán aquellas historias, cuentos, leyendas, canciones y poemas que puedan ser representadas en forma audiovisual. Serán los alumnos de dos escuelas situadas en cada país Balla Fasseke, en Mali y Facultad de Bellas Artes en Valencia, los que lleven a cabo todo el proceso de producción de una pieza audiovisual, transformando esas historias recuperadas en productos audiovisuales.

El proyecto se materializará en un libro DVD, un libro donde se encuentren las historias en texto escrito e ilustradas y un DVD donde se encuentren las historias en forma audiovisual. Debido a la diversidad de lenguas implicadas (español, bambara, francés, fura, soninké, dogón...) puede haber una dificultad de comprensión en el texto escrito, así que las historias se intentarán transmitir principalmente desde lo visual, también puede existir una dificultad en la forma hablada, así que del mismo modo las historias audiovisuales buscarán en la medida de lo posible formas universales de comunicación, siendo este un punto de investigación importante para el proyecto. Las historias resultantes irán principalmente destinadas a los niños, para que pueda ser de utilidad para los niños malienses se realizará una versión sin DVD, ya que muchos de ellos no dispondrán de reproductor.

Los estudiantes de ambas escuelas desarrollarán las historias recopiladas en Mal, de esta manera los estudiantes entrarán en un proceso de inmersión cultural y de sensibilización con la situación actual maliense, adquiriendo conocimientos desde la implicación personal. Desde el punto de vista didáctico, aprenderán los conocimientos y protocolos necesarios para abordar un proyecto audiovisual, siempre dando especial relevancia a la experimentación artística.

### a. Justificación

Este proyecto no es un intento de recopilar historias desde una perspectiva nostálgica, se trata de destacar la importancia de la cultura oral en nuestras vidas, tratando de aportar nuevas dimensiones artísticas para su conservación y enriquecimiento.

### b. Objetivos

- Intercambio cultural.
- Sensibilización y acercamiento entre los pueblos.
- Compartir conocimientos, vivencias y experiencias
- Enseñar a los alumnos como se desarrolla un proyecto audiovisual, con todos sus procesos haciendo hincapié en la importancia de la experimentación.
- Investigar y descubrir un lenguaje universal mediante la imagen movimiento, que se pueda entender en ambos lugares.
- Que los artistas y realizadores tengan recursos para plasmar en imagen los

## 2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO



relatos que han escuchado desde pequeños, abriendo la tradición a nuevas formas de comunicación.

- Crear un puente entre España y Mali mediante el cual docentes y estudiantes puedan trasladarse de un lugar a otro para su formación o desarrollo de futuros proyectos

### c. Beneficios

- Desarrollo de un sitio web-foro-blog, que funcione como observatorio de la cultura oral española y maliense, que sirva de fuente de información, ya que en este sitio se depositará toda la información recopilada para que esté a disposición de los artistas y realizadores. Además funcionará como nexo de unión entre estudiantes y docentes, donde se potencie la comunicación y el intercambio.
- El DVD resultante contendrá el trabajo generado por estudiantes y docentes, fruto de la investigación y el trabajo expresivo propio.
- Eventos. Tanto en España, como en Mali, se realizarán diferentes eventos que den a conocer los resultados del proyecto.
- Intercambio. Este proyecto pretende abrir una vía de intercambio para su desarrollo, así como para proyectos futuros de cooperación.
- Creación de una ruta cultural en Mali que explore y de a conocer la cultura oral visitando los diferentes lugares que gracias al proyecto se hayan podido investigar.

### d. Lugares para el intercambio

El intercambio se realizaría entre España y Mali

### e. ¿por qué Mali?

Mali es la cuna de la cultura oral africana, tiene una rica tradición artística, musical y racial, con un amplísimo legado que se extiende por su amplísimo territorio a ambas orillas del río Níger. Podemos encontrar una gran diversidad cultural que abarca la influencia tuareg en el norte, el pueblo Dogón en el centro o la bambara, la más abundante. Además el contacto que la asociación ARTS, Cultura y desarrollo mantiene con Balla Fasseke Conservatoire of Arts, Culture and Multimedia de Mali, va a permitir que las personas que se enfrentan al proyecto allí, estén formadas en artes visuales. Por medio de esta propuesta se les proporcionará herramientas tanto teóricas como prácticas para que puedan desarrollar este proyecto y enfrentarse a proyectos futuros, de esta manera serán ellos mismos los que aprehendan su propia tradición y se formen en nuevos modos expresivos para conservar y evolucionar su legado cultural, estas herramientas servirán también para formar a futuros estudiantes.

## 2.DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO



### f. Partes implicadas

Facultad de Bellas Artes de Valencia y el Balla Fasseke Conservatoire of Arts, Culture and Multimedia de Mali

Desde la Facultad de Bellas Artes de Valencia se trabajará en diferentes asignaturas: Narración Figurativa II y Narración Audiovisual Taller experimental. En ambas asignaturas se viene trabajando desde hace años en proyectos audiovisuales que tienen como base la narración fílmica.

### g. Posibilidad de intercambio

Dado que Balla Fasseke es una escuela universitaria se pretende abrir una vía de intercambio entre el Conservatorio y la Facultad de Bellas Artes de Valencia, en el que tanto docentes, como estudiantes, se puedan desplazar temporalmente a sendos centros, intercambiando conocimientos, perspectivas y enfoques que enriquezcan los modos de trabajo de ambas escuelas

### 3. METODOLOGÍA DE TRABAJO



#### A. Fases

##### Fase 1. Búsqueda

El rastreo y búsqueda de historias se llevará a cabo por un grupo de especialistas formado por documentalistas, antropólogos, guionistas, fotógrafos, cámaras, etc., que se encargarán de rescatar aquella documentación necesaria en los dos lugares donde se lleva a cabo el proyecto. Además de las historias se documentarán todos los rasgos identificativos del pueblo a estudiar (lengua, tradición, costumbres, indumentaria, arquitectura, ritos)

A su vez se realizará en dos fases:

1. Recopilación y lectura de historias, cuentos y leyendas españolas y malienses y que se encuentran ya publicadas. En esta fase se procederá a la búsqueda de diferentes escritores, etnólogos o antropólogos que ya han investigado y recopilado historias de tradición oral dándole una forma escrita.
2. Viaje de prospección a los lugares donde se pueda acceder a las fuentes orales tanto en España como en Mali. Debido a la posible dispersión de la información no se descarta la necesidad de visitar los diferentes lugares en más de una ocasión.

Esta labor no tratará de recoger por recoger, sino de identificar la fuente informativa de forma fehaciente, sometiéndola a contraste, por ese motivo en esta parte del proceso es necesaria la presencia de un especialista en la materia, un antropólogo especializado en cultura oral africana o un africanista.

##### Fase 2. Selección e Interpretación de las historias

A partir del material recopilado se procederá a la clasificación y selección del material según criterios de viabilidad.

Tras la selección un guionista se encargará de dar un enfoque audiovisual a las diferentes historias recuperadas. Este proceso donde la historia toma una primera forma audiovisual será transmitido a los alumnos desde un enfoque pedagógico.

##### Fase 3. Producción

Los alumnos de ambas escuelas se encargarán de poner en marcha las diferentes historias. A partir de la documentación obtenida en la fase de búsqueda, el alumno se iniciará en un proceso de inmersión en la cultura, esta parte es muy importante ya que uno de los grandes objetivos de este proyecto es la sensibilización y el acercamiento. Posteriormente de manera individual o grupal comenzarán a trabajar en la historia con todas las partes del proceso que ello implica: preproducción, producción y posproducción. Al mismo tiempo que el alumno trabaja en este proceso, aprenderá las rutinas necesarias para llevar a cabo un proyecto audiovisual. Se hará hincapié en la parte sonora aprovechando

### 3. METODOLOGÍA DE TRABAJO



#### A. Fases

##### Fase 1. Búsqueda

El rastreo y búsqueda de historias se llevará a cabo por un grupo de especialistas formado por documentalistas, antropólogos, guionistas, fotógrafos, cámaras, etc., que se encargarán de rescatar aquella documentación necesaria en los dos lugares donde se lleva a cabo el proyecto. Además de las historias se documentarán todos los rasgos identificativos del pueblo a estudiar (lengua, tradición, costumbres, indumentaria, arquitectura, ritos)

A su vez se realizará en dos fases:

1. Recopilación y lectura de historias, cuentos y leyendas españolas y malienses y que se encuentran ya publicadas. En esta fase se procederá a la búsqueda de diferentes escritores, etnólogos o antropólogos que ya han investigado y recopilado historias de tradición oral dándole una forma escrita.
2. Viaje de prospección a los lugares donde se pueda acceder a las fuentes orales tanto en España como en Mali. Debido a la posible dispersión de la información no se descarta la necesidad de visitar los diferentes lugares en más de una ocasión.

Esta labor no tratará de recoger por recoger, sino de identificar la fuente informativa de forma fehaciente, sometiéndola a contraste, por ese motivo en esta parte del proceso es necesaria la presencia de un especialista en la materia, un antropólogo especializado en cultura oral africana o un africanista.

##### Fase 2. Selección e Interpretación de las historias

A partir del material recopilado se procederá a la clasificación y selección del material según criterios de viabilidad.

Tras la selección un guionista se encargará de dar un enfoque audiovisual a las diferentes historias recuperadas. Este proceso donde la historia toma una primera forma audiovisual será transmitido a los alumnos desde un enfoque pedagógico.

##### Fase 3. Producción

Los alumnos de ambas escuelas se encargarán de poner en marcha las diferentes historias. A partir de la documentación obtenida en la fase de búsqueda, el alumno se iniciará en un proceso de inmersión en la cultura, esta parte es muy importante ya que uno de los grandes objetivos de este proyecto es la sensibilización y el acercamiento. Posteriormente de manera individual o grupal comenzarán a trabajar en la historia con todas las partes del proceso que ello implica: preproducción, producción y posproducción. Al mismo tiempo que el alumno trabaja en este proceso, aprenderá las rutinas necesarias para llevar a cabo un proyecto audiovisual. Se hará hincapié en la parte sonora aprovechando

## 4. PARTICIPANTES



### a. Entidades implicadas

ARTS, cultura y desarrollo. Asociación sin ánimo de lucro para el desarrollo a través de la cultura en países en vías de desarrollo

AECID. Agencia española de cooperación internacional para el Desarrollo

Facultad de Bellas Artes de Valencia. Universidad Politécnica de Valencia. La Facultad de Bellas Artes ha mostrado desde sus inicios un especial interés por los proyectos de intercambio, tratando de promocionar nuestra cultura en el exterior y viceversa. En los últimos años la Facultad de Bellas Artes de Valencia ha experimentado un giro importante hacia el área audiovisual, apostando por proyectos, infraestructura, investigación, etc., convirtiéndose en un centro de referencia a nivel nacional y de prestigio internacional.

Balla Fasseke Conservatoire of Arts, Culture and Multimedia de Mali. En éste centro se realizan estudios superiores de música, artes visuales y multimedia, está situado en Bamako y cuenta con instalaciones para que los alumnos desarrollen sus conocimientos en arte. Cuenta con convenios y mantiene intercambios con escuelas francesas, actualmente ha firmado también convenios con España para el intercambio de docentes.

DCADHA. Departamento de Comunicación Audiovisual, Documentación e Historia del Arte. Apuesta por los proyectos audiovisuales, sobre todo si estos proyectos implican procesos de investigación en áreas poco conocidas. También muestra su interés en proyectos de sensibilización e intercambio entre culturas.

Vicerrectorado de Relaciones Internacionales y Cooperación. Área del Centro de Cooperación al Desarrollo. UPV. Esta área está creada con el sentido de cubrir y desarrollar las labores de cooperación y desarrollo que la Universidad Politécnica de Valencia mantiene con países en vías de desarrollo, Este Centro, contribuye a la promoción del desarrollo de las personas y los pueblos a través del fomento de la Educación para el Desarrollo en la docencia reglada, la sensibilización de la comunidad universitaria, la promoción de la investigación sobre desarrollo y cooperación internacional, de la formación especializada en dicho ámbito, la participación de la comunidad universitaria en proyectos de cooperación internacional y del dialogo entre los distintos agentes de cooperación.

Ismalar Rutas. Ismalar rutas es una Agencia de Viajes Responsables creada por y

#### 4. PARTICIPANTES



para viajeros conscientes, que entendemos el viaje como un medio de unión y comprensión entre los pueblos.

local de ismalar situado en C/ Vendeja Nace en el año 2002 como un proyecto intercultural de la AFIP (Asociación por el Fomento de la Intercultura en los Pueblos) . La experiencia adquirida durante el desarrollo del proyecto nos ha demostrado que solo la práctica de un turismo responsable permite el desarrollo local sostenible, llevándonos a la creación en 2005 de una empresa de economía social "Ismalar S.L.L."

#### b. Implicación humana. Participantes

Beatriz Herráiz. Profesora asociada a tiempo parcial, comparte su actividad docente con su actividad profesional en la industria televisiva como diseñadora gráfica. Doctora por la Facultad de Bellas Artes de San Carlos, su línea de investigación está basada en el Grafismo audiovisual y la influencia de este en la narración audiovisual. Ha realizado numerosos proyectos de grafismo para diferentes soportes impreso, televisión, cine, y teatro.

Nuria Lloret. Profesora Titular de Escuela Universitaria de la Universidad Politécnica de Valencia, actualmente es directora del Dpto DCADHA. Doctorado Cum laudem en Metodología para el desarrollo de herramientas de autoformación a distancia en soportes electrónicos por la Universidad Politécnica de Valencia en 2001. Es experta en Gestión de Sistemas de la Información y Dirección Financiera, tareas que explota tanto a nivel docente como en el ámbito profesional, siendo Socia Fundadora de la empresa MAS MEDIOS S.L. Por su amplio conocimiento en estas áreas es Vicepresidenta de la Asociación de Empresas de servicios avanzados y Vicepresidenta del Observatorio de gestión del conocimiento del IMPIVA.

Jacint Creus Profesor de Primaria, Licenciado en Filología Catalana, Doctor en Antropología cultural por la Universitat de Barcelona y Doctor en Història d'Àfrica por la Universidad de París 7. Especialista en Literatura Oral africana y en Historia colonial. Ha escrito numerosos libros entre los que destacan: De boca en boca: estudios de literatura oral de Guinea Ecuatorial (coord.), 2004, Curs de Literatura Oral de l'Àfrica negra, 2004, Curso de Literatura Oral Africana, 2005 y La nostra veu de milions de veus: poesia de dones africanes, 2006. Actualmente es profesor de Llengua Catalana i Literatura a l'IES «Miquel Martí i Pol» de Roda de Ter i professor associat d'Història d'Àfrica a la Universitat de Barcelona; i coordina un projecte de Laboratori de Recursos Orals a Guinea Equatorial i al Camerun.

Fernando Canet es Profesor Titular de Comunicación Audiovisual en la Universidad Politécnica de Valencia, impartiendo su docencia actualmente en los postgrados de



#### 4. PARTICIPANTES



Producción Artística y Música, y en las licenciaturas de Comunicación Audiovisual y Bellas Artes. Doctor en Comunicación Audiovisual y Postgrado en Herramientas de Autor para Títulos Multimedia. Ha participado en numerosos proyectos de investigación, tanto nacionales como internacionales, y ha publicado, entre otros ámbitos, sobre su principal línea de investigación que versa sobre nuevas formas narrativas en el audiovisual contemporáneo. Además es realizador de relatos audiovisuales y ha sido jurado en diferentes festivales de cine. Dirige un programa de televisión que se emite semanalmente en Gandia Televisión y en la televisión de su universidad. Ha sido Subdirector Docente de su departamento y Director del área de Actividades Culturales de la Universidad Politécnica de Valencia.

Julia Gil Tiene una dilatada experiencia como guionista en el campo del vídeo y la televisión, tomando puestos de responsabilidad en programas como *Caiga quien caiga* (Tele 5), *Schwartz & Co* (IB3) o el reciente *Elígeme* (Cuatro). Cabe destacar su experiencia en documentales y series documentales, algunas de ellas de marcado carácter social y comprometido, como *Álbum de familia* (sobre la adopción de niños en el extranjero), *Los niños del basurero* o *Los violinistas sobre el tejado de paja*. Ha combinado su carrera profesional con la docencia, impartiendo numerosos talleres y cursos sobre guión y productos televisivos.

## 5. DIFUSIÓN DEL PROYECTO



### 5. DIFUSIÓN DEL PROYECTO

Web-foro-blog, observatorio de la cultura oral española y maliense, que sirva de fuente de información, nexos de unión entre estudiantes y docentes y lugar de exposición de los resultados

El DVD, con una distribución lo más amplia posible, los beneficios irán destinados a proyectos de desarrollo en Mali

Eventos. Tanto en España, como en Mali, se realizarán diferentes eventos que den a conocer los resultados del proyecto.

España: los resultados se presentarán en diferentes capitales españolas en un evento en el que intervengan diferentes expresiones de las culturas española y maliense, con la asistencia de los realizadores y diferentes asociaciones y medios que estén sensibilizados

Mali: se presentarán los resultados en eventos en la capital y también se realizará una caravana de presentación por diferentes poblados de difícil acceso. Estos eventos de presentación irán acompañados de talleres donde se presenten, sobre todo al público infantil, las diferentes partes del proceso, prestando especial atención a los procesos de animación. Los libros ilustrados se harán llegar a la población infantil a través de las asociaciones pertinentes.

#### Carteles y trípticos

Difusión en medios. El proyecto se presentará en diferentes medios de radio y televisión con sensibilización social.

UPVRTV. En el espacio pertinente

EN UN MUNDO FELIZ. Programa de Radio3 dedicado a la desigualdad social y el desarrollo en diferentes países.

HUMANIA TV, televisión que difunde toda aquella información que contribuya al avance de los Derechos Humanos, universalización de valores y difusión de las causas por el desarrollo sostenible y la dignidad.

6. VÍAS DE FINANCIACIÓN



6. VÍAS DE FINANCIACIÓN

AECID. AGENCIA ESPAÑOLA DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL PARA EL  
DESARROLLO

VICERRECTORADO DE CULTURA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE  
VALENCIA

DIRECTORAS DEL PROYECTO

Beatriz Herráiz y Nuria Lloret

RESPONSABLE DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES

Fernando Canet

INVESTIGADOR CULTURA ORAL

Jacint Creus Boixaderas

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS

Julia Gil

ENLACE ESPAÑA-MALI

ARTS, cultura y desarrollo

## 11.2. Anexo: 2. Relato original.

### “LA PRINCESA BINTOU Y LA SERPIENTE”

*Erase una vez bella princesa de nombre Bintou. Tenía una belleza que salía de lo común, a tal punto que todos los hombres la deseaban en matrimonio. Pero Bintou no facilitaba la tarea a sus pretendientes para este fin.*

*Ella anunció oficialmente, como princesa, los criterios que deberían cumplir sus pretendientes si ellos querían pedirla en matrimonio, a saber: un hombre fuerte, inteligente y sobre todo sin nalgas.*

*Los pretendientes venían de todos los lugares para solicitar su mano al Rey. Bintou tenía una pequeña hermana que era bruja. Cada vez que se presentaba un hombre, de común acuerdo con la princesa ella se transformaba en una gran mosca, antes de meterse en el pantalón de éste último para verificar si él no tenía nalgas, después salía de allí para informar a la princesa. Bintou, entonces según las informaciones que le daba su pequeña hermana se posicionaba a favor o en contra de la buena intención del pretendiente en cuestión. Los hombres de todas las edades, clases sociales desfilaron en vano delante de la princesa que rechazó sus proposiciones uno tras otro pues tenían todos nalgas. La noticia se extendió por toda la región, la hija del Rey no quería casarse más que con un hombre sin nalgas. Los días, los meses y años pasaron sin que Bintou encontrara su príncipe azul.*

*Un día, después de haber oído la noticia, un genio se transformó en un bello y encantador hombre y fue a pedir la mano de la princesa. Desde que él llegó la hermana de Bintou se transformó en una gran mosca y se metió en el pantalón del extraño hombre. Ella descubrió que el pretendiente no tenía nalgas pero su olor corporal no era el de un ser humano.*

*Ella dio parte de la información a su hermana Bintou diciéndole: Tu pretendiente no tiene nalgas, es muy guapo pero yo dudo que sea un ser humano. La princesa Bintou, tras de numerosos años de espera sin encontrar su hombre ideal, no quería dejar pasar ésta oportunidad. Ella dijo a su hermana que a pesar de la duda que le preocupaba no estaba dispuesta a renunciar a ese hombre. A pesar del desacuerdo entre las dos hermanas, ellos celebraron el matrimonio. Los sonidos de los tambores inmortalizaban el mismo. Había mucha curiosidad entre los invitados. Todos querían ser testigos oculares de los festejos. Todos se asombraron de ver por primera vez en su vida un ser humano sin nalgas.*

*Después de la boda, la recién casada debía según la costumbre ir a casa de su esposo acompañada de una de sus pequeñas hermanas. La única persona destinada a acompañar a la princesa era la bruja. Después de las últimas lágrimas por la separación, Bintou y su hermana siguieron a su*

esposo. Ellos marcharon noche y día a través de bosques y sabanas. Los gritos de extraños animales les acompañaban en la negra noche. El genio en el camino preguntaba a Bintou ¿conoces éste río? Bintou respondía: en mi infancia yo venía con mis amigas a lavar la ropa sucia. Ellos continuaban su camino, un poco más lejos él le preguntó de nuevo: ¿sabes dónde estamos? Ella respondía: yo venía aquí con mi hermana a buscar leña para la cocina.

La misma escena se repitió más de una vez hasta que ellos llegaron a una zona que ni Bintou ni la bruja conocían. El les preguntó por última vez: ¿Conocéis esa montaña de ahí?. Las dos hermanas agotadas por la larga marcha respondieron a la vez que no. El les dijo: al pie de esa montaña se encuentra mi casa.

Entonces cuando ellas llegaron fue la gran sorpresa al ver que el marido de Bintou vivía en un hormiguero. El les pidió que esperaran porque debía cambiarse para darles la bienvenida. Viéndose totalmente desorientadas se sentaron cada una en una piedra. El marido de Bintou entró en el bosque para transformarse en una larga pitón y vino a toda velocidad hacia las dos hermanas. Pero cuando él partió, la bruja se transformó en pájaro para seguirle. Cuando ella le vio venir ella se salvó sin poder socorrer a Bintou. La serpiente se lanzó en vano a su persecución. El volvió entonces para enroscarse alrededor de Bintou sentada sobre una piedra y puso su cabeza muy cerca de la boca de la pobre Bintou muerta de miedo.

La bruja volvió a la casa a contar su mala aventura. Pero los padres no podían hacer nada pues no sabían dónde estaba exactamente. Los meses y años pasaron sin ninguna noticia de Bintou todos concluyeron que ella estaba muerta. Pues la pitón hambrienta la devoraría sin que ella pudiera defenderse. Bintou cayó entonces en el olvido en la memoria de los aldeanos. Solo su madre no llegaba a llevar una vida normal sin pensar en Bintou. Viviendo en el bosque profundo la princesa no podía en ningún caso moverse pues el enorme reptil estaba enroscado alrededor de su cuerpo, solo se veía su cabeza.

Sin embargo los ecos de los viajeros se hacían escuchar cuando ellos pasaban a varios kilómetros de la zona donde Bintou estaba prisionera. Entonces cada vez que ella oía el ruido de las caravanas, los sonidos de los tambores de personas yendo o viniendo a una boda en los pueblos de alrededor, ella comenzaba a cantar en voz alta para hacerse oír y lanzaba un mensaje a los viajeros para su familia, ella decía:

¡Vosotros hermanos y hermanas “dioula” que partís al norte y al sur si llegáis al destino decir a mi padre y a mi madre que el hombre con él que me casé no es más que una gran serpiente que no habla!.

*Ella repetía la misma canción numerosas veces hasta que los ecos de los viajeros desaparecían totalmente. El enorme reptil en revancha respondía: ¿Qué esperas tú para enderezar mi cabeza?. ¡No me gustan las tonterías que tú cuentas, que sepas que no veras jamás a tu familia!. Bintou desesperada se ponía a llorar sin cesar. Mientras que Bintou cantaba, los viajeros sorprendidos por esta voz de una mujer en peligro, escuchaban atentamente y prometían informar a los padres de Bintou una vez volvieran de su viaje. Pero ellos olvidaban siempre informar del mensaje de Bintou a su familia.*

*La misma escena se repitió numerosas veces pero Bintou guardó siempre la esperanza. Ella no se cansaba de lanzar su mensaje en su canción. Su esposo, el gran reptil, no estaba dispuesto a liberarla él le repetía el mismo estribillo.*

*Un día un cortejo de viajeros llegaron a algunos kilómetros de la zona donde estaba Bintou secuestrada, ella comenzó a cantar de nuevo, los viajeros escucharon la canción de Bintou y prometieron avisar a los padres de la pobre princesa. Una vez más, ellos olvidaron. Pero en el cortejo había una cabra que escucho cantar a Bintou. Cuando ellos llegaron al pueblo, comieron y dieron de comer y beber a la cabra que rehusó. No comprendiendo el rechazo de la cabra a comer la buena hierba y a beber. Ellos descansaron debajo de un árbol participando en una conversación sin fin.*

*La cabra entonces comenzó a cantar la canción de Bintou. Ellos se acordaron haber olvidado un mensaje muy importante y avisaron a los padres de la princesa Bintou. El rey entonces llamó a sus fetiches y cazadores, todo el pueblo movilizado se desplazó para ir a socorrer a la princesa.*

*Cuando llegaron a la zona donde escuchaban habitualmente cantar a la princesa, comenzaron a levantar su voz para cantar golpear sus tambores para hacer notar su presencia; Bintou percibiendo sus lejanos ecos se puso a cantar: Mis hermanos y hermanas “dioula” que partís al norte y al sur , si llegáis a vuestro destino decid a mi padre y a mi madre que el hombre con el que yo estoy casada, no es otra cosa que una gran serpiente que no habla. El reptil respondió: ¿Qué esperas para enderezar mi cabeza?¡No me gustan las tonterías que tú cuentas!¡Que sepas que no verás más a tu familia!*

*Bintou repetía de nuevo la canción, poco a poco y a medida que ella cantaba, los cazadores intentaban localizarla y avanzaban progresivamente. Bintou continuaba cantando, la serpiente habiendo sentido la presencia de los hombres comenzó a desenroscarse para poder defenderse en caso de un ataque.*

*Los cazadores se transformaron en otras especies para aproximarse más al reptil que se había separado totalmente del cuerpo de Bintou. Es así que el gran cazador del pueblo descargó sus balas sobre el reptil. Herida la serpiente intentó atacar al cazador, que se transformó en un árbol para de nuevo tirar sobre ella. Viéndose incapaz de alcanzar al cazador y sabiendo que iba a morir, el reptil corrió hacia Bintou pues estaba listo no importa a que precio a morir con la princesa. Pero el cazador más rápido tiró por última vez sobre la serpiente que finalmente murió.*

*La princesa sentada muchos meses sobre la piedra sin poderse mover perdió sus nalgas, que las termitas se comieron con el tiempo. Su cuerpo estaba lleno de cicatrices, las jóvenes del pueblo la ayudaron a separarse de la piedra. Ella no tenía nalgas, sólo se veían sus huesos. Tras regresar al pueblo ella buscó en vano un marido, pues nadie quería una mujer sin nalgas. Desde entonces no está permitido casarse con un hombre o una mujer sin nalgas. ¡Mi cuento acaba dónde lo he comenzado!*

### **11.3. Anexo:3. Relato: La princesa Nanan.**

Nota: Al igual que el relato de “*La princesa Bintou y la serpiente*” este texto permanece sin modificar y es una traducción al castellano, de otro texto en francés, que fue escrito al traducir el cuento original de la versión oral.

*Erase una vez una joven princesa de nombre Nanan. Muy bella pero caprichosa, ella tenía la edad de casarse. Pero la princesa no quería casarse con cualquier hombre. Tenía sus criterios que salían de lo común a saber: un hombre guapo y sin la más mínima cicatriz en su cuerpo. Los pretendientes venían de todos los lugares a solicitar su mano al rey sin éxito.*

*Un príncipe cayó enamorado de la bella y encantadora princesa. El pidió su mano al rey, el cual le envió a encontrar un acuerdo con la protagonista Nanan, según él ella es la única persona capaz de elegir al hombre de su vida y, él no se opondrá a la elección de su hija.*

*El príncipe había venido con mucha fortuna, su cortejo estaba compuesto de cientos de caballeros cargados con oro y dinero. El fue entonces a ver a la princesa para conquistarla. La princesa sentada con su hermana pequeña y amiga, una gran bruja reconocida en todo el país, recibía a cada pretendiente en su presencia.*

*Durante la conversación, la princesa dijo a su hermana pequeña, la bruja, que inspeccionara al príncipe en cuestión para ver si él no tenía ninguna cicatriz sobre su cuerpo. Nanan de hecho había jurado no casarse nunca con un pobre ni con un hombre que tuviera una cicatriz en su cuerpo. La bruja entonces se transformó en mosca y se infiltró en el pantalón del príncipe. Ella salió de allí diciendo a Nanan: tu pretendiente tiene una gran cicatriz entre sus nalgas. El príncipe viéndose en evidencia se sintió muy humillado delante de los suyos y de la princesa. No llegaba a comprender como la hermana de la princesa había descubierto la mencionada cicatriz entre sus nalgas.*

*Este gesto es, en efecto, una humillación para los hombres. El príncipe entonces se precipitó hacia la puerta para salvarse, dejando atrás toda su fortuna a la familia de la princesa que se aprovechó.*

*Otro pretendiente que había oído hablar de Nanan, se presentó a sus padres para pedir su mano. Después de la entrevista con los padres se reunió con la princesa, la cual ordenó a su hermana la bruja hacer su deber, ella se transformó de nuevo en mosca para infiltrarse en el pantalón del pretendiente.*



*Encontró una pequeña cicatriz entre sus muslos. Salió sonriente y se puso a reír diciendo “hermana mayor Nanan, tu pretendiente tiene una pequeña cicatriz entre sus muslos” el desgraciado pretendiente, vista la humillación, abandonó el lugar sin reclamar la fortuna que había dado a la familia de Nanan.*

*La mala reputación de la princesa llegó más allá de las fronteras de la ciudad. Así que algunos años más tarde, un hombre que había oído la noticia, al saber que una mujer se apropiaba de la fortuna de los hombres humillándoles, se presentó a título de venganza de los hombres, para pedir a la princesa en matrimonio.*

*El llegó con más fortuna que sus predecesores, un hombre guapo, un príncipe elegante y muy rico. Después de entrevistarse con el rey y su esposa sobre el tema de Nanan, se dirigió hacia ella con el fin de conquistarla. Nanan desde que vio al encantador príncipe cayó enamorada. Locamente seducida por su belleza, estaba decidida a casarse costara lo que costara con el príncipe, sea cual sea la decisión de sus padres.*

*Pero el amor no le impide a Nanan ser fiel a sus principios caprichosos. El príncipe aún siendo rico y bello, hacía falta verificar que no tenía ninguna cicatriz sobre su cuerpo. Así que ella ordenó a su pequeña hermana, la bruja, inspeccionar el cuerpo del príncipe como siempre, sin que se diera cuenta.*

*Ella entonces se transformó una vez más en mosca antes de infiltrarse en la camisa y el pantalón del príncipe, sin encontrar allí la más mínima cicatriz. Sorprendida de ver por primera vez en su vida un hombre sin cicatriz, ella amplió su búsqueda y acabó por notar un olor inhumano.*

*Ella dio parte de la noticia a la princesa en estos términos: tu pretendiente no tiene ninguna cicatriz, pero yo dudo que él sea un ser humano. La princesa enamorada no tardó en enfadarse con su hermana. Ella le respondió diciendo: “¡cállate bruja! Tú quieres engañarme para matar a mi esposo con brujerías. Que sepas que yo no te lo voy a permitir.”*

*A pesar de las divergencias, confrontaciones de ideas entre las dos hermanas, la boda se celebró. Después de las festividades, el príncipe debía regresar con la princesa. El viaje duró numerosos días. Caminando uno de los miembros del cortejo del príncipe se paró diciendo: “yo era antes un árbol, el príncipe llegó aquí y me ha transformado en persona para ir a conquistar a la princesa. He llegado entonces a mi punto de partida. Vuelvo a mi estado inicial.*

*Más lejos, otro miembro del cortejo repitió una escena similar: “yo era una piedra aquí cuando el príncipe me pidió para ir a conquistar a la princesa, entonces mi misión se acaba aquí, vuelvo a mi estado inicial de piedra.” Fue el mismo episodio durante todo el viaje, otros se transformaron en elefante, serpiente, pájaro etc. Al final sólo quedaban ellos dos en la caravana, pues la bruja se había transformado de manera constante en diversas especies para seguir el cortejo, a pesar de la firme oposición de la princesa.*

*Con el alma rota por todo lo que ella había visto, Nanan no quería continuar más este misterioso e interminable viaje. No cesaba de hacer preguntas al príncipe que demoraban sin respuesta. Cuando tomó la firme decisión de no continuar más, el príncipe le dijo: es demasiado tarde, nosotros hemos llegado ya.*

*El príncipe no vivía sino que en un gran hormiguero en forma piramidal. Ordenó entrar a la princesa. Ella aterrorizada, no quería. Es así que apareció su hermana en persona detrás de ella diciéndole: “No tengas miedo hermana mayor, entra” Sorprendida de ver a su hermana, le preguntó:*

*-¿Cómo has hecho para llegar hasta aquí?*

*-¿Has olvidado que soy una bruja? Replicó la hermana pequeña.*

*Entonces la princesa y su hermana entraron en el hormiguero seguidas del príncipe. La princesa y el príncipe tenían su cama conyugal, mientras que la bruja dormía al lado sola en su cama. Los 3 vivían juntos y cada mañana el príncipe dejaba su palacio para ir a pescar al río. El alimentaba a su esposa y a su cuñada a base de pescado. Mientras, una noche, el príncipe en un profundo sueño habló en estos términos: “yo no soy más que una gran serpiente pescadora, el día que yo regresaré sin nada de la pesca, comeré a mi esposa como desayuno y a esta bruja como mi cena.”*

*La cuñada que apenas dormía estuvo atenta a los propósitos del príncipe. Por la mañana avisó a su hermana del peligro que corrían sus vidas. Presa de pánico la princesa queriendo huir, fue disuadida por su hermana que prometió avisarla en el momento oportuno. Los 3 continuaron su convivencia hasta el día en el que la bruja sabía que el príncipe iba a volver sin nada de la pesca. Esperó a que el príncipe partió a la pesca, antes de decirle a la princesa: “hoy tu esposo volverá con las manos vacías de la pesca, es ahora el tiempo de emprender la huida antes de su regreso.”*

*La bruja dejó respectivamente el mortero y el palo del mortero en la cama conyugal de la princesa y en la suya, antes de taparlas con las sábanas y cerrar la entrada del hormiguero. Ellas tomaron la huida dirigiéndose al camino de regreso. El príncipe hambriento, con prisa de entrar a la casa para cumplir su propósito no paraba de repetir:*

*“Hoy yo me comeré a la caprichosa Nanan como desayuno y a su hermana, supuesta bruja como mi cena. Hoy se verá quién entre la bruja y yo es el más fuerte.”*

*Desde que llegó, se precipitó respectivamente hacía su cama conyugal y a la de la bruja, donde él no encontró más que el mortero y el palo del mortero. Se dio cuenta que ellas habían huido. El exclamó: yo sé que esta bruja es el origen de todo, pero ellas no se me escaparán. Hambriento, desesperado, furioso, se transformó en torbellino y se lanzó a su persecución, escupiendo fuego.*

*Después de numerosas horas atravesando el bosque y las sabanas, la princesa y su hermana llegaron extenuadas sobre las orillas del río, allí no había ni piragua ni nadie más para ayudarles. Ninguna de las dos sabía nadar, su destino dependía entonces del factor suerte. Y a medida que el tiempo pasaba el príncipe avanzaba con pasos seguros hacía sus dos presas con el mismo refrán: “yo me comeré a la caprichosa princesa como desayuno y a su hermana la supuesta gran bruja del país como cena.”  
¡Vosotras no escaparéis de mí!*

*Bloqueadas sobre las orillas del río, la bruja se acordó de la canción del gran pájaro de cuello largo, que hacía atravesar el río a las gentes cuando se le cantaba.*

*Ella comenzó entonces a cantar:*

- Ayúdame, ayúdame a atravesar el río.*
- Si tú me ayudas a atravesarlo, te prometo un caballo que tengo en la casa*
- Si tú me ayudas a atravesarlo, te prometo un cebú que tengo en la casa*
- Si tú me ayudas a atravesarlo, te prometo un cordero que tengo en la casa.*

*El pájaro voló de su refugio y se posó a los pies de la bruja que subió sobre sus grandes alas y la hizo cruzar. La princesa, viendo a la bruja del otro lado de la orilla sana y salva, decidió imitarla. Entonces repitió el mismo refrán que su hermana, el pájaro se posó a sus pies, listo para hacerla cruzar. Durante este tiempo, el príncipe bajo forma de torbellino y escupiendo llamas de fuego llegaba a distancia.*

*En el momento de cruzar a la princesa, su pequeña hermana, a título de venganza, sobre la otra orilla del río comenzó a cantar diciéndole al pájaro:*

- No la ayudes*
- No la ayudes*
- Es su marido quien le persigue.*
- No le ayudes a atravesar el río, ella no tiene ningún caballo para darte, yo si tengo y te lo daré.*
- Ella no tiene ningún cebú para darte, yo si tengo y te lo daré.*
- Ella no tiene ningún cordero para darte, yo si tengo y te lo daré.*

- El pájaro entonces voló hacia su nido, abandonando a la princesa sola frente a su suerte.

La bruja viendo a su hermana desesperada y al príncipe venir tuvo pena de la princesa. Ella repitió entonces la canción:

- Ayúdala, ayúdala, si tú la ayudas yo te prometo un caballo que tengo en casa, si tu la ayudas yo te prometo un cebú que tengo en casa, si tu la ayudas yo te prometo un cordero que tengo en casa.

-Ayúdala, ayúdala.

El pájaro volvió para salvar a la princesa haciéndola cruzar. Después de su travesía ella dijo a su hermana: “huyamos antes que él nos alcance”. “No”, replicó la bruja con sabiduría.

Cuando el príncipe llegó a algunos metros del río, él se transformó en un hombre más bello que su aspecto anterior cuando él fue a pedir la mano de la princesa. El entonó la canción del misterioso pájaro que no dudó de ponerse a sus pies para hacerle cruzar, durante la travesía, en el medio del río, con el príncipe sobre sus alas, la hermana de Nanan cantó de nuevo:

-Tírale, tírale en el agua, no es un ser humano, es una gran serpiente pescadora al borde del río que quiere comernos.

-Tírale, tírale.

Entonces el gran pájaro de un movimiento brusco, balanceó sus alas. Así el príncipe cayó en el río... ¡Puff! He aquí como las dos hermanas han podido salvar sus vidas. Las mujeres desde entonces cambiaron su comportamiento dejando atrás sus caprichos. Desde esta época los reptiles pueden vivir a la vez sobre la tierra y en el agua.

#### 11.4. Anexo: 4. Texto de voz en off.

1. *“Voy a contaros la historia de una princesa llamada Bintou. Su belleza no tenía igual y hombres de todas los lugares venían a pedir su mano.”*

(00:00:07.929) – (00:00:16.554) 10 segundos aproximadamente.

2. *“Pero Bintou era muy exigente con sus pretendientes, su marido debía ser inteligente, fuerte y además...no debía tener nalgas”*

(00:00:17.111) – (00:00:25.890) 8 segundos aproximadamente.

3. *“Recibía la ayuda de su hermana que era bruja para saber si los hombres tenían trasero, ésta se transformaba en mosca para meterse en los pantalones de los pretendientes y después contarle a la princesa si habían pasado la prueba.”*

(00:00:26.483) – (00:00:38.435) 13 segundos aproximadamente.

4. *“Bintou rechazaba a un hombre tras otro durante días, meses y años, pues al final, todos tenían nalgas.”*

(00:00:39.211) – (00:00:46.793) 7 segundos aproximadamente.

5. *“La noticia de la princesa que sólo quería un hombre sin nalgas, se extendió por toda la región. Un día llegó a los oídos de un hechicero, que se transformó en hombre encantador, y fue a pedir su mano”*

(00:00:47.079) – (00:00:58.532) 11 segundos aproximadamente.

6. *“Con sólo verlo, Bintou se enamoró, pero él también debía pasar la prueba. La bruja le contó que ese pretendiente no tenía nalgas, pero tampoco olía a ser humano. La princesa no quiso escucharla y aceptó al hechicero disfrazado”* (00:00:58.865) – (00:01:12.614) 14 segundos aproximadamente.

7. *“Tras celebrar Bintou se marchó con su esposo, y según la costumbre, también con su hermana.”*

**(00:01:13.207) – (00:01:18.870) 5 segundos aproximadamente.**

8. *“ Los tres viajaron noche y día a través de bosques y sabanas. El hechicero preguntó a Bintou ¿conoces éste río? Y ella respondió: en mi infancia yo venía con mis amigas a lavar aquí la ropa.”*

**(00:01:19.319) – (00:01:32.569) 13 segundos aproximadamente.**

9. *“Continuaron caminando, y un poco más lejos él preguntó: ¿sabes dónde estamos? Y Bintou le contestó: yo venía aquí con mi hermana a buscar leña para la cocina.”*

**(00:01:32.998) – (00:01:43.239) 11 segundos aproximadamente.**

10. *“Más adelante el hombre preguntó por última vez: ¿Conocéis esa montaña de ahí?”*

**(00:01:43.586) – (00:01:48.440) 5 segundos aproximadamente.**

11. *“Las hermanas que no conocían aquel lugar y agotadas por el largo viaje respondieron que no. Entonces él les dijo que su casa estaba al pie de esa montaña. Les pidió que esperaran porque debía cambiarse para darles la bienvenida y se adentró en el bosque”*

**(00:01:48.726) – (00:02:02.872) 14 segundos aproximadamente.**

12. *“La bruja, que desconfiaba de él, lo siguió y vio como se convertía en una enorme pitón. Intentó avisar a la princesa pero la serpiente la atacó y capturó a Bintou.”*

**(00:02:03.260) – (00:02:12.895) 9 segundos aproximadamente.**

Nota: Este fragmento (12) se editó posteriormente en After Effects para añadir más segundos de silencio, entre “lo siguió” y “y vio” debido a que la voz en off era más rápida que el tiempo necesario para la acción de las imágenes.

13. *“La bruja volvió a casa para pedir ayuda, pero mágicamente olvidó el camino que llevaba hasta Bintou. Muchos años pasaron sin noticias de la princesa, así que pensaron que la había devorado su esposo reptil.”*

**(00:02:13.610) – (00:02:24.233) 11 segundos aproximadamente.**

14. *“Pero en el profundo bosque, Bintou seguía prisionera... y cuando escuchaba el eco de viajeros, ella cantaba: ¡vosotros, hermanos y hermanas, que partís al norte y al sur, si llegáis al destino decir a mis padres que el hombre con él que me casé no es más que una gran serpiente que no habla! Y la serpiente respondía: ¡No me gustan tus tonterías, no veras más a tu familia!. Los viajeros que la escuchaban siempre prometían informar de su desdicha, pero al salir del bosque olvidaban el mensaje.”*

**(00:02:24.805) – (00:02:53.579) 29 segundos aproximadamente.**

15. *“Un día, con un grupo de hombres viajaba una cabra, que también escuchó cantar a Bintou. Cuando pararon a descansar, el animal no quiso comer, en cambio comenzó a cantar la canción de la princesa. Los viajeros recordaron su promesa y la historia de la princesa secuestrada, entonces avisaron al rey, quién marchó con sus cazadores para socorrer a su hija”*

**(00:02:54.029) – (00:03:13.068) 19 segundos aproximadamente.**

16. *“Cuando llegaron al bosque Bintou los escuchó y repitió una y otra vez su canción, así los cazadores consiguieron encontrarla. La serpiente viéndose rodeada intentó defenderse y los cazadores atacaron. La pitón,*

*herida y viendo que no podía ganar, abrió su enorme boca para tragarse a la princesa y morir con ella. Pero el gran cazador del poblado fue más rápido y con una lanza atravesó a la serpiente, que finalmente murió.”*

**(00:03:13.497) – (00:03:36.132) 23 segundos aproximadamente.**

17. *“Por fin, Bintou regresó a su poblado, pero la princesa que había permanecido sentada por muchos años sobre una piedra, acabó perdiendo su trasero a causa de las termitas que se lo comieron con el tiempo. Intentó buscar un nuevo marido, pero fue en vano, pues nadie quería una mujer sin nalgas, aunque fuera princesa.”*

**(00:03:36.782) – (00:03:54.382) 18 segundos aproximadamente.**

18. *“Así pues, desde entonces no está permitido casarse con nadie sin nalgas.”*

**(00:03:54.934) – (00:03:59.859) 5 segundos aproximadamente.**



## **11.5. Anexo: 5. Guión literario. La princesa Bintou y la serpiente.**

### **Sec. 1\_\_Presentación**

#### **Escena 1.1**

Voz en off: **“Voy a contaros la historia de una princesa llamada Bintou. Su belleza no tenía igual y hombres de todas los lugares venían a pedir su mano.”**

Fundido. Aparece la imagen de Bintou asomada por una ventana. Abre los ojos, mira al frente, se sorprende, sonrío y cierra la cortina, cubriendo todo el encuadre con la tela.

Se abre el plano (zoom out) para mostrar que la cortina forma parte de la mezquita de Djenné custodiada por dos guardianes. Frente a ellos, un asentamiento de pretendientes. Travelling hasta un encuadre de la parte inferior.

#### **Escena 1.2**

Voz en off: **“Pero Bintou era muy exigente con sus pretendientes, su marido debía ser inteligente, fuerte y además...no debía tener nalgas”**

Aparece la imagen estática de Bintou de perfil, con pose altiva, con el dedo alzado. En el área vacía del encuadre, se funden imágenes de un hombre por partes: su rostro, sus músculos y la falta de nalgas, según habla el narrador.

### **Escena 1.3**

Voz en off: **“Recibía la ayuda de su hermana que era bruja para saber si los hombres tenían trasero, ésta se transformaba en mosca para meterse en los pantalones de los pretendientes y después contarle a la princesa si habían pasado la prueba.”**

Aparece mediante un fundido la imagen de la hermana (con cara de devoción) al lado de Bintou. Cuando dice “ésta se transforma en mosca” se cambia la imagen de la hermana por una gran mosca. La mosca vuela hacia la derecha y la “cámara” se mueve con ella. La cámara se para cuando aparece la imagen de tres hombres (en actitud de espera) y la mosca desaparece detrás de uno de ellos.

Una mano enorme sale en el encuadre desde la parte inferior , tapando la hilada de hombres. Reaparece la mosca volando (esta vez mucho más grande) desde la arriba y se posa sobre la mano dando una vuelta sobre sí misma. La mano vuelve a salir del plano con la mosca y la “cámara” o encuadre se mueve junto con el fondo. Al salir la mano se ve otra perspectiva de la mezquita de Djenné y el asentamiento de pretendientes.

### **Escena 1.4**

Voz en off: **“Bintou rechazaba a un hombre tras otro durante días, meses y años, pues al final, todos tenían nalgas.”**

Al salir la mano se ve otra perspectiva de la mezquita de Djenné y el asentamiento de pretendientes. Sectores diferentes de gente van desapareciendo gradualmente de la ilustración al ritmo de las palabras (días, meses y años)

## **Sec. 2\_\_El Pretendiente**

### **Escena 2.1.**

Voz en off: **“La noticia de la princesa que sólo quería un hombre sin nalgas, se extendió por toda la región. Un día llegó a los oídos de un hechicero, que se transformó en hombre encantador, y fue a pedir su mano”**

De nuevo hay un travelling lateral, esta vez hacia la izquierda. Y para al decir el narrador (un día...) Aparece un paisaje agreste que se mueve junto con la cámara y al parar, el encuadre se centra en la imagen de un termitero, convertido en choza, dónde está sentado un viejo hechicero.

Se fusiona con la imagen de un hombre joven con pose arrogante. Y hay un travelling hacia debajo, de nuevo.

### **Escena 2.2.**

Voz en off: **“Con sólo verlo, Bintou se enamoró, pero él también debía pasar la prueba. La bruja le contó que ese pretendiente no tenía nalgas, pero tampoco olía a ser humano. La princesa no quiso escucharla y aceptó al hechicero disfrazado”**

Aparece Bintou a la derecha del encuadre, con cara expectativa y contenta. Con un movimiento lineal, aparece la imagen del hechicero disfrazado, esta vez sonriendo y mirando a Bintou. La mosca aparece volando por el borde derecho y se mete detrás del hombre, sale y le habla al oído a Bintou, hasta que desaparece. Las imágenes de hombre y mujer, se unen en el centro del encuadre.

### **Escena 2.3.**

Voz en off: **“Tras celebrar, Bintou se marchó con su esposo, y según la costumbre, también con su hermana.”**

A la imagen anterior de la pareja en la parte central del encuadre mirándose el uno al otro, se añaden nuevos personajes: el rey con actitud severa mirando al hechicero, la madre contenta pendiente de Bintou, la abuela en pose de aplaudir y también mirando a Bintou, y una niña que mira al vacío ensimismada (como casi todos los niños de occidente que al posar para una fotografía grupal, durante la celebración de una boda, nunca miran a los novios, si no que van a lo suyo). Estas imágenes añadidas que aparecen a su alrededor con un fundido.

Hay un travelling lateral hacia la derecha, aparece un paisaje urbano y sobre éste las imágenes de Bintou y su marido, y posteriormente su hermana, van apareciendo por fundidos según se les nombra.

## **Sec. 3\_\_El viaje y secuestro**

### **Escena 3.1.**

Voz en off: **“Los tres viajaron noche y día a través de bosques y sabanas. El hechicero preguntó a Bintou ¿conoces éste río? Y ella respondió: en mi infancia yo venía con mis amigas a lavar aquí la ropa. “**

La imagen anterior se funde con un paisaje que muestra la orilla de un río (el Níger). Aparecen mediante fusión la imagen de los tres (Bintou, su marido y su hermana) de perfil. El hechicero mueve la mano al hablar y Bintou también para contestar.

### **Escena 3.2.**

Voz en off: **“Continuaron caminando, y un poco más lejos él preguntó: ¿sabéis dónde estamos? Y Bintou le contestó: yo venía aquí con mi hermana a buscar leña para la cocina.”**

Hay un travelling lateral hacia la derecha, mostrando una panorámica que enlaza con el encuadre anterior. La “cámara” se para al decir “¿sabéis dónde estamos?”, dejando a los tres personajes en la parte central del encuadre. Se ven en profundidad de campo, a lo lejos.

### **Escena 3.3.**

Voz en off: **“Más adelante el hombre preguntó por última vez: ¿Conocéis esa montaña de ahí? Las hermanas que no conocían aquel lugar y agotadas por el largo viaje respondieron que no. Entonces él les dijo que su casa estaba al pie de esa montaña. Les pidió que esperaran porque debía cambiarse para darles la bienvenida y se adentró en el bosque”**

Sigue el travelling lateral derecho y desvelando más porciones de la imagen de fondo. La “cámara” se para mostrando a Bintou (cansada, aunque sonriente) sentada sobre una piedra y los otros dos de pie. La hermana está malhumorada. Y el hechicero aparece en actitud de marcharse.

### **Escena 3.4.**

Voz en off: **“La bruja, que desconfiaba de él, lo siguió y vio como se convertía en una enorme pitón. Intentó avisar a la princesa pero la serpiente la atacó y capturó a Bintou.”**

**Así que pensaron que la había devorado su esposo reptil.”**

Zoom in de la imagen del paisaje de fondo, hasta dejar la imagen de fondo toda negra. La bruja se transforma en pájaro y éste vuela acabando en la parte izquierda del encuadre. En la parte derecha está el hechicero arrancándose la ropa y se fusiona con la imagen de una gran pitón que aparece por la derecha del encuadre.

Los dos animales luchan. Hay un movimiento de cámara hacia arriba. El pájaro escapa de la serpiente, y se posiciona al lado de Bintou que aparece mediante un fundido, sentada sobre una piedra. La serpiente aparece y rodea con su cuerpo a la princesa, capturándola.

#### **Sec. 4\_\_La canción de la prisionera**

##### **Escena 4.1.**

Voz en off: **“La bruja volvió a casa para pedir ayuda, pero mágicamente olvidó el camino que llevaba hasta Bintou. Muchos años pasaron sin noticias de la princesa, así que pensaron que la había devorado su esposo reptil.”**

Desde el encuadre anterior, hay un movimiento de cámara hacia la izquierda, hasta parar y mostrar la imagen de la mezquita.

El pájaro cambia su rumbo, llega hasta la mezquita con vuelo cansado y se transforma en la bruja que está mareada.

##### **Escena 4.2.**

Voz en off: **“Pero en el profundo bosque, Bintou seguía prisionera... y cuando escuchaba el eco de viajeros, ella cantaba: ¡vosotros, hermanos y hermanas, que partís al norte y al sur, si llegáis al destino decir a mis padres que el hombre con él que me casé no es más que**

**una gran serpiente que no habla! Y la serpiente respondía: ¡No me gustan tus tonterías, no veras más a tu familia!. Los viajeros que la escuchaban siempre prometían informar de su desdicha, pero al salir del bosque olvidaban el mensaje.”**

Travelling hacia abajo. Ramas y matojos se apartan y salen del encuadre por la izquierda y la derecha, desvelando la imagen que cubre todo el encuadre, de la atemorizada Bintou rodeada por el cuerpo de la serpiente.

Hay un fundido con otro paisaje, y también con fundidos aparecen imágenes de viajeros, hasta desaparecer todos al decir “olvidaban el mensaje”

#### **Escena 4.3.**

**Voz en off: “Un día, con un grupo de hombres viajaba una cabra, que también escuchó cantar a Bintou. Cuando pararon a descansar, el animal no quiso comer, en cambio comenzó a cantar la canción de la princesa. Los viajeros recordaron su promesa y la historia de la princesa secuestrada, entonces avisaron al rey, quién marchó con sus cazadores para socorrer a su hija”**

Zoom in, hasta cubrir el plano con la imagen del grupo de viajeros. Desaparecen los viajeros y se queda la cabra, que finalmente se posiciona en la parte central del encuadre. La imagen de Bintou rodeada por la serpiente mientras canta, se funde con la ilustración de la cabra. Después esta imagen desaparece y se intercambia por la anterior imagen del grupo de viajeros. Sobre esta imagen, aparecen en comitiva el rey visto de perfil, seguido por 3 de sus guerreros.

## **Sec. 5\_\_El rescate final y regreso**

### **Escena 5.1.**

Voz en off: **“Cuando llegaron al bosque Bintou los escuchó y repitió una y otra vez su canción, así los cazadores consiguieron encontrarla. La serpiente viéndose rodeada intentó defenderse y los cazadores atacaron. La pitón, herida y viendo que no podía ganar, abrió su enorme boca para tragarse a la princesa y morir con ella. Pero el gran cazador del poblado fue más rápido y con una lanza atravesó a la serpiente, que finalmente murió.”**

La imagen de los guerreros caminando de perfil, se funde con otra ilustración de la princesa rodeada por el cuerpo de la serpiente.

Desde otra perspectiva y posición en el encuadre, aparecen 4 guerreros en posición de ataque y vigilancia, alrededor de Bintou y la serpiente.

Un guerrero ataca a la serpiente, esta ataca a la princesa y el gran cazador le clava una lanza. El dibujo de la serpiente desaparece dejando las demás ilustraciones.

### **Escena 5.2.**

Voz en off: **“Por fin, Bintou regresó a su poblado, pero la princesa que había permanecido sentada por muchos años sobre una piedra, acabó perdiendo su trasero a causa de las termitas que se lo comieron con el tiempo. Intentó buscar un nuevo marido, pero fue en vano, pues nadie quería una mujer sin nalgas, aunque fuera princesa.”**



Travelling hacia arriba, aparece sobre el fondo la imagen de las hermanas abrazándose contentas. De nuevo hay un movimiento de cámara, hacia abajo y se ve el resto de la ilustración de las hermanas, mostrando el agujero en el culo de Bintou. Esta imagen se funde con el plano inicial de Bintou y la cortina.

Voz en off: **“Así pues, desde entonces no está permitido casarse con nadie sin nalgas.”**

Desde el plano anterior, se cierra la cortina y hay un fundido dónde desaparece la imagen.

## 11.6. Anexo: 6. Guión técnico

Duración aproximada: 4 minutos.

Nota: Las premisas como “exterior/día o interior/noche” no tienen cabida en este audiovisual, pues la acción se desarrolla en un universo atemporal y etéreo.

Sec.	Esc.	Plano	Imagen vídeo	Paso Fondo Anexo 8	Guía Audio Anexo 4	Seg.
1	1	PP  GPG	Bintou aguanta una cortina, abre los ojos. Mueve la cabeza. Sonríe. Cierra la cortina.  Zoom out.  Ext. Mezquita con grupo de gente fuera.  Travelling hacia abajo.	1	1	10
1	2	PM	Bintou mueve el brazo.  Aparecen las imágenes de requisitos.	2	2	8
1	3	PM  PG  PD	Bintou mueve el brazo.  Aparece la bruja y se transforma en mosca.  La mosca vuela a la derecha. Travelling.  Aparecen los pretendientes y la mosca desaparece.  Una mano aparece y la mosca se posa en ella. La mano se mueve hacia arriba.  Los pretendientes desaparecen tras la mano.	2   3	3	13
1	4	GPG	Ext. Paisaje mezquita, los pretendientes desaparecen por secciones	4	4	7

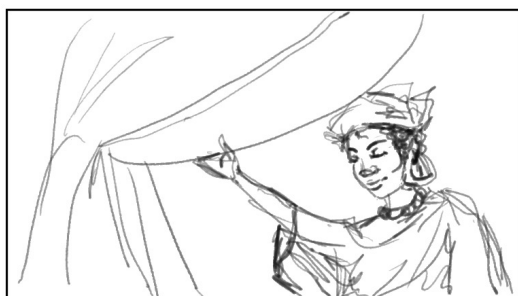
2	1	PG	Panorámica paisaje. Aparece sentado el viejo hechicero. Se transforma en un joven de pie.	5	5	11
2	2	PM	Aparece Bintou. Hechicero se mueve desde la derecha. Los ojos de Bintou miran a la derecha. La mosca vuela desde la derecha hasta el hombre, desaparece y vuelve a aparecer. Vuela hacia Bintou. Los ojos de Bintou la siguen. Desaparece la mosca. Se mueven Bintou y el hechicero hacia el centro.	6	6	14
2	3	PM PG	Aparecen las imágenes de la familia. Ext. Paisaje urbano. Hechicero y Bintou abrazados, aparecen. Aparece la bruja. Fundido.	6 7	7	5
3	1	PG	Ext. Paisaje río. Los 3 de perfil. Hechicero mueve la mano. Bintou también. Travelling derecha.	7	8	13
3	2	PG	Ext. Paisaje árboles. Los 3 a lo lejos.	8	9	11
3	3	PG PG	Ext. Paisaje árboles. Los 3 a lo lejos. Travelling derecha. Ext. Paisaje montaña-bosque. Bintou sentada. Hechicero desaparece con fundido.	8 9	10 11	19

3	4	PG	Ext. Paisaje montaña-bosque.  La bruja se convierte en pájaro.  Zoom in de la imagen del paisaje. Negro.	9	12	9
		PA	Aparece hechicero rompiéndose la ropa y se fusiona con la imagen de pitón q entra por la derecha.	9		
		PG	El pájaro vuela y la serpiente lo intenta cazar, chocan un par de veces y ambos van hacia arriba.			
		PG	Travelling hacia arriba.  Bintou está sentada en la piedra.  El pájaro va hacia ella.  La cubre el cuerpo de la serpiente.	10		
4	1	PG	Pájaro vuela hacia la derecha.  Travelling hacia la derecha.  Ext. Mezquita.  El pájaro se convierte en la bruja desorientada.  Travelling hacia abajo.	11	13	11
4	2	PM	Las ramas que cubren a la serpiente se apartan desde el centro a los laterales.	12	14	29
		GPG	Bintou está rodeada por la pitón. La imagen se funde con la ilustración siguiente.  Ext. Paisaje de montañas con bosque.  Aparecen según el audio imágenes de viajeros.  Las imágenes de viajeros desaparecen.			
4	3	GPG	Ext. Paisaje de montañas con bosque.	12	15	19
		PG	Zoom in. A la imagen de fondo y un grupo de viajeros con la cabra.  Desaparecen los viajeros y la cabra se posiciona en el centro.  Se funde con la imagen de Bintou y la	13		

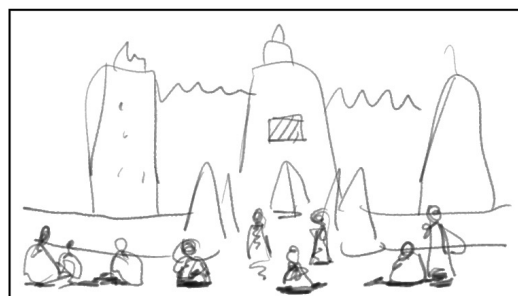
		PM	<p>serpiente. Desaparece esta imagen.</p> <p>Aparece el dibujo del grupo de viajeros.</p> <p>Se superponen las imágenes del rey y los guerreros que vienen. Derecha</p>			
5	1	PG	<p>Fundido con la imagen anterior.</p> <p>Bintou rodeada por la serpiente.</p> <p>Aparecen (fundido) los guerreros alrededor.</p> <p>Guerrero ataca a serpiente, desaparece y aparece junto a la piton. La cabeza de la serpiente se mueve.</p> <p>La serpiente abre la boca y ataca a Bintou.</p> <p>El gran guerrero desaparece y aparece junto a la pitón y le clava la lanza en la boca.</p> <p>La serpiente desaparece.</p> <p>Movimiento de cámara hacia arriba.</p>	13	16	23
5	2	PA  PP	<p>Ext. Mezquita.</p> <p>Aparecen Bintou y su hermana abrazadas.</p> <p>Travelling hacia abajo, mostrando el culo comido de Bintou. Fundido.</p> <p>Bintou aparece por la misma cortina que al inicio. Se cierran las cortinas.</p> <p>Fundido.</p>	14  15	17	18

### 11.7. Anexo: 7. Story Board.

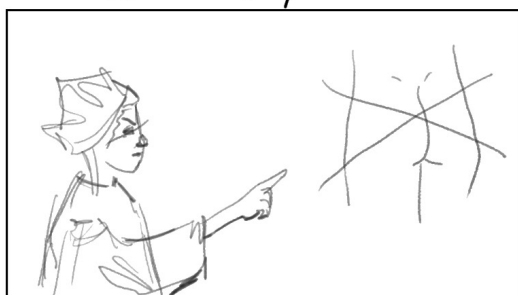
El story board fue fundamental para la creación de las ilustraciones finales, sin este estudio paralelo de los encuadres de cámara, a la elaboración del guión, hubiera resultado muy complicado resolver y adaptar el texto de forma coherente. A continuación algunas imágenes del story board.



Secuencia 1/ Escena 1.



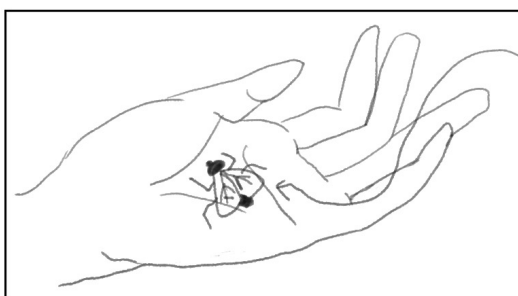
Sec. 1 Esc. 1



Sec. 1. Esc. 2



Sec. 1 Escena 3



Sec. 1 Escena 3



Sec. 1 Esc. 4



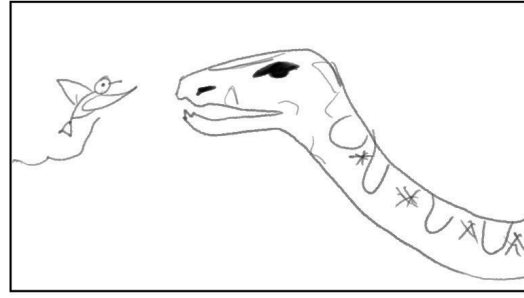
Sec. 2 Escena 1



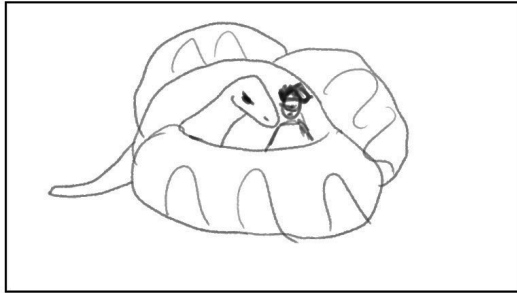
Sec. 2 Esc. 2



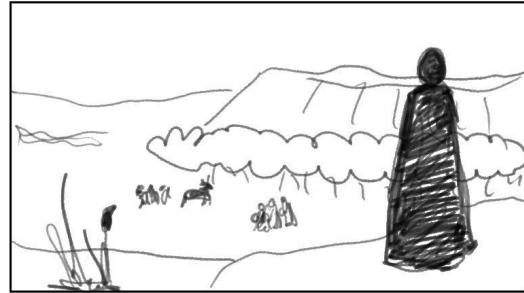
Secuencia 3 / Esc. 3



Sec. 3 / Escena 4



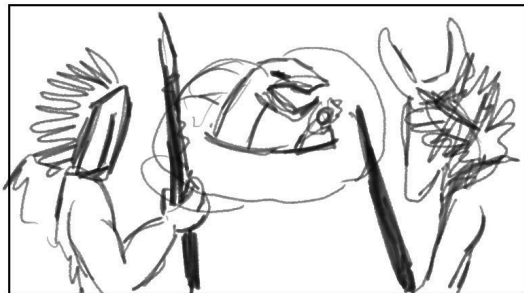
Secuencia 3 / Esc. 4



Secuencia 4 / Esc. 2



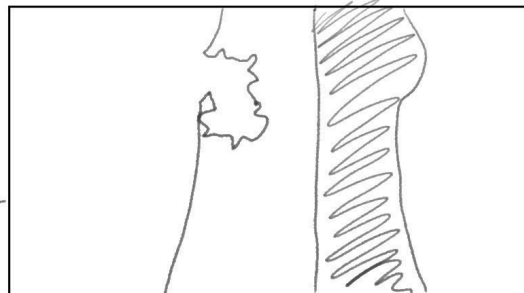
Secuencia 4 / Esc. 2



Secuencia 5 / Esc. 1

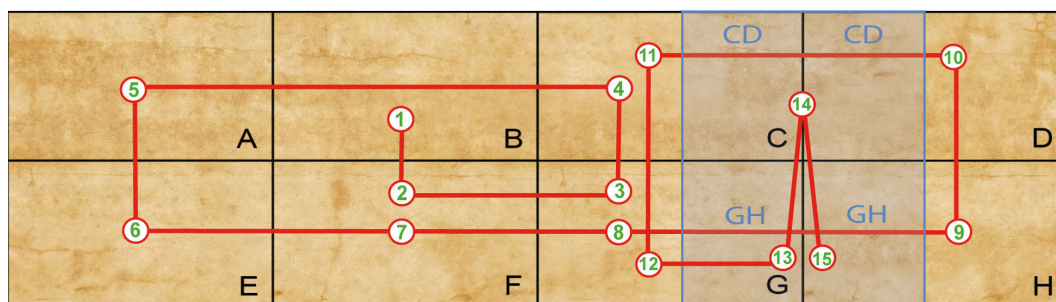


Secuencia 5 / Esc. 2



Sec. 5 / Escena 2

### 11.8. Anexo: 8. Plano de las acciones temporizadas de la imagen de fondo.



1. (0;00;00;00) – (0;00;18;00) Permanece en el sector B.  
(0;00;18;00) -- (0;00;20;13) Pasa del sector B al F, con un barrido hacia abajo.
2. (0;00;20;13) – (0;00;32;02) Permanece en el sector F.  
(0;00;32;02) -- (0;00;34;03) Pasa del sector F al G, con un barrido lateral hacia la derecha.
3. (0;00;34;03) – (0;00;36;26) Permanece en el sector G.  
(0;00;36;26) -- (0;00;39;13) Pasa del sector G al C, con un barrido hacia arriba.
4. (0;00;39;13) – (0;00;46;15) Permanece en el sector C.  
(0;00;46;15) -- (0;00;52;17) Pasa del sector C al A, con un barrido lateral hacia la izquierda.
5. (0;00;52;17) – (0;00;56;28) Permanece en el sector A.  
(0;00;56;28) -- (0;00;58;14) Pasa del sector A al E, con un barrido hacia abajo.
6. (0;00;58;14) – (0;01;14;20) Permanece en el sector E.  
(0;01;14;20) -- (0;01;17;11) Pasa del sector E al F, con un barrido lateral hacia la derecha.
7. (0;01;17;11) – (0;01;32;16) Permanece en el sector F.



(0;01;32;16) -- (0;01;36;10) Pasa del sector F al G, con un barrido lateral hacia la derecha.

8. (0;01;36;10) – (0;01;44;04) Permanece en el sector G.

(0;01;44;04) -- (0;01;52;18) Pasa del sector G al H, con un barrido lateral hacia la derecha.

9. (0;01;52;18) – (0;02;09;12) Permanece en el sector H.

(0;02;09;12) -- (0;02;12;01) Pasa del sector H al D, con un barrido hacia arriba.

10. (0;02;12;01) – (0;02;14;04) Permanece en el sector D.

(0;02;14;04) -- (0;02;16;03) Pasa del sector D al C, con un barrido lateral hacia la izquierda.

11. (0;02;12;01) – (0;02;25;12) Permanece en el sector C.

(0;02;25;12) -- (0;02;27;01) Pasa del sector C al G, con un barrido hacia abajo.

12. (0;02;27;01) – (0;02;59;24) Permanece en el sector G.

(0;02;59;24) -- (0;03;01;26) Pasa del sector G al "GH", con un barrido lateral hacia la derecha.

13. (0;03;01;26) – (0;03;36;28) Permanece en el sector "GH".

(0;03;36;28) -- (0;03;39;02) Pasa del sector "GH" al "CD", con un barrido hacia arriba.

14. (0;03;39;02) – (0;03;43;21) Permanece en el sector "CD".

(0;03;43;21) -- (0;03;48;00) Pasa del sector "CD" al "GH", con un barrido hacia abajo.

15. (0;03;48;00) – (0;04;00;00) Permanece en el sector "GH".



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

**MPA**  
MÁSTER OFICIAL  
EN PRODUCCIÓN  
ARTÍSTICA

**La princesa Bintou y la Serpiente  
Proyecto de cooperación al desarrollo con Mali**

**Lucía Martínez Parra \_\_\_ 2011**