

GRAVITY FALLS

THE GATHERING

Carta de narración

Una de las cosas que más agradezco a la niña que aún habita dentro de mí es que, a pesar de mis 33 primaveras, me siguen apasionando las series de animación (comúnmente llamadas dibujos animados, digamos las cosas claras).

Y es que desde la infancia, y como a muchos niños nacidos en la década de los 90', la tele y más en concreto los dibujos marcaban nuestro día a día. Podría decirse que mis comienzos fueron a los 3 años en los que absorbía *Los Fruittis* mientras se me desencajaba la mandíbula y mi madre aprovechaba para meterme la cucharada del potito; de ahí pasé a las cintas VHS con los dibujos grabados por mi abuelo en franja de 8 a 10 de la mañana; siguiendo por Cartoon Network y en la preadolescencia por los canales de Locomotion y Selecta Visión a deshoras (porque para mis padres era una salvajada que viera Orphen o Berserk). Y así llego hasta el día de hoy, en el que puedo afirmar y afirmo que he sido y soy una auténtica fan.

Gravity Falls no podía ser una excepción. Siguiendo la línea y el carácter que muchas series de la última década han sabido alimentar (véase "Adventure Time" u "Over The Garden Wall"), se presenta como una serie de humor ligero que pretende entretener a un público infantil en apenas 20 minutos pero que sin embargo consigue con la introducción de elementos, personajes ambiguos y tenebrosos, así como de tramas más oscuras, haga que la aceptación por parte de un público más adulto haya sido también todo un éxito.

Es por lo que siempre será una de mis series de animación favoritas y he sentido la necesidad de reflejarlo en este vivo. Es el primero que hago, para mí tiene un cariño especial y siempre será mi primera "criatura".

Deseo y espero que vosotros podáis disfrutar tanto como he hecho yo al escribirla, y que a pesar de tratarse de una criatura bastante imperfecta (desde aquí asumo mis limitaciones como novata narradora, soy consciente de que aún me queda mucho por crecer y muchos pasitos que dar) le podáis coger algo de cariño tras haber dado vida a uno de los personajes que componen esta historia.

Sin más dilación... Gravity Falls

Recomendaciones

Si eres un friki de las series de dibujos y te pica el gusanillo, aquí van algunas de mis recomendaciones, aunque son una pequeña muestra (varias de ellas realizadas con la colaboración de Alex Hirsh):

- Adventure Time
- Over the Garden Wall
- The Amazing World of Gumball
- Phineas and Ferb
- Final Space
- Futurama
- The Owl House
- Amphibia
- Rick and Morty

¿DE QUÉ VA GRAVITY FALLS?

Como muchos ya sabréis, Gravity Falls es una serie de animación emitida y producida por el gigante Disney de mano del creador Alex Hirsh entre 2012 y 2016. Tiene dos temporadas y la premisa parte de dos mellizos, Dipper y Mable, quienes son enviados por sus padres a pasar las vacaciones de verano en la cabaña de su tío abuelo Stan, ubicada en un pueblo de Oregon llamado Gravity Falls. Stan se dedica al negocio del turismo, utilizando su vivienda como reclamo al llamarla La Cabaña del Misterio, y consiguiendo con ello atraer a curiosos de lo sobrenatural.

Sin embargo, no todo es lo que parece, ya que no solo La Cabaña del Misterio si no los alrededores de ella y prácticamente todo el pueblo están de verdad sujetos a eventos paranormales y sobrenaturales. Los hermanos Pines se embarcarán en una aventura inesperada con el fin de resolver algunos de esos misterios.

¿PERO Y ESTA PARTIDA?

Contexto y lo que trasciende a los incrédulos que se acercan a Gravity Falls

Para los humanos, Gravity Falls es un pequeño pueblcito ubicado en Oregon, EE. UU. que recoge la esencia de varias localidades del Estado así como de sus parques nacionales. Una de las comunidades más llamativas y sobre el que se basa en gran parte el pueblo de la serie es el pueblcito de Boring (sí queridos, esta gente eligió el nombre más soso posible para un pueblo que no tiene nada de soso) situada cerca de la Cordillera de las Cascadas a 19 km de Portland y 23 km de Oregon City.

Es sabido por numerosos excéntricos, curiosos, visitantes, y residentes que sobre este pueblcito acontecen extraños sucesos, habiendo sido incluido en la lista de lugares con nombres y hechos inusuales. Ya antes de la localización actual del pueblo, los nativos americanos se referían al lugar como "Forbidden Land" y los viajeros que inevitablemente tenían que pasar por la zona se encontraban con que sus animales se negaban a avanzar. Los concienzudos humanos han tratado de racionalizar este suceso y han estudiado los extraños fenómenos paranormales del llamado "165-Foot Magnet Radius" en la primera mitad del siglo XX... pero finalmente han sido incapaces de dar con una respuesta al misterio... ellos hablan de blablablá magnetismo y blablablá ondas eléctricas... si dejasen de tratar de explicar todo con la ciencia, la cosa cambiaría mucho.



Pero a lo que vamos, si agudizamos un poquito más la búsqueda... la famosa Cabaña del Misterio del propietario inicial Stanford Pines (Ford) y posteriormente de su hermano bajo extrañas circunstancias Stanley Pines (Stan) es todo un ejemplo de que en esta tierra no todo es lo que parece...



Para que os pongáis en situación, la cabaña existe e inicialmente fue una Oficina de análisis de oro en 1904 (como le gustan a los humanos las cositas brillantes, se parecen a los Gnomos) que misteriosamente se deslizó sobre sus cimientos adoptando un ángulo extraño (ejem señores, lo de colocarlo sobre un cementerio indio igual lo tendrían que haber analizado) y pronto se vio el éxito en los humanos que acudían sin tregua a visitar tan extraño fenómeno y las cosas que ocurrían a su alrededor, con el consecuente regocijo-pavor de las vecinas criaturas que habitan estas tierras.

Pero es que además al codicioso de Stan no le vale con su anómala cabaña, también explota para espanto de sus vecinos paranormales el Vórtice de Oregón, en el cual extraños ángulos crean la ilusión de que los objetos parecen rodar cuesta arriba. Varios psicólogos han tratado de racionalizar el suceso catalogándolo de ilusión óptica pero el propietario de la cabaña asegura cambios de altura en sus visitantes cuando acuden al vórtice, desapariciones misteriosas en las habitaciones de su cabaña y apariciones aún más misteriosas de todo tipo de fenómenos en ella o en sus alrededores.

En resumen, queridas criaturas... es un hecho que residimos en una tierra rica y próspera donde podemos movernos con libertad y donde es hasta conocido y en parte aceptado por los humanos que somos sus convecinos... ahora bien, ¿nos interesa que un humano haga negocio y se lucre de nosotros? ¿Queremos tantos humanos a nuestro alrededor? ¿no deberíamos alzarlos y recuperar algo que es tan nuestro como La Cabaña del Misterio? ¿o deberíamos aprovechar la oportunidad y llegar a un acuerdo?

Todas estas preguntas cada vez resuenan más en las cabezas (si es que la tienen) de los habitantes "no tan normales" de Gravity Falls. Cada vez se palpa más la crispación en el ambiente, y algunos de los vecinos han pasado de simplemente murmurar insultos por lo bajo a decir abiertamente que están incómodos con la situación. Es por ello, que esta noche se os ha convocado a todos los que hayáis recibido en vuestro buzón, o bien encontrado en el suelo, uno de los numerosos panfletos repartidos por toda la región.





BASTA YA!!

REUNIÓN VECINAL

SÁBADO 17 DE
SEPTIEMBRE A LAS 23H.

**POR UN
FUTURO
DIGNO!!**



PERSONAJES

Cuando se dio el momento de plasmar los personajes que quería que conformasen esta partida, tenía muy claro que mi fuente de inspiración sería no solo la serie de animación, si no el maravilloso "Diario 3" de Gravity Falls, escrito e ilustrado por Alex Hirsch y Rob Renzetti.

Es por lo que en las siguientes páginas os encontraréis unas cuantas hojas que valientemente he osado arrancar del diario de Deeper... Jajaja Ahora en serio, ningún libro ha sufrido daños durante la creación de esta parta y la realidad es que, para mi fortuna, estas hojas que siguen a continuación han sido diseñadas e ilustradas por mi querida amiga e increíble ilustradora **Teresa**, porque sin su inestimable ayuda no hubiera conseguido plasmar lo especiales que son para mí estas criaturas (creedme, lo que yo llegué a dibujar previamente a solicitarle ayuda sí que eran verdaderos monstruos de pesadilla).

Solo espero que os gusten tanto como me han gustado a mí y que, si tenéis ocasión, le dediquéis un segundín de vuestro tiempo a seguir a esta increíble ilustradora en RRSS porque sus publicaciones son una maravilla.

Instagram: [instagram.com/aoiromori](https://www.instagram.com/aoiromori)

Web: <https://aoiromori.fwscart.com>

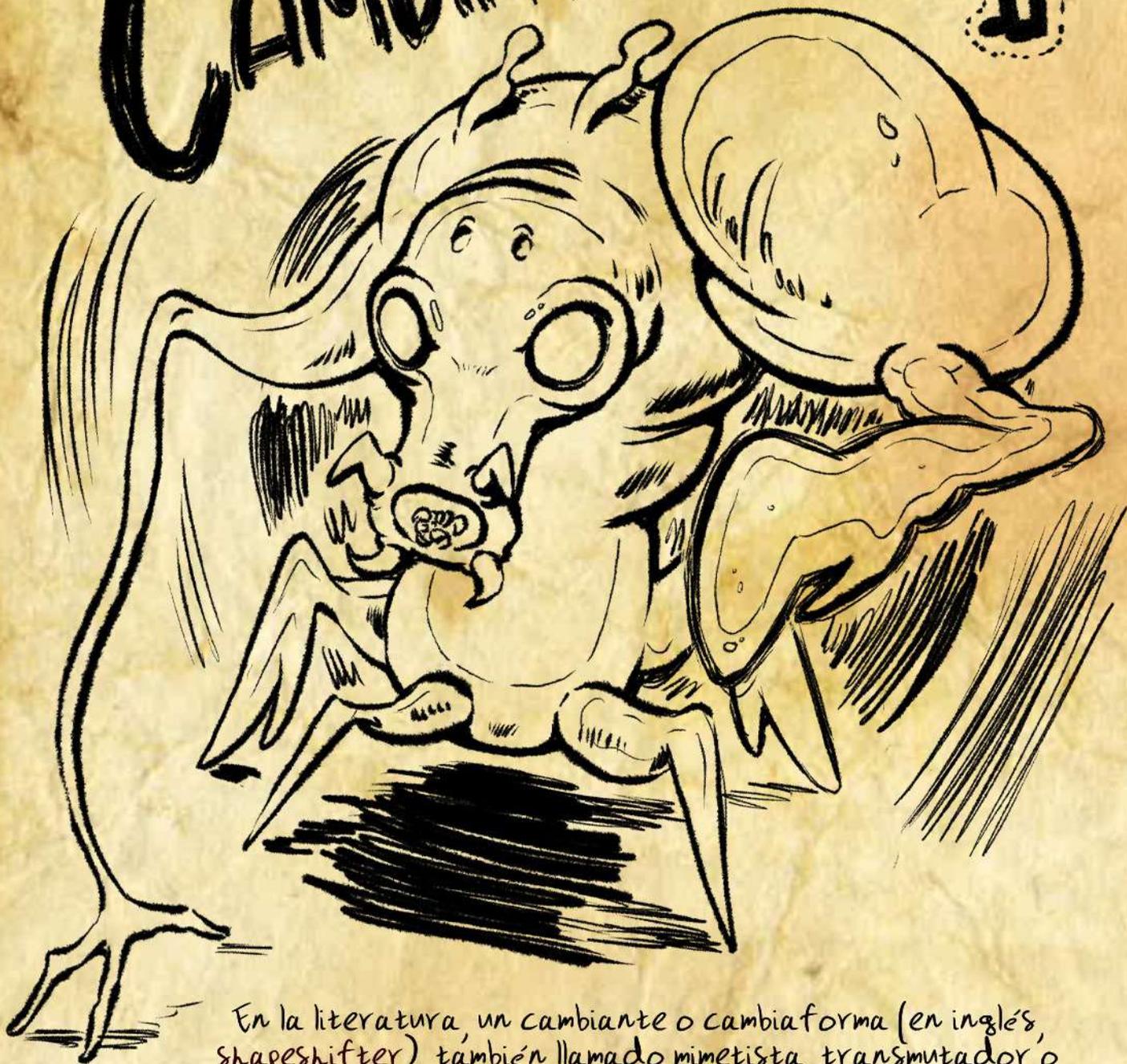


Ana

EL

CAMBIAPIELES

FORMA OCULTA



En la literatura, un cambiante o cambiaforma (en inglés, shapeshifter), también llamado mimetista, transmudador o metamórfico es un ser humano (o algún otro tipo de criatura o ser sobrenatural) que puede cambiar de forma, generalmente adoptando la forma de otro ser vivo (persona o animal).

Tienen la capacidad de transformarse físicamente a través de una aptitud inherentemente sobrehumana, intervención divina, manipulación demoniaca, hechicería o haber heredado esa habilidad. En general se usa el término para designar a personas o criaturas que pueden cambiar de forma a voluntad, la mayoría de las veces referido a personas que pueden adoptar la forma de otras personas o de un animal.



Según la mitología de Europa del Norte los gnomos son seres mitológicos elementales de la tierra en cuyas entrañas moran, trabajando en minas, custodiando tesoros subterráneos y cuidando de los metales y piedras preciosas.

También se dice que les roban a las personas ambiciosas y con mucho dinero. Se les representa de pequeño tamaño y con apariencia humanoide. Los gnomos forman un pueblo sobrenatural de seres muy pequeños e invisibles, dotados de singular astucia.

NO- MUERTO

Un zombi (del criollo haitiano zombi) se refiere en términos generales a un ente que, de una u otra manera, puede resucitar o volver a la vida.

El concepto de zombi encuentra sus orígenes en una figura legendaria propia del culto vudú haitiano. Se trata de un muerto resucitado por medios mágicos por un hechicero, para convertirlo en su esclavo. De acuerdo con la creencia, un houngan, bokor o hechicero vudú sería capaz, mediante un ritual de resucitar a un muerto, que quedaría, sin embargo, sometido en adelante a la voluntad de la persona que le devuelve la vida.



Baba Yaga ~



Según el folklore, Baba Yaga es una anciana sobrenatural que vive en las profundidades del bosque ruso, en una casa con tendencia a escarbar el terreno sobre el que se asienta con sus enormes patas de ave, rodeada de árboles y cráneos brillantes.

Las historias de sus hazañas varían, pero es típico de ella ayudar a los visitantes jóvenes que se encuentran con ella durante sus viajes o bien, actúa de manera más tajante al intentar comérselos. A lo largo de todo folklore y en las historias individuales, Baba Yaga pasa de ser una auxiliadora materna a un villano canibal. Es muy famosa como bruja temible, pero Baba Yaga también es una manifestación antigua y compleja de los mitos antediluvianos.



La Cosa del Pantano es una criatura elemental humanoide / vegetal, que se asemeja a un montículo antropomórfico de materia vegetal y lucha para proteger su hogar de pantano, el medio ambiente en general y la humanidad de varias amenazas sobrenaturales o terroristas.

Bigfoot

El Bigfoot es una criatura legendaria con el aspecto de un primate perteneciente a la familia de los homínidos, que suele verse en bosques a elevadas altitudes, principalmente en la región del noroeste del Pacífico en América del Norte.

Se caracteriza por medir más de dos metros, pesar más de 100 kilos, tener la cabeza pequeña y por supuesto unos pies enormes gracias a los cuales recibe su nombre. Algunas teorías explican que podría tratarse de un animal extinto: el *Gigantopithecus*.

Lo cierto es que las leyendas más famosas en torno a esta extraña criatura comenzaron aproximadamente en el siglo XIX, cuando numerosos viajeros en zonas como los bosques de California se toparon con extrañas huellas de tamaño considerable. Pero las imágenes más famosas del en 1967, que fue capaz de pillar in fraganti a la criatura y grabar unas imágenes con su videocámara.



Gremlin



También conocidos como Mogwai, seres de la mitología china cuyo nombre significa "espíritu maligno" o "demonio". En el folklore chino los mogwai son seres pequeños que se reproducen con el agua de lluvia, usualmente apareándose y produciendo una numerosa estirpe, ya que la lluvia les incrementa la lujuria. Se les considera una representación metafórica de la "abundancia" que puede traer el agua de lluvia para las cosechas que, descontrolada, puede causar daño.

La historia popular describe a los gremlins como capaces de sabotear todo tipo de maquinaria. Esta percepción de las criaturas dio origen, por ejemplo, a que los pilotos ingleses de la Royal Air Force (RAF) de servicio en Oriente Medio durante la Segunda Guerra Mundial narraran un cuento que intentaba atribuir los accidentes frecuentes que sucedían en sus vuelos a la acción de estos seres. Se comentaba que debido a que los gremlins eran animales que destruían todo su existencia podía explicar las caídas de aviones, sin necesidad de que fuesen atacados. Aludiendo a la misma historia, pero con signo exactamente inverso, también se utilizó como mascota para traer buena suerte a la tripulación de la fuerza aérea en sus misiones sobre Alemania.



Según el conocimiento popular, el mothman u hombre-polilla es una criatura de aspecto humanoide con una enorme estatura y similitud a una gigantesca polilla, sus apariciones coinciden supuestamente con observaciones de ovnis y también se le ha relacionado con la inminencia de grandes catástrofes, siendo a veces definido como un "heraldo de desgracias y muerte".

“Gravity Falls – The Gathering” es un Rol en Vivo creado y basado a partir de la serie de Disney “Gravity Falls” por Ana Mellado. Todas las ilustraciones contenidas en este documento son de autoría y cesión de Teresa Guerrero (@aoiromori), y por tanto quedan sujetas a la Ley de Protección Intelectual recogida en Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril. Cualquier utilización no autorizada de dicha información o de las imágenes creadas por sus autoras será considerado delito según el artículo 270 a 273 del Código Penal español.