

# UCUENCA

## Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

**Diseño de una pieza audiovisual 2D para contar historias de antaño de la ciudad de Pasaje**


Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Diseñador Gráfico

**Autor:**

Alex Vladimir Carrión Armijos

**Director:**

Ernesto Antonio Santos León

ORCID:  0000-0002-8169-6788

**Cuenca, Ecuador**

2024-03-05

## Resumen

El presente trabajo tiene como finalidad dar a conocer las historias de antaño de la ciudad de Pasaje de las Nieves de la provincia de El Oro, Ecuador. Este documento registra el proceso que se ha realizado de acuerdo a la metodología propuesta por Chantal Tae López (2020) y Liz Blazer (2016), en la que López nos guía en la elaboración de los personajes y su forma anatómica para que esta se adapte a las necesidades del producto. Por otro lado, Liz Blazer nos indica cómo realizar correctamente el proceso de la elaboración de una pieza audiovisual pasando desde la elaboración del guion hasta la retroalimentación que se debe tener del mismo.

*Palabras clave:* multimedia, 2D, animación, ilustración, parallax



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

**Repositorio Institucional:** <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

### Abstract

The purpose of this work is to reveal the stories of yesteryear from the city of Pasaje de las Nieves in the province of El Oro, Ecuador. This document records the process carried out according to the methodology proposed by Chantal Tae López (2020) and Liz Blazer (2016). López guides us in the development of characters and their anatomical form to adapt to the needs of the product. On the other hand, Liz Blazer instructs us on how to correctly carry out the process of creating an audiovisual piece, from script development to the feedback that should be received.

*Keywords:* multimedia, 2D, animation, illustration, parallax



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

**Institutional Repository:** <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

## Índice de contenido

Apartado Uno.....	8
1.1. Justificación e importancia.....	8
1.2. Objetivo.....	8
1.3. Delimitación y alcance.....	8
1.4. Público objetivo .....	9
1.5. Fundamentos conceptuales .....	9
Apartado Dos .....	10
2.1. Breve introducción a la metodología.....	10
2.2. Entender el contexto. ....	10
2.2.1. Encuestas.....	10
2.2.2. Análisis de homólogos .....	12
2.2.3. Brief .....	18
Apartado Tres.....	19
3.1. Diseño de persona .....	19
3.2. Moodboard.....	21
3.3. Bocetos.....	22
3.3.1. Arquetipos .....	22
3.2. Locaciones.....	26
3.3. Elaboración del guion.....	26
3.4. Bocetos a lápiz .....	27
3.5 Storyboard .....	29
3.6. Animatic.....	31
3.7. Diseños finales .....	32
3.8 Animación.....	34
3.9 Distribución.....	37
Aprendizaje.....	39
Referencias .....	41
Anexos.....	42

## Índice de figuras

Figura 1 Edad público objetivo.....	11
Figura 2 Leyendas que conoce el público objetivo.....	11
Figura 3 Leyendas que atrae el público objetivo .....	12
Figura 4 Homólogo 1 .....	13
Figura 5 Homólogo 1 .....	13
Figura 6 Homólogo 2.....	14
Figura 7 Homólogo 2.....	15
Figura 8 Homólogo 2.....	15
Figura 9 Homólogo 3.....	16
Figura 10 Homólogo 4.....	17
Figura 11 Homólogo 5.....	18
Figura 12 Diseño de persona número 1.....	19
Figura 13 Diseño de persona número 2.....	20
Figura 14 Diseño de persona número 3.....	21
Figura 15 Moodboard .....	22
Figura 16 Boceto 1.....	28
Figura 17 Boceto 2.....	28
Figura 18 Boceto 3.....	29
Figura 19 Diseños finales .....	30
Figura 20 Animatic.....	31
Figura 21 Animatic.....	32
Figura 22 Diseños finales .....	33
Figura 23 Diseños finales .....	33
Figura 24 Diseños finales .....	34
Figura 25 Edición de escena en after effects.....	35
Figura 26 Edición de escena en after effects.....	35
Figura 27 Edición de escena en after effects.....	36
Figura 28 Edición de audio en Adobe Audition.....	36
Figura 29 Distribución del material en YouTube.....	37
Figura 30 Distribución del material en YouTube.....	38

## Agradecimientos

En el transcurso de este desafiante reto académico, no puedo pasar por alto el expresar mi agradecimiento a las personas que, aunque físicamente no están más con nosotros, han dejado una marca imborrable en mi vida y en el desarrollo de este proyecto de titulación. A mi padre José Carrión, agradezco el apoyo que siempre me dio, el cual ha sido un faro que me ha guiado en cada paso incluso desde el cielo. Sus lecciones de vida que resuenan y resonarán en cada uno de mis logros. A mi abuelita Balbina Agurto, que aún sin estar presente ya, su amor sigue presente en mi corazón, agradezco el cariño con el que me recibía al llegar a casa cada fin de semana, y el brazo que nunca faltaba.

A mi madre Anabel Armijos, que es una fuente de confianza y respaldo inagotable, a ella le agradezco por creer en mí, ser mi confidente y brindarme su apoyo constante y que a pesar de la distancia que muchas veces nos separa ha sido un refugio en mis peores días.

A mis hermanos Omar y Gino Carrión, les agradezco su apoyo, desde pequeños gestos, palabras alentadoras o una palmada en la espalda, juntos hemos construido un lazo sólido que ha fortalecido mi camino.

A mi tío Luis Armijos a quien considero casi como a un segundo padre desde que a mi padre le tocó partir. A él le agradezco por su constante guía y apoyo, su presencia ha sido clave en mi crecimiento personal. Además, extendiendo mi agradecimiento a la Universidad de Cuenca y más específico a la Facultad de Artes por darme la oportunidad de ser un miembro más del equipo estudiantil de Diseño Gráfico. A quienes fueron mis maestros a lo largo de la carrera, les estaré siempre agradecido por su paciencia y dedicación al impartir sus clases, pero quiero agradecer específicamente a mi tutor el Mgtr. Ernesto Santos quien ha aportado significativamente en la elaboración de este proyecto de titulación guiándome en el área investigativa y estética del producto final.

## Dedicatoria

Este trabajo, se lo dedico a mis padres, José Carrión y Anabel Armijos, cuya influencia y apoyo constante, han sido fundamentales a lo largo de mi camino académico. A mis hermanos, Omar Y Gino Carrión y a mi tío Luis Armijos, este proyecto de titulación representa el esfuerzo conjunto para alcanzar mis metas académicas. A mis profesores y mentores, la dedicación de este proyecto de titulación refleja la importancia de sus enseñanzas en mi desarrollo intelectual. A mis amigos y compañeros, este trabajo lleva consigo un poco de cada uno de ustedes, por los momentos gratos que hemos pasado juntos en este viaje académico, por nuestras pláticas, apoyo o un fuerte y especial abrazo que, aunque los abrazos no los disfruto tanto, hay uno que es muy especial. Cada uno de ustedes ha dejado una huella única en mi camino. Este proyecto va dedicado a todos quienes me han ayudado a crecer como profesional y como ser humano.

## Apartado Uno

### 1.1. Justificación e importancia

En una entrevista realizada en la ciudad de Pasaje al Lic. Manolo Armijos, maestro del Colegio Ing. Eduardo Pazmiño Barcelona (2023) mencionó que la tradición de contar historias de manera verbal se ha ido opacando con el paso del tiempo. Este mensaje es clarividente en la realidad, antes las personas estaban más atentas a su grupo familiar, convivían mucho entre ellos y no estaban tan pendientes de la tecnología. Esto ha ocasionado que se pierdan con el paso de los años los cuentos que relataban nuestros padres o abuelos, como: El vampiro Guamán Solano, la serpiente de la Cocha o el tesoro del cementerio, etc. Estas son historias que los jóvenes de ahora desconocen y que con el tiempo se perderán si no se hace algo para rescatarlas.

Así mismo, en otra entrevista realizada a los presidentes estudiantiles del 1° BGU del Instituto Técnico Superior Dr. José Ochoa León (2023) se mencionó el desconocimiento sobre las historias de la ciudad. Esto se debe a que el único material educativo con el que cuentan los estudiantes son los libros entregados por el gobierno dónde únicamente hay historias de otros lugares (Lengua y literatura 1° BGU 2022-2023). Esto ha dificultado a los jóvenes encontrar información o relatos específicos de la ciudad de Pasaje. En complemento, se comentó que los libros de leyendas que se utilizan en los colegios no son llamativos y hasta resultan aburridos, ya que el tipo de ilustración es de estética infantil.

En base a esta problemática se ha llegado a la solución de presentar un material audiovisual con técnicas de animación 2D simulando una vista 3D, con el uso del efecto parallax. Con esto se pretende crear una herramienta que refuerce el aprendizaje mediante el uso de medios audiovisuales. Siendo esta alternativa útil para comprender mejor los conceptos complejos, aumentar la motivación y atención del usuario. Tal como menciona Mayer (2005) “el aprendizaje eficiente requiere el uso de imágenes y palabras ya que permite mejorar la retención de lo aprendido”.

Este proyecto se enfocará a jóvenes de 12 a 17 años pertenecientes a los primeros años de secundaria y bachillerato de estudios en Ecuador. Por lo cual el material audiovisual contará con una estética más madura y solo abarca los relatos más representativos de la ciudad de Pasaje.

### 1.2. Objetivo

Diseñar una pieza audiovisual para contar historias de la ciudad de Pasaje y evitar que estas se pierdan con el tiempo.

### 1.3. Delimitación y alcance

Este proyecto tiene como fin, captar la atención de los jóvenes por las historias de la ciudad de Pasaje, para preservar las tradiciones. Es así, que la presente herramienta audiovisual está pensada en el público adolescente. En base a este contexto los programas más idóneos son Adobe After Effects para los efectos especiales y programas de ilustración como Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.



Su difusión será por medios digitales que soportan archivos de vídeo como YouTube, TikTok o Facebook. No se utilizarán medios impresos, ya que el propósito de este trabajo es llamar la atención hacia las historias locales, y los medios digitales son la manera más rápida en esta época. Por lo tanto, los afiches, volantes, publicidad en revistas o periódicos quedan descartados.

Por razones de tiempo se elegirá una historia, la cual será narrada en el video y servirá de inicio para un proyecto más grande a futuro, teniendo la intención de crecer y abarcar una mayor cantidad de historias de cada ciudad o provincia hasta lograr abarcar el territorio nacional.

## **1.4. Público objetivo**

Jóvenes (hombres y mujeres) de la ciudad de pasaje con un rango de edad de entre 12 y 17 años.

## **1.5. Fundamentos conceptuales**

Liz Blazer (2016) en su libro, *animated storytelling* invita a la creación sin límites, pasar de lo real a lo fantástico y transportar al espectador a lugares que jamás imaginaron. Pero realizar una animación sin haberse preparado antes mediante una pre producción es un error. Primero debemos entender el concepto, saber ¿Qué es?, entender que es lo que se planea contar y una vez que la definición sea sólida se empieza con un brief.

Para la elaboración del Brief, el cliente y el encargado del proyecto deben estar en la misma sintonía, en el caso que el cliente no esté involucrado, se debe hacer un propio brief creativo (...) Una historia sólida está compuesta de tres etapas en las que apreciamos una presentación, un conflicto y un cierre (Blazer, 2016).

En el caso de la creación de los personajes se debe tener un buen entendimiento del mismo ya que si nos ponemos a realizar personajes al azar, estos quedarían muy fuera del arco narrativo en una manera visual, por lo tanto, la psicología del personaje, su actitud, comportamiento, contextura etc. Nos ayudan a que este funcione muy bien con la historia que hemos venido realizando, acorde a Chantal Tae López (2020).

Una buena documentación ayuda significativamente al artista para poder tener una imagen más completa y clara del personaje, es importante que antes de lanzarnos al boceto lo conozcamos lo más posible, y esto por medio de la Ficha de personaje lo logramos en mayor porcentaje (p. 21).

## Apartado Dos

### 2.1. Breve introducción a la metodología

Para la elaboración de este proyecto se ha optado por utilizar la metodología de Blazer (2016) idóneo para guiar el proceso de contar una historia. Esta guía presenta los pasos desde la pre producción, pasando por un proceso de investigación, elaboración de esquemas, animación y posterior retroalimentación.

El proyecto de titulación llamado “Fundamentos técnicos para un diseño de personajes consciente y eficaz” de Chantal Tae López (2020) explica el proceso creativo y morfológico de la creación de un personaje. Además, se centra en el uso de la forma como señalamiento psicológico, de la misma manera que el uso jerárquico de ellas para un correcto uso morfológico y sus diferentes estilos de dibujo.

Para la etapa de distribución, la metodología de Singh (2010) es fundamental ya que muestra las diferentes herramientas para segmentar y optimizar los datos de usuarios, así como del comportamiento que podemos usar a nuestro favor ya que estos datos están presentes en todas las plataformas de vídeo.

### 2.2. Entender el contexto

#### 2.2.1. Encuestas

Las encuestas realizadas a jóvenes de 12 a 17 años mediante Google forms nos ayudó a resolver varias dudas y saber cómo llegar a un público objetivo idóneo y saber cuáles eran sus intereses o desconocimiento respecto al tema.

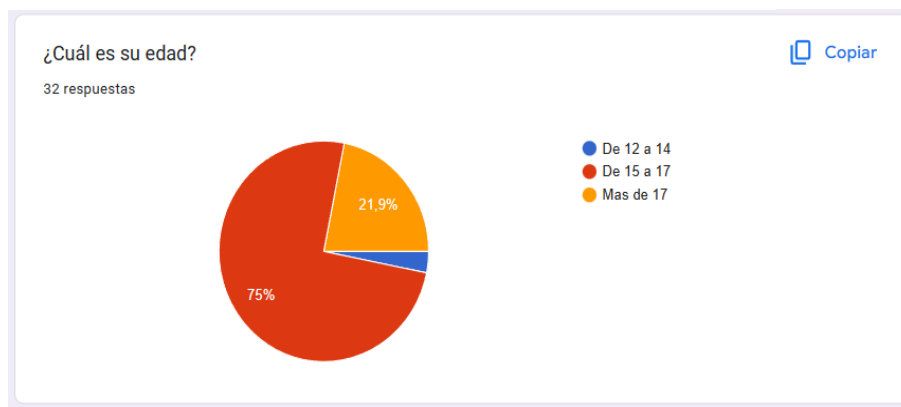
En el cual se constató que las mujeres de entre 15 y 17 años son las que lideraron la encuesta con el siguiente 53.1%, también se constató un desinterés sobre las leyendas en las respuestas de la tercera pregunta ya que los porcentajes fueron muy parejos y solo un 31.3% de los encuestados ha tenido un acercamiento con las historias o leyendas de la localidad y en su mayoría fueron la de “El vampiro de pasaje” y “La boa de la Cocha” Pero una gran cantidad de encuestados no ha tenido acercamiento a ellas, o las desconoce totalmente, incluso en la encuesta se daba a conocer que las leyendas que más se conocen son las de ciudades más grandes cómo Quito.

Cuando se les preguntó qué leyenda les atrae más mostraron un desinterés total al marcar que no les atrae ninguna leyenda. 46.9% Esto nos da a entender que el desinterés por contar estas leyendas o saber de ellas es algo que preocupa mucho, y hay que encontrar la manera de generar interés en el usuario.

Los encuestados con un 46.9% piensan que las ciudades más grandes opacan en cierta forma las leyendas de pasaje ya que al ser más divulgadas hay más usuarios con acceso a ellas y la ciudad de pasaje al ser una ciudad pequeña no se le ha dado tanta relevancia.

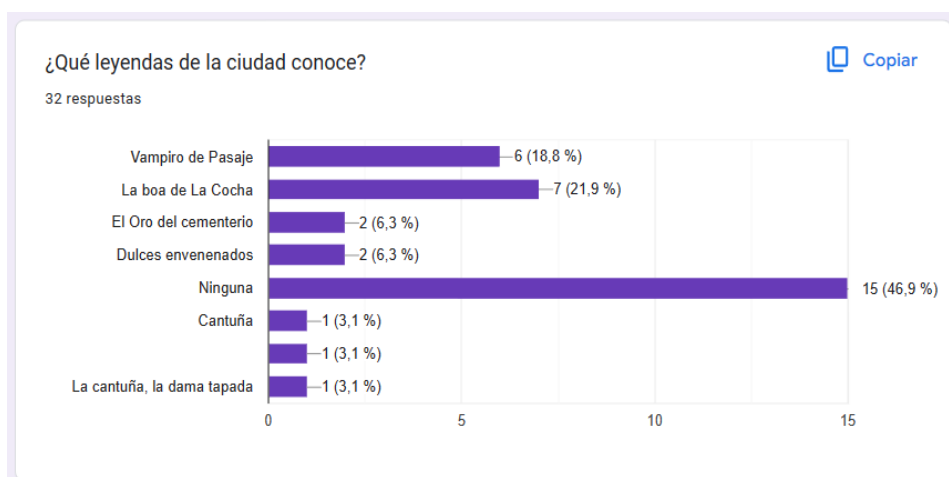
Los videos de tiktok han resultado con un 46.9% ser una buena manera de llegar a ellos ya que es la plataforma más consumida por los jóvenes encuestados y al mismo tiempo esta tiene una duración de videos estándar va de entre los 30 y 60 segundos con un porcentaje de 31.3% qué es lo que más les atrae, aceptando de buena manera los medios audiovisuales como medio de aprendizaje.

**Figura 1**  
*Edad público objetivo.*



**Nota:** Encuesta público objetivo **Instrumento:** *Google forms*. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

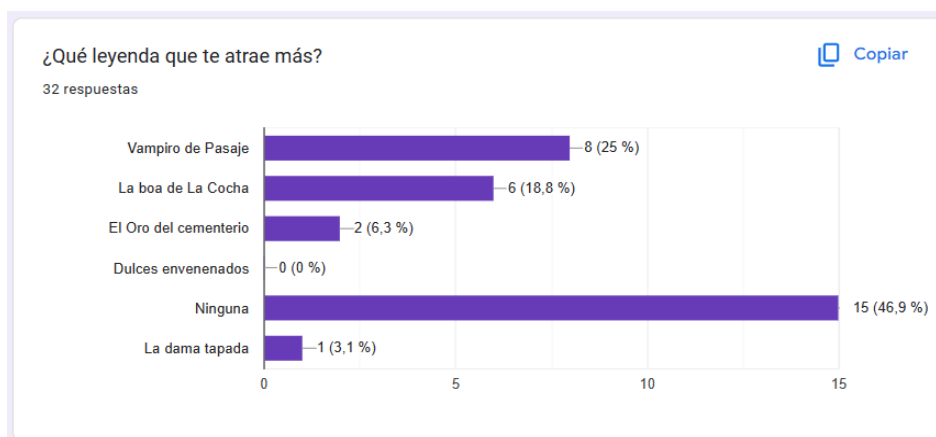
**Figura 2**  
*Leyendas que conoce el público objetivo.*



**Nota:** Encuesta público objetivo **Instrumento:** *Google forms*. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

**Figura 3**

Leyendas que atrae el público objetivo



**Nota:** Encuesta público objetivo **Instrumento:** *Google forms*. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

Para más información, visitar la sección de Anexos.

### 2.2.2. Análisis de homólogos

Para desarrollar de la mejor manera un proyecto necesitamos saber que hay en el mercado, qué productos o servicios se presentan relacionados con nuestro proyecto para poder saber qué es lo que han hecho bien o que fallos han tenido para no cometerlos. Analizar el estilo de animación, colorimetría e intencionalidad, incluso podemos analizar cuál es su público meta y motivaciones u objetivos con su proyecto.

#### Homólogo 1:

El cortometraje "Rutina" (**Figura. 4**) de Valeria Dakhovich retrata la vida monótona de un hombre que se encuentra atrapado en una repetición constante. A medida que cuestiona su existencia, busca escapar de la rutina y descubrir la felicidad en los momentos insignificantes, teniendo un estilo de animación 2D se acopla perfectamente al estilo gráfico buscado.

A pesar de que no se encuentra información del proceso de elaboración de este cortometraje se puede hacer un análisis de las técnicas utilizadas, ya que se aprecia que las ilustraciones se realizaron de manera vectorial, para poder realizar una separación de capas y puedan ser animadas posteriormente mediante técnicas como el motion graphics.

Al tratarse de ilustraciones en 2D, muchos de los objetos y personajes carecen de volumen y limitado uso de sombras que ayuden a dar profundidad. A pesar de esto, existe un buen manejo de cámara y el efecto "Blur" en ciertos objetos ayudan a dar dinamismo a las escenas.

**Figura 4**  
*Homólogo 1*



**Nota:** Análisis de Homologo. **Tomado de:** YouTube. Link: <https://www.youtube.com/watch?v=BRLmzQH-Hd4>

**Figura 5**  
*Homólogo 1*



**Nota:** Análisis de Homologo. **Tomado de:** YouTube. Link: <https://www.youtube.com/watch?v=BRLmzQH-Hd4>

## Homólogo 2:

"The Days to Follow" (**Figura. 6**) de Jamila Dankaro es una animación que sigue la vida de una joven en un mundo distópico. Con un estilo visual cautivador, explora temas de soledad, esperanza y resistencia mientras la protagonista lucha por encontrar un sentido en un futuro incierto.

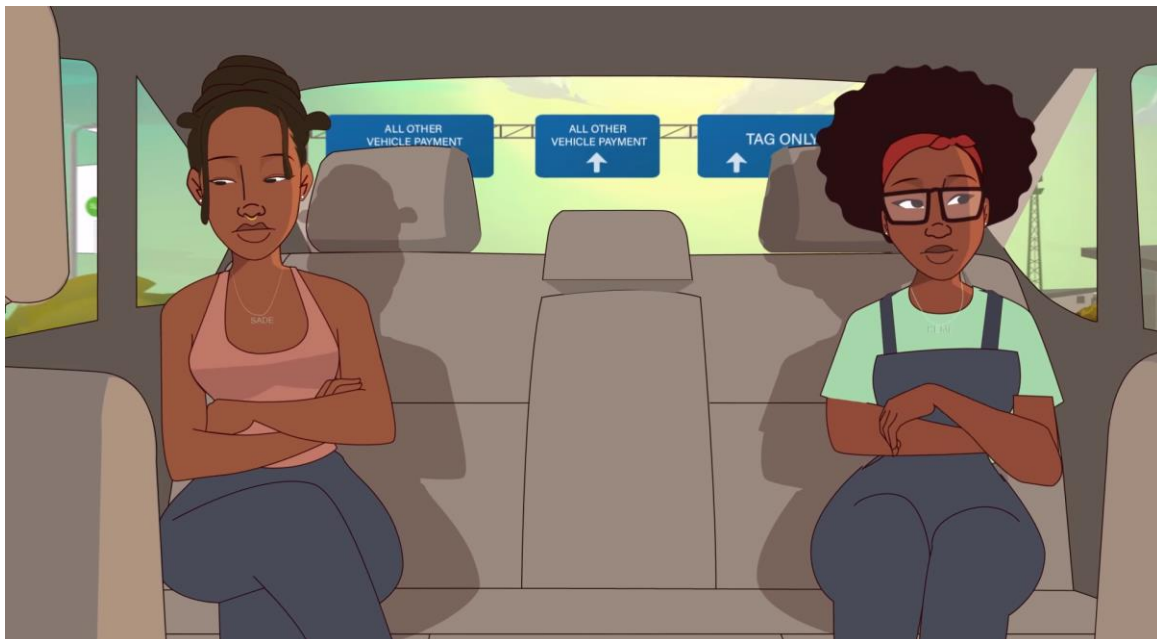
No se tiene una ficha técnica específica del cortometraje, pero se aprecia el uso de programas como After Effects o Animate. El estilo de animación en 2D con ilustraciones vectoriales para su mejor uso y manejo de capas, para dar un efecto de volumen las sombras son importantes en este cortometraje, aunque falta suavidad en ellas. Por otro lado, las texturas son poco perceptibles sobre todo en exteriores. Finalmente, la colorimetría y movimientos en la animación se asemejan a las primeras versiones de animación digital.

**Figura 6**  
*Homólogo 2.*



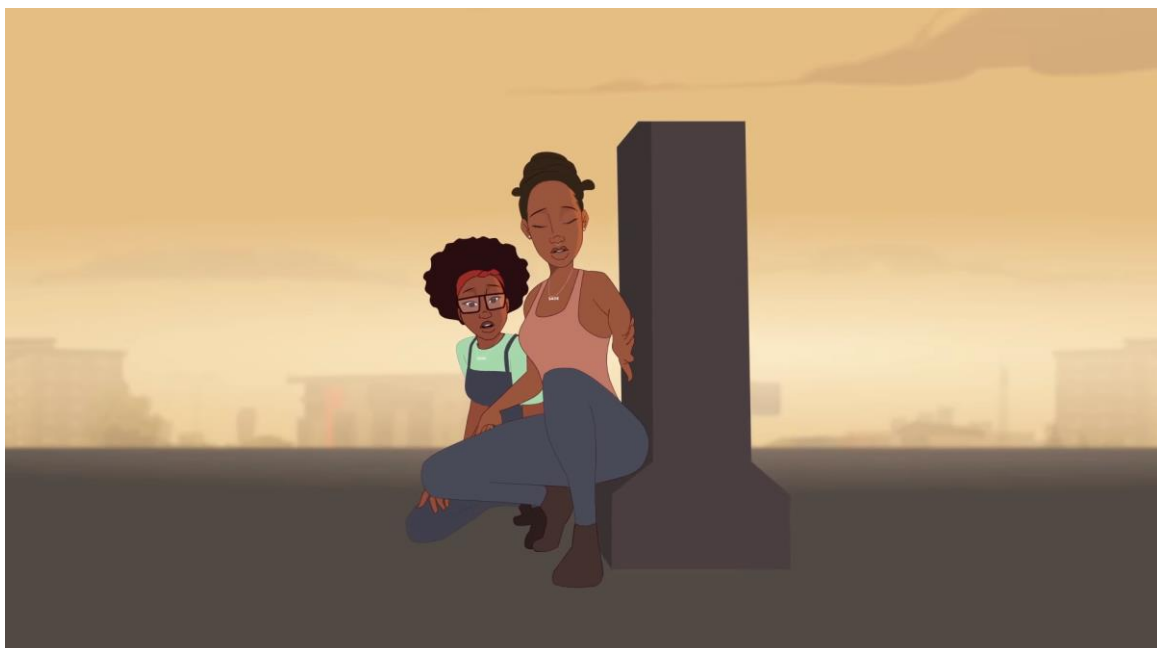
**Nota:** Análisis de Homologo. **Tomado de:** YouTube. Link: <https://www.youtube.com/watch?v=I3TYmLIAbTA&t=147s>.

**Figura 7**  
*Homólogo 2*



**Nota:** Análisis de Homologo. **Tomado de:** YouTube. Link: <https://www.youtube.com/watch?v=l3TYmLIAbTA&t=147s>.

**Figura 8**  
*Homólogo 2*



**Nota:** Análisis de Homologo. **Tomado de:** YouTube. Link: <https://www.youtube.com/watch?v=l3TYmLIAbTA&t=147s>.

**Homólogo 3:**

El estilo narrativo del Documentalista (**Figura. 9**) se distingue por su enfoque único, el canal se centra en la narración de historias de intriga, suspenso y terror, explorando una gran variedad de temas desde la magia, historias bíblicas y ocultismo, esforzándose por propinar información relevante y atrayente, con un tono de voz que evoca a prestar mucha más atención a las historias. Uso de programas como *Adobe Audition* para la grabación del audio y posterior limpieza y remasterización. Se aplica para la edición del video, programas como *Adobe Premiere* o *Sony Vegas* que ayudan a la sincronización de la voz con las imágenes que presenta, las cuales tienes transiciones bruscas o suaves según se requiera.

**Figura 9**  
Homólogo 3



**Nota:** Análisis de Homologo. Tomado de: Deezer Link: <https://www.deezer.com/mx/show/3626667>

**Homólogo 4:**

El caso de Mundocreepy, (**Figura. 10**) Su tono de voz es serio y se adapta a una animación 2D que no necesariamente tiene que ser alegre. Las historias que tienen en su canal de YouTube tienen una temática específica como “9 historias cortas de terror” aunque también manejan historias más específicas ocurridas a taxistas, profesores, o incluso usuarios de Uber. Sus narraciones suelen ir acompañadas de imágenes acordes a la temática, dando dinamismo a la misma para que no se tome como un podcast, sino que también, sea algo atrayente visualmente. Graban su voz con ayuda de



*Adobe Audition* y luego lo editan y remasterizan para posteriormente usar como base ese audio, para colocar la ayuda visual de su canal de *YouTube*, usando fotografías acordes a la narrativa, con música ambiental de apoyo para mantener atento al espectador.

**Figura 10**  
Homólogo 4



**Nota:** Análisis de Homólogo. **Tomado de:** YouTube. Link:  
<https://twitter.com/KevinMaskedMan/status/1017807535833780226>

### Homólogo 5:

El estilo de animación de *The Witcher cómic* (**Figura. 11**) Está basado en el estilo 2D con el uso de planos estáticos que al dar movimiento a la cámara dan un efecto de profundidad. La acción se representa con dinamismo y se utilizan ángulos impactantes. Planos como estos se pueden lograr con el uso de las cámaras en *Adobe After Effects*. El estilo de animación captura la esencia visual de la franquicia y crea un mundo de fantasía oscuro y cautivador.

**Figura 11**  
*Homólogo 5*



**Nota:** Análisis de Homologo. **Tomado de:** *YouTube*. Link:  
[https://www.youtube.com/watch?v=Y\\_U6mPK6rXI](https://www.youtube.com/watch?v=Y_U6mPK6rXI)

### 2.2.3. Brief

Para la elaboración del *brief* se desarrolló una encuesta virtual con la ayuda de *Google Forms* a jóvenes de la ciudad de Pasaje estudiantes de varios colegios de la ciudad. Esta actividad se realizó en el mes de mayo de 2023. Con esta herramienta se pudo definir las causas de la problemática, sus necesidades y carencias. Tras el análisis de datos se obtuvieron los siguientes resultados:

- El público objetivo son jóvenes de entre 12 y 17 años de la ciudad de Pasaje.
- Se contará la historia del vampiro de Pasaje.
- El propósito es evitar que estas historias se pierdan con el pasar del tiempo.
- Su duración es de entre 90 y 120 segundos.
- Tendrá un tipo de animación 2D con simulación en 3D (Parallax).
- Tendrá un estilo muy apegado al cómic.
- Tendrá una voz en off.
- Su presupuesto es de 300 dólares americanos aproximadamente.
- Su distribución será en las plataformas de *Tiktok*, *Facebook* y *YouTube*.

## Apartado Tres

### 3.1. Diseño de persona

Con los datos que tenemos del *Brief* se elaboraron 3 modelos de usuarios, dos directos y uno indirecto. Siendo el primer caso el de Piedad Gálvez (**Figura. 12**) una estudiante de 12 años de la ciudad de Pasaje, estudia en el colegio Eduardo Pazmiño y en sus tiempos libres le gusta cantar, e investigar sobre las leyendas de la ciudad, aunque no encuentra casi nada relacionado a ello. Ayuda a sus padres en una librería que poseen y va a clases en la tarde, hasta las 6 p.m. realizando sus tareas hasta las 9 p.m.

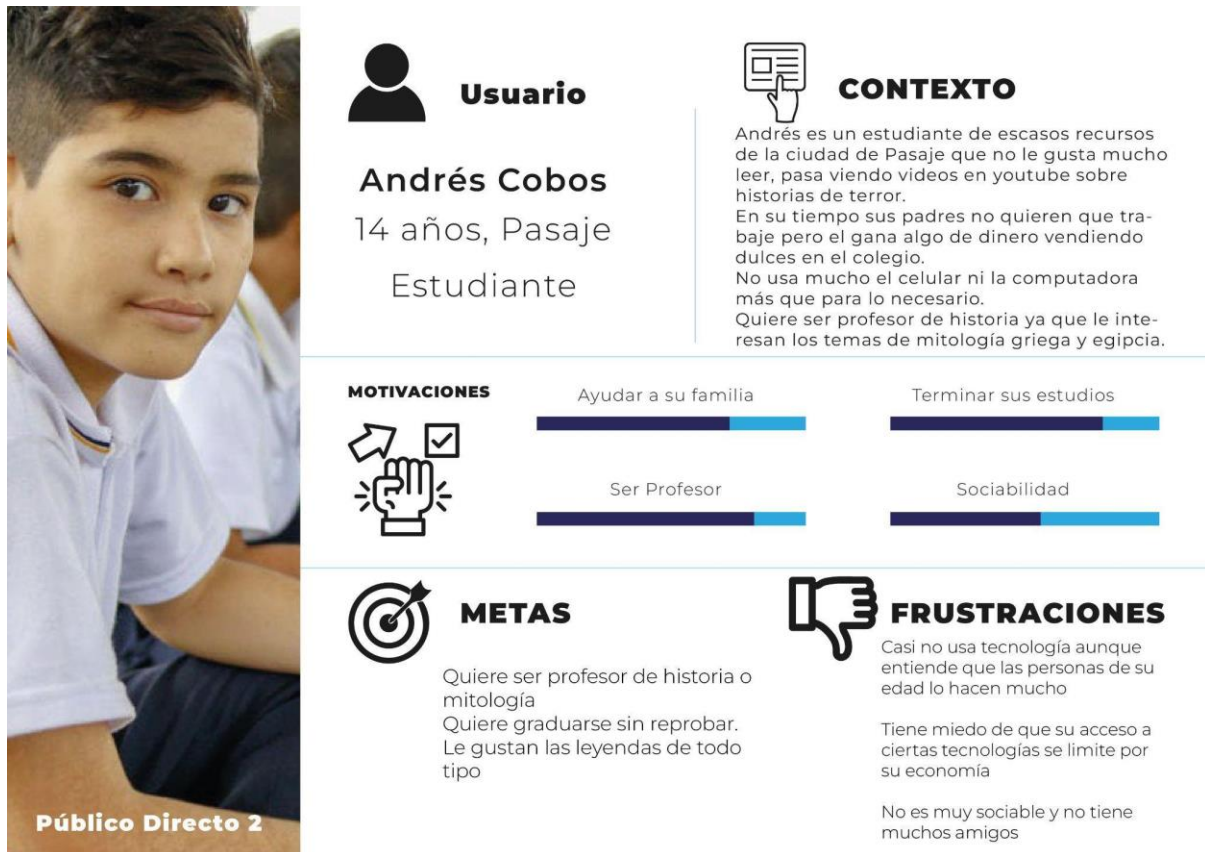
**Figura 12**  
Diseño de persona número 1



**Nota:** Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

Andrés Cobos, (**Figura. 13**) un estudiante de 14 años de bajos recursos de la Ciudad Pasaje, no le gusta mucho leer, pero pasa mucho tiempo en redes sociales viendo videos de terror, gana dinero vendiendo dulces en su colegio y a pesar de usar su teléfono y computadora para ver videos, no los utiliza mucho cuando se trata de socializar.

**Figura 13**  
Diseño de persona número 2



**Nota:** Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

Miguel Pérez, (Figura. 14) Es un padre de familia de 38 años, trabaja cómo docente en la ciudad de Machala. Tiene una hija de 14 años a la cual quiere mucho y desea pasar más tiempo con ella, no usaba mucho la tecnología, pero gracias a la pandemia de 2020 se vio obligado a hacerlo y ahora tiene miedo de ser considerado un analfabeta digital.

**Figura 14**  
Diseño de persona número 3

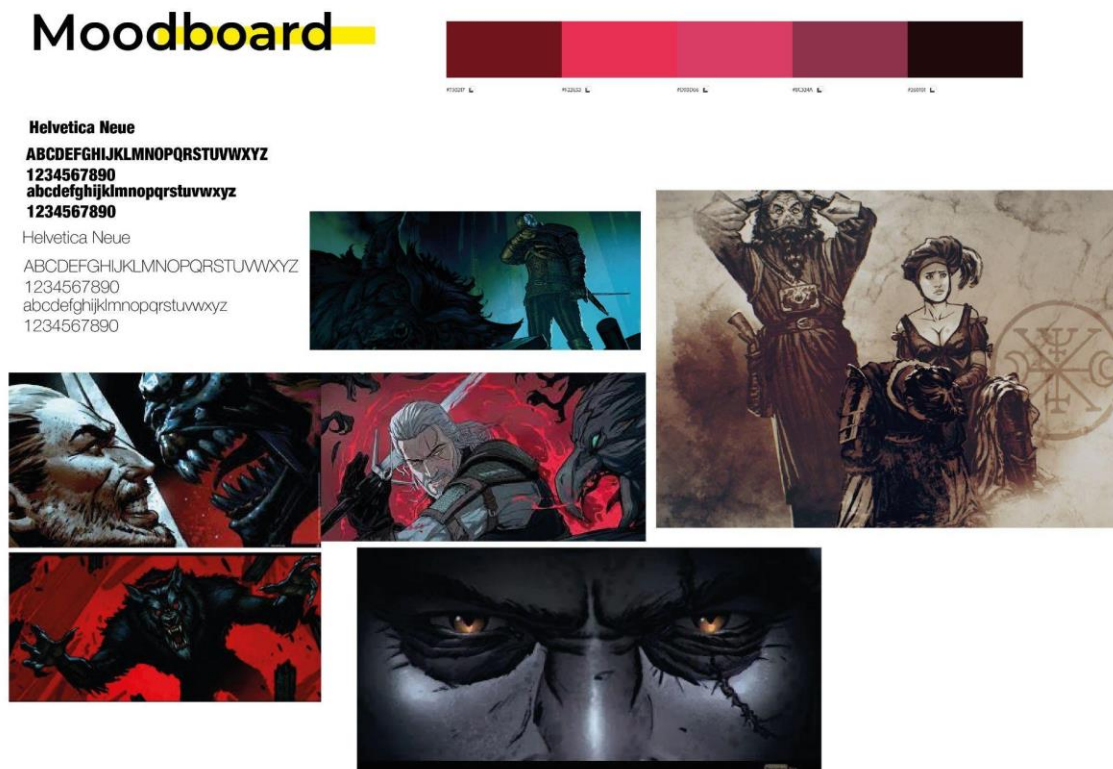


**Nota:** Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

### 3.2. Moodboard

Se elaboró un *moodboard* (Figura. 15) con la mejor opción gráfica basado en el análisis de los homólogos, eligiendo su tipografía, estilo gráfico y paleta de colores, para proceder a aplicar las técnicas metodológicas de Blazer.

Figura 15  
Moodboard



**Nota:** Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

## 3.3. Bocetos

### 3.3.1. Arquetipos

Los personajes deben ser entendidos para poder proceder a su ilustración por ende la psicología de los personajes nos ayuda a saber cuál es su conducta, cuáles son sus gustos, aficiones etc. Entendido esto podemos proseguir a darles forma, puede que parezca un aspecto irrelevante dentro de la historia, si es algo en lo que no se va a indagar o profundizar, pero si la trama avanza nuestros personajes también y necesitan un punto de partida, para deconstruir un personaje hay que saber cómo está construido y para esto se aplica la psicología del personaje.

## Personaje 1

**Nombre:** Antonio Guamán

**Arquetipo:** El Amante

### Descripción:

Antonio Guamán encarna el arquetipo de “El amante”. Su personalidad romántica y apasionada lo distingue, así como su búsqueda constante de perpetuar la conexión emocional y profunda con su amada. Antonio es un hombre delgado pero fuerte, de mediana edad y muy trabajador, se entrega por completo y de cualquier forma a la relación con su amada.

### Características:

**Físico:** Hombre fuerte y delgado, alto y de tez clara con facciones de un hombre rudo y tosco que diariamente usa ropa fina y ligera para trabajo de campo.

**Apasionado:** Se entrega por completo al amor que siente por su pareja.

**Busca la intimidad:** Valora mucho la conexión emocional que tiene con su pareja, deseando una relación que se base en la confianza y complicidad.

**Romanticismo:** Trata siempre de hacer sentir especial a su pareja, expresa su amor siempre que tiene la oportunidad para que ella se sienta segura y amada por él.

**Empatía:** Comprende las necesidades y deseos de su pareja y siempre está dispuesto a mostrarle su apoyo.

**Deseo de Unidad:** Su mayor deseo es perpetuar el amor que siente por su amada, buscando la inmortalidad del amor

### Sombra del arquetipo:

**Dependencia emocional:** Antonio es muy dependiente de su relación, perdiendo su identidad individual y centrando toda su vida en su pareja.

**Celos y posesividad:** Es muy celoso y posesivo, odia el miedo que siente de perder a su pareja, que ella lo abandone o deje de sentir amor hacia él.

**Miedo al abandono y olvido:** Antonio siente un profundo temor q que su pareja lo deje, pero también a dejarla sola. Siente que debe asegurarse de una u otra forma de que siempre estén juntos.

## Personaje 2

**Nombre del personaje:** Carmen Solano

**Arquetipo:** Amante

### **Descripción:**

Carmen Solano encarna el arquetipo de “El Amante” esposa sumisa en su máxima expresión. Su personalidad está basada en un profundo amor hacia su esposo y una disponibilidad total hacia él y hacer todo lo que le pida para mantener la armonía y felicidad en su matrimonio. Carmen es una mujer amable, respetuosa y servicial. Cuyo mayor deseo es satisfacer las necesidades de su esposo y asegurarse de que se sienta amado en todo momento.

### **Características:**

**Físico:** Mujer delgada, hermosa y fuerte, de labios gruesos, cabello negro pero siempre usando una especie de toca o mantilla para cubrir y proteger su cabello, ojos grandes.

Hombre fuerte y delgado, alto y de tez clara con facciones de un hombre rudo y tosco.

**Sumisión amorosa:** Carmen encuentra satisfacción en someterse a los deseos y necesidades de su esposo, buscando constantemente su aprobación y felicidad.

**Servicial:** Siempre está dispuesta a hacer todo lo que su pareja le pida, brindándole apoyo y cuidado en todas sus formas, desde las tareas domésticas y cuidado personal.

**Empatía y comprensión:** Tiene una habilidad para comprender las emociones de los demás en especial de su esposo. Está atenta y se esfuerza por anticiparse a sus necesidades.

**Lealtad y devoción:** Es una esposa extremadamente leal y dedicada, comprometida a estar al lado de su esposo en cualquier circunstancia y apoyarlo en sus proyectos y metas.

### **Sombra del arquetipo:**

**Dependencia emocional:** Carmen encuentra sentido y felicidad en la relación con su esposo, su mundo gira en torno a él y su mayor temor es perder su amor, aprobación o a él mismo.

**Falta de límites personales:** No puede poner límites claros en la relación, poniendo las necesidades de su esposo por encima de las suyas y sacrificando su bienestar físico y emocional.

**Pérdida de identidad:** Carmen puede perder su propia identidad individual y enfocarse exclusivamente en las necesidades de su esposo, dejando de lado sus necesidades, deseos y sueños.



**Manipulable:** La sumisión extrema de Carmen puede hacerla vulnerable a la manipulación o abuso emocional por parte de su esposo, quien podría aprovecharse de su entrega emocional.

## Personaje 3

**Nombre del Personaje:** Samuel Garabito

**Arquetipo:** Mago

### Descripción:

Samuel Garabito encarna el arquetipo de “El mago”, es un hombre de escasos recursos que trabaja en todo lo que sea, le gusta viajar y aprender en cada uno de sus viajes, su motivación en la vida es compartir sus experiencias, contar todas sus aventuras y lo que ha aprendido de ellas. No siente miedo de tomar nuevos retos en sus trabajos y está dispuesto a ayudar siempre que puede y está muy apegado a las historias sobrenaturales y en su interior desearía ser partícipe de alguna experiencia de este tipo.

### Características:

**Físico:** Hombre calvo y avejentado, ojos hundidos, de estatura promedio, delgado, pero de apariencia fuerte.

**Conocimiento espiritual:** Siente un profundo interés en las historias sobrenaturales, investiga todo lo que puede al respecto y utiliza su conocimiento para ayudar a los demás

**Sabiduría ancestral:** En sus viajes aprende sobre las diferentes culturas y tradiciones. Ha adquirido conocimientos que le permiten identificar casos que no son de este mundo.

**Transformación personal:** Ha entendido con el pasar de los años que el mundo de los vivos posee puertas que pueden ser atravesadas por seres que no son siempre bondadosos.

**Mentor y guía:** Es una persona con un amplio conocimiento, brinda consejos y apoyo a los que están dispuestos a aprender y crecer.

### Sombra del arquetipo:

**Uso indebido del conocimiento:** Su conocimiento puede ser usado para manipular a los demás en busca de un bien personal si él se lo propusiera

**Aislamiento y desconexión:** Se cierra a que su conocimiento u opiniones siempre son correctas, no acepta que lo corrijan.

**Arrogancia y superioridad:** A pesar de siempre estar dispuesto a ayudar a los demás, lo hace bajo su propio criterio, menosprecia las opiniones de los demás y cree que todos son inferiores respecto a los temas que él conoce.

## 3.2. Locaciones

### **Banamera propiedad de la familia Guamán Solano**

La banamera propiedad de la familia Guamán Solano en la ciudad de Pasaje de las Nieves es un lugar muy amplio de varias hectáreas rodeado de arbustos, canales de riego, destacando los árboles del principal fruto.

Estos lugares usualmente son una especie de laberinto para quienes no están acostumbrados a visitarlos, generan una sensación claustrofóbica al encontrarse entre kilómetros de plantíos de banano sin encontrar una salida cercana. Esto principalmente sucede durante la noche si se encuentran por alguna razón en ese lugar ya que ni la sombra de la luna es de ayuda suficiente.

### **Cementerio general de Pasaje de las nieves**

El cementerio de Pasaje de las Nieves es un lugar amplio y tétrico donde evoca un sentimiento de seriedad como la mayoría de los cementerios. Justo en la entrada principal se encuentra el mausoleo del protagonista de la historia. Las tumbas han sido descuidadas por los familiares en su mayoría, pero hay quienes tienen ostentosos lugares de reposo que aún son cuidados a pesar de los años.

## 3.3. Elaboración del guion

El Vampiro de Pasaje

En el antiguo Pasaje de las nieves existía una pareja, Antonio y Carmen, los cuales estaban profundamente enamorados. Eran dueños de grandes tierras en las que cultivaban banano. Sabían que su amor era para siempre y que nada ni nadie los separaría. Para asegurarse de que su amor perdurará incluso después de la muerte, hicieron un pacto: si uno de ellos moría, el otro lo embalsamaría y lo mantendría cerca para siempre.

Desafortunadamente lo único que tenemos seguro en esta vida es LA MUERTE y, un día, Antonio partió de este mundo. Carmen estaba devastada, pero recordó aquella promesa, ese pacto que habían hecho mucho tiempo atrás. Con la ayuda de un experto embalsamó el cuerpo de su esposo y lo mantuvo en un mausoleo de la ciudad.

Carmen visitaba la tumba de su amado frecuentemente, pero cada 3 meses abría el mausoleo y con la ayuda del cuidador del cementerio, cortar su cabello y barba, peinarlo, cortar sus uñas y asearlo. Era su forma de mantenerlo presente y de mantener viva su memoria.

Al haber pasado 6 meses de la muerte de Antonio algo raro empezó a suceder en el pueblo. Los animales domésticos y el ganado del sector empezaron a desaparecer durante la noche y al día siguiente los encontraban en la entrada del cementerio general de Pasaje, sin una gota de sangre. Pero lo más inquietante es que varias personas empezaron a desaparecer, en especial mujeres jóvenes y muchos afirmaban que veían un hombre volar cerca del cementerio o en lugares donde no

había más iluminación que la luz que nos otorga la luna. Las familias se encerraban temprano por la noche para evitar encontrarse con aquel hombre volador.

Carmen seguía visitando la tumba de su amado Antonio sin sospechar nada. Pero un día cuando el cuidador giró la cabeza de Antonio para cortar su barba, vio que de su mejilla brotaba sangre fresca, no era sangre seca, la sangre por mordedura de un vampiro no coagula y esto fue suficiente para que el cuidador diera el grito al cielo anunciando que los animales muertos que aparecían en el cementerio, eran obra de un vampiro.

Las autoridades investigaron la tumba de Antonio y descubrieron algo impactante. Resulta que el experto en embalsamamiento había utilizado una técnica experimental para preservar el cuerpo de Antonio, y había involuntariamente creado un vampiro.

El cuerpo de Antonio fue golpeado, quemado con cigarrillos, y expuesto al sol para ver si reaccionaba y al no suceder nada, se regresó el cuerpo al mausoleo de dónde fue sacado, no había pruebas suficientes para indicar que las acusaciones del cuidador eran ciertas.

Al parecer fue todo un malentendido y el cuidador se disculpó con Carmen que lloraba sin consuelo por el trato que dieron al cuerpo de su amado.

Al siguiente día se encontró en la entrada del cementerio un anuncio que decía “Se necesita cuidador”

Nadie supo qué sucedió con aquel hombre que acusó a Antonio de ser un vampiro.”

### **3.4. Bocetos a lápiz**

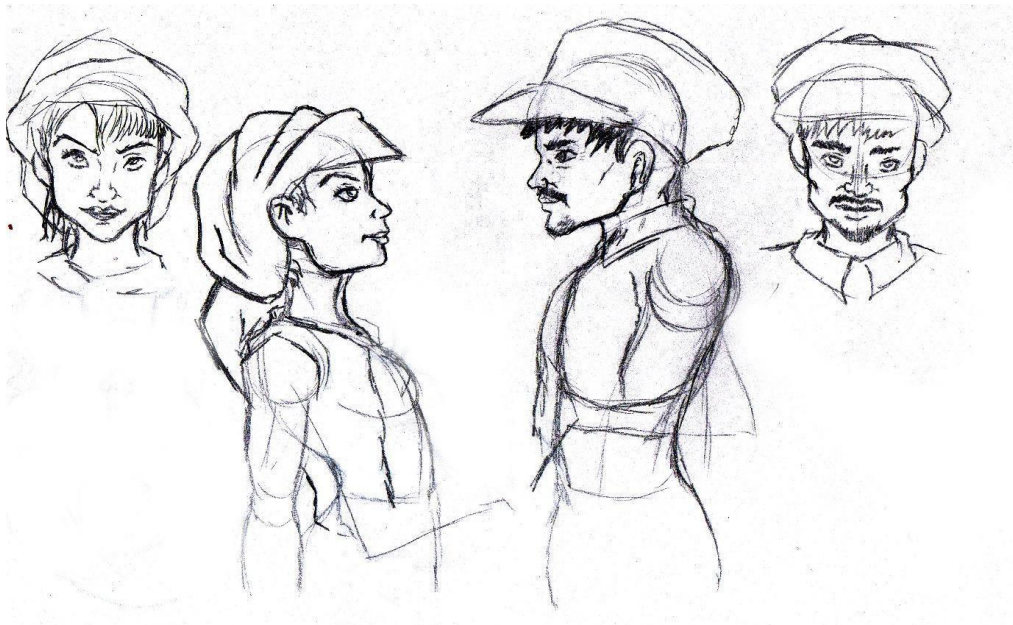
Los bocetos se realizaron mediante el uso de proporciones y dinamismo gráfico explicados en trabajo de titulación de López (2020). En la cual se realizó un estudio de las proporciones humanas y de su entorno, así también se utilizaron dicho estudio anatómico para el boceto de los animales, vegetación y estructuras.

**Figura 16**  
*Boceto 1*



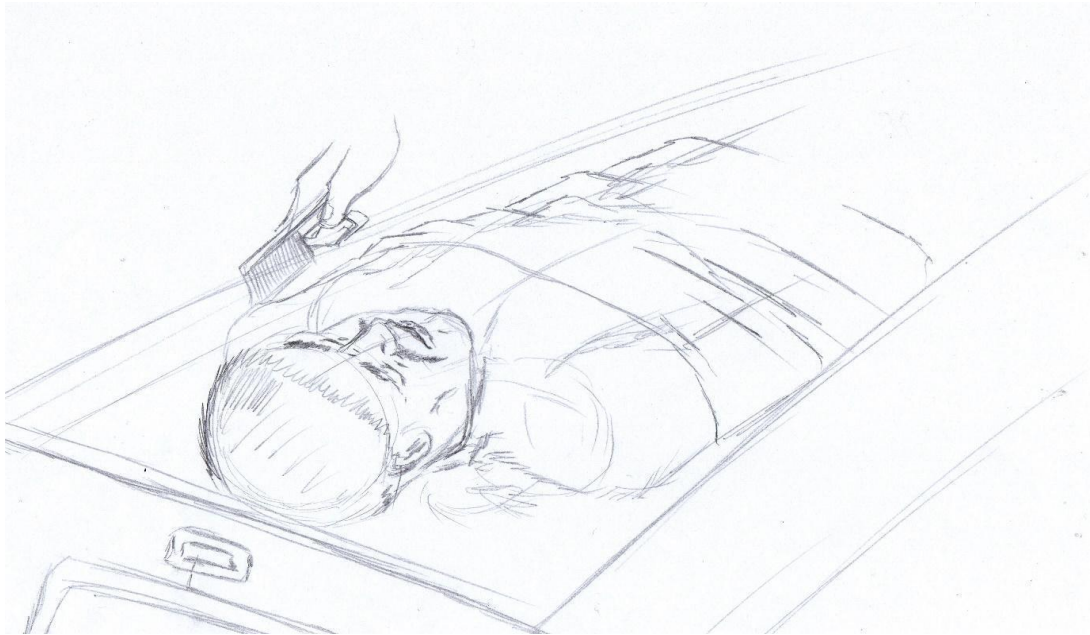
**Nota:** Turn Around de los rostros de los protagonistas de la historia, la pareja Guamán Solano. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

**Figura 17**  
*Boceto 2*



**Nota:** Boceto de la escena 1. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

**Figura 18**  
*Boceto 3*

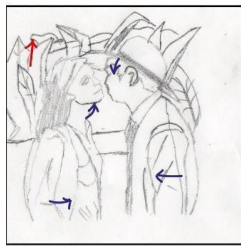


**Nota:** Boceto de la escena siete. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

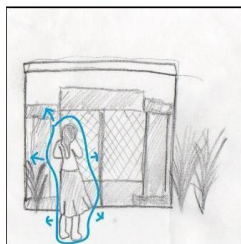
### 3.5 Storyboard

El storyboard es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película y se ha utilizado este proceso para poder definir cada escena que se contará, las imágenes fueron hechas con trazos rápidos y no son los diseños finales de los personajes puesto que esta técnica sirve para dar una pauta a la animación final.

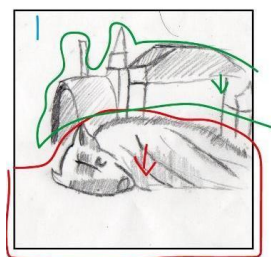
**Figura 19**  
Diseños finales



Escena: 1  
Descripción: Pareja de campesinos con cultivo de banano detrás  
Lugar: Exterior/Bananera  
Momento del día: Día  
Plano: Medio corto  
Duración: 00:00-00:06  
Animación: 2D, Movimiento articulado



Escena: 2  
Descripción: Mujer llorando frente a mausoleo  
Lugar: Exterior/Cementerio  
Momento del día: Día  
Plano: General  
Duración: 00:06-00:12  
Animación: 2D, Parallax, fondo alejándose y sujeto agrandándose.



Escena: 3  
Descripción: Animales muertos  
Lugar: Exterior/Entrada del Cementerio  
Momento del día: Día  
Plano: Primer plano  
Duración: 00:12-00:26  
Animación: 2D, Parallax, fondo sube y sujeto hacia abajo.



Escena: 4  
Descripción: Mujer cerrando la puerta  
Lugar: Interior/Hogar  
Momento del día: noche  
Plano: Americano  
Duración: 00:26-00:32  
Animación: 2D leve movimiento que indica la puerta cerrándose.

**Nota:** Descripción de las escenas. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

## 3.6. Animatic

El *animatic* es una versión preliminar simplificada de la animación, se usaron imágenes estáticas para generar una secuencia ordenada de forma cronológica acompañada de un audio narrando la historia. El audio al igual que las escenas no es el que se usará en el producto final, ya que se usó un audio borrador para poder planificar la estructura, el ritmo y la narrativa antes de realizar la animación completa.

Las imágenes del *animatic* son estáticas por lo que se le añadieron indicaciones como movimiento de personajes, movimiento de cámara y cambios de plano para tener una idea más concreta de cómo se desarrollará la escena ya que en la etapa del *animatic* es cuando se puede realizar cambios más fácilmente ya que no se ha llegado aún a una etapa más avanzada de producción.

**Figura 20**  
*Animatic*



**Nota:** Escenas del *animatic*. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

**Figura 21**  
*Animatic*



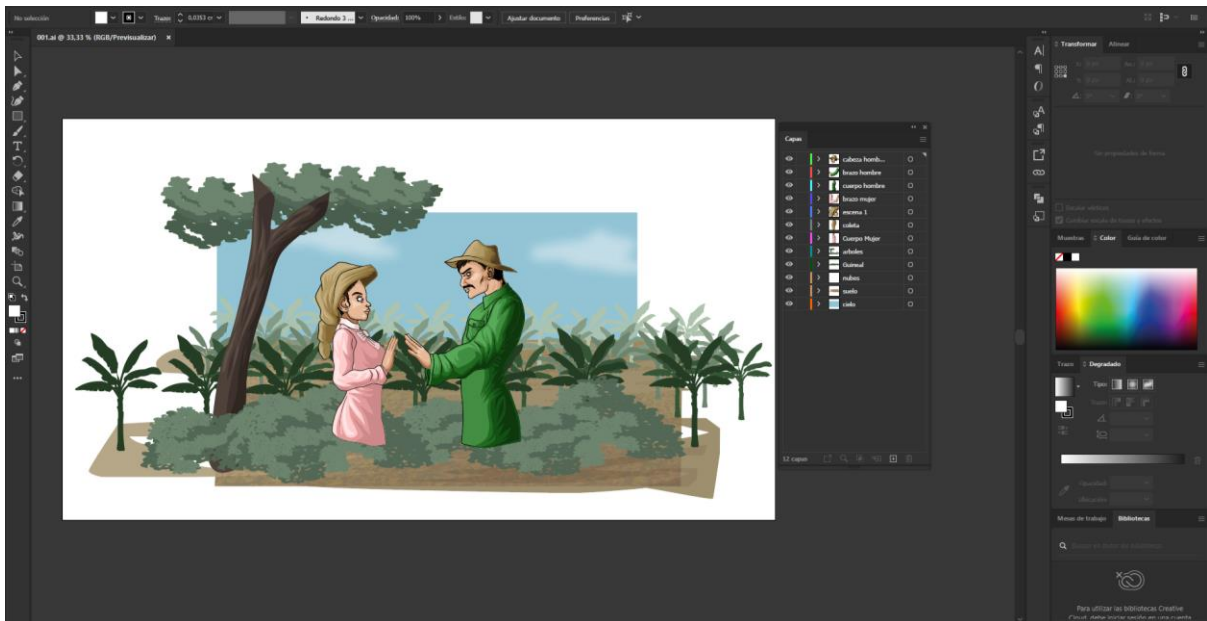
**Nota:** Escenas del *animatic*. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

### 3.7. Diseños finales

En esta fase del proyecto, se ha alcanzado una etapa en la cual los bocetos han sido cuidadosamente definidos y pulidos. Estas ilustraciones son el esqueleto visual de la animación. Se revisaron y perfeccionaron para transmitir la esencia de la historia. Ya teniendo una base sólida se les agregó color y detalle a cada escena y personaje con la ayuda del programa de diseño vectorial *Adobe Illustrator* para que la animación sea vibrante y cautive al espectador, cada nivel de profundidad está separado por capas para luego poder trasladarlas al programa *Adobe After Effects*.

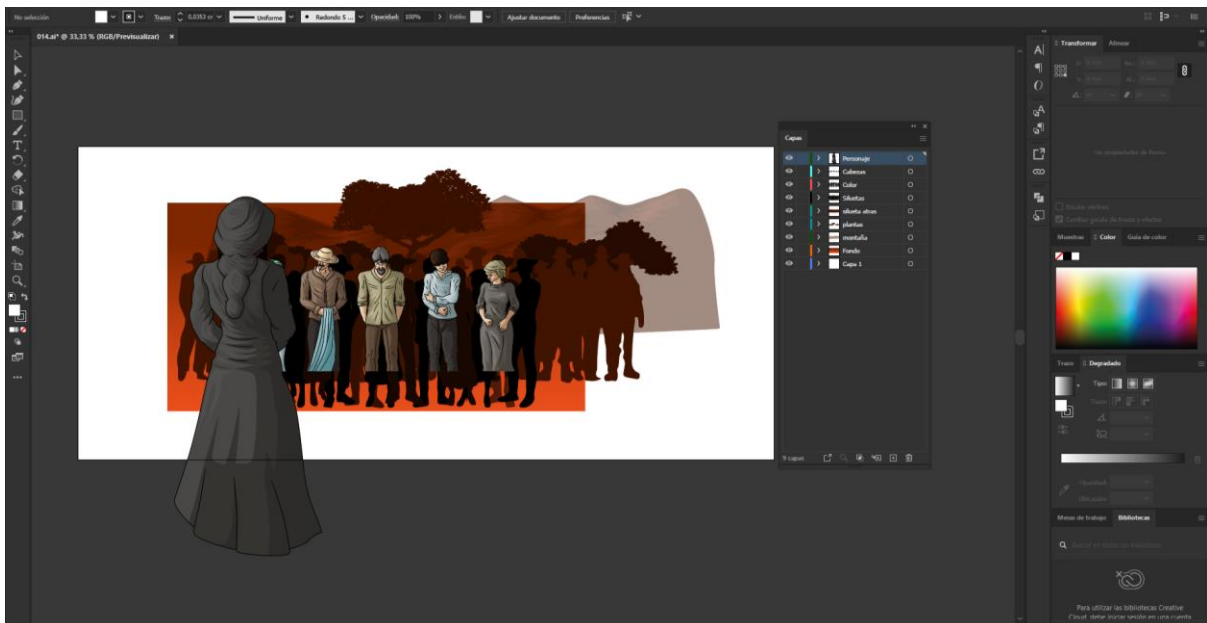


**Figura 22**  
Diseños finales



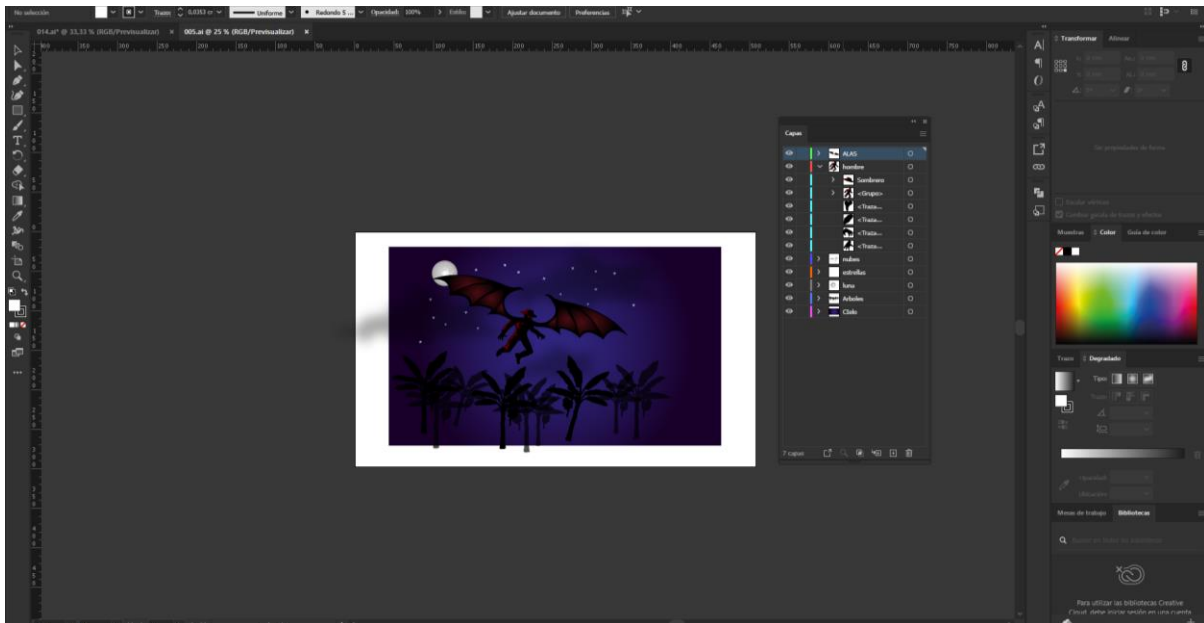
**Nota:** proceso de digitalización. **Instrumento:** Adobe Illustrator. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

**Figura 23**  
Diseños finales



**Nota:** proceso de digitalización. **Instrumento:** Adobe Illustrator. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

**Figura 24**  
*Diseños finales*



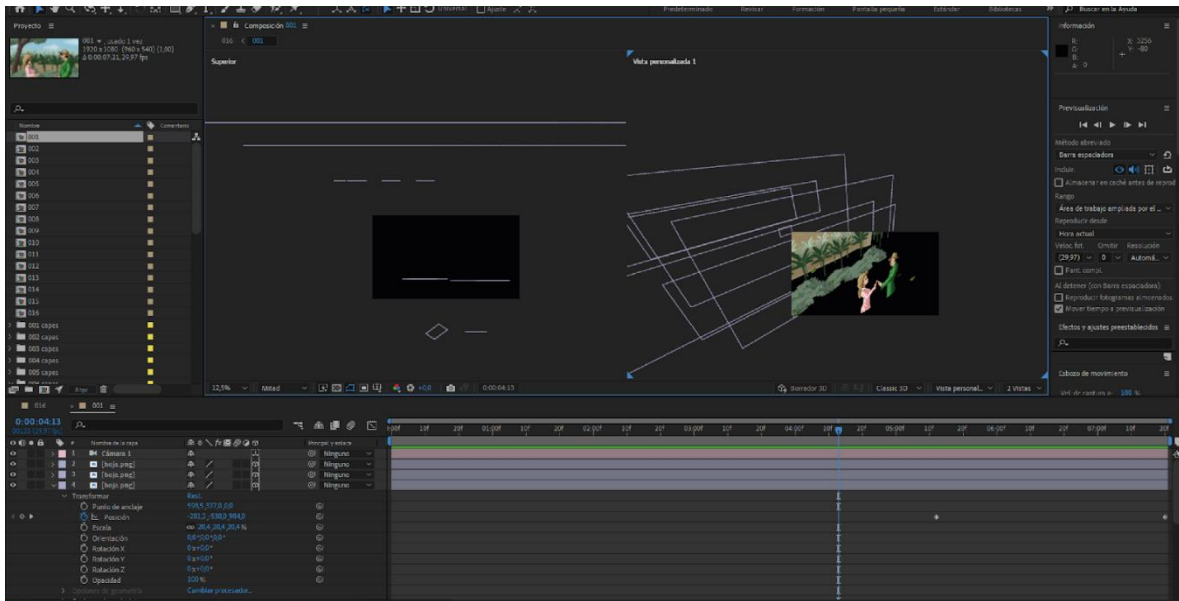
**Nota:** proceso de digitalización. **Instrumento:** *Adobe Illustrator*. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

### 3.8 Animación

En la etapa de animación se adoptó un enfoque meticuloso para maximizar la calidad estética y narrativa. Los fondos y los personajes se separaron en capas en el programa *Adobe Illustrator* para proceder a animarlos en *Adobe After Effects* aplicando un efecto *parallax* para simular profundidad. El movimiento de las cámaras fue cuidadosamente planeado para generar un falso efecto de tridimensionalidad y perspectiva.

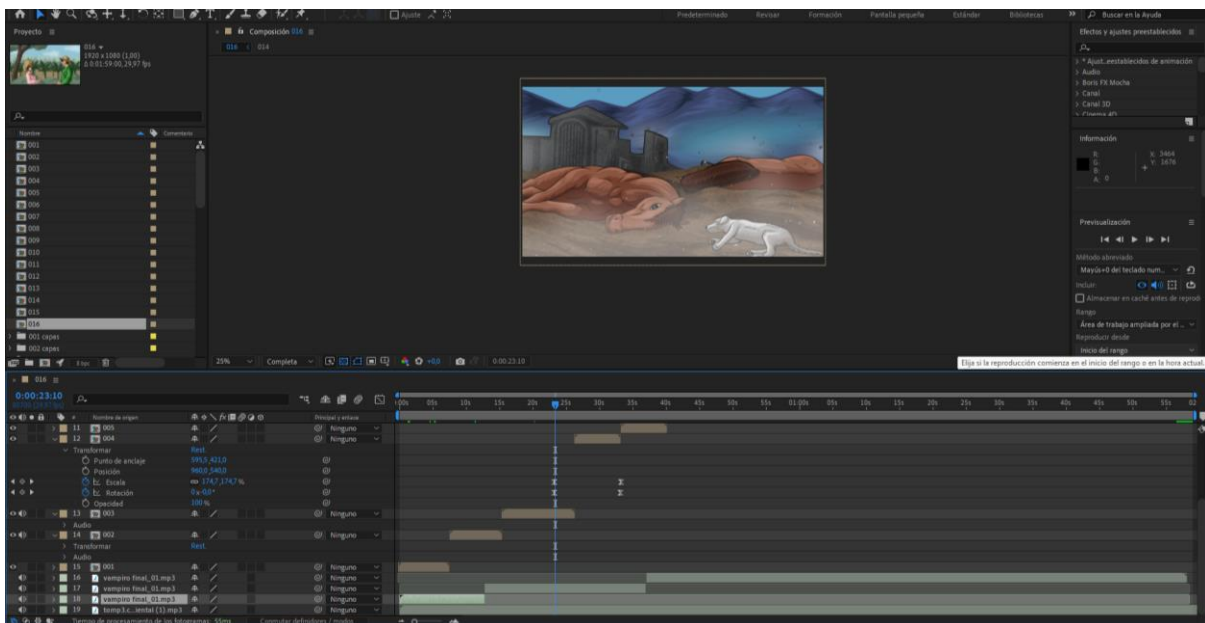
La atención al detalle se puede apreciar en los efectos agregados como las hojas cayendo, sus respectivos desenfoques y partículas de polvo, brindando autenticidad a la escena. Los personajes además tienen ligeros movimientos articulares añadiendo un ambiente más dinámico y en aras de una experiencia sonora inmaculada la voz en off ha sido sometida a un proceso de limpieza de eco, saturación y sonido ambiente mediante la herramienta *Adobe Podcast* y *Adobe Audition*.

**Figura 15**  
*Edición de escena en after effects*



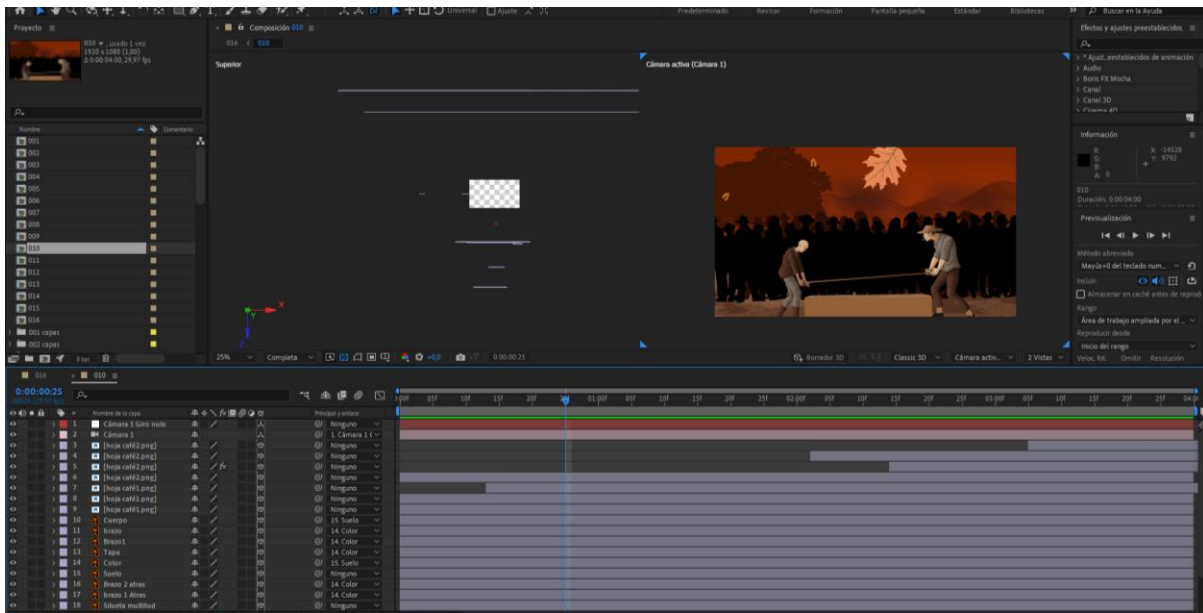
**Nota:** Movimientos y posición de cámaras. **Instrumento:** Adobe After Effects. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

**Figura 26**  
*Edición de escena en after effects*



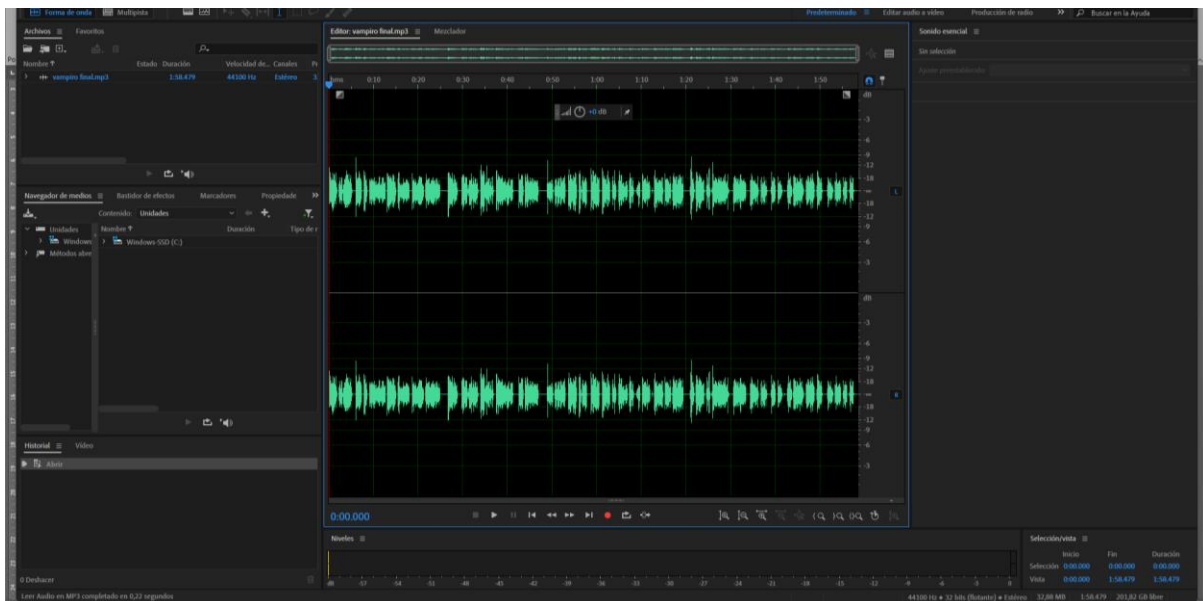
**Nota:** Animación de escenas. **Instrumento:** Adobe After Effects. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

**Figura 27**  
Edición de escena en after effects



**Nota:** Movimientos y posición de cámaras. **Instrumento:** Adobe After Effects. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

**Figura 28**  
Edición de audio en Adobe Audition



**Nota:** Edición de audio. **Instrumento:** Adobe Audition. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.

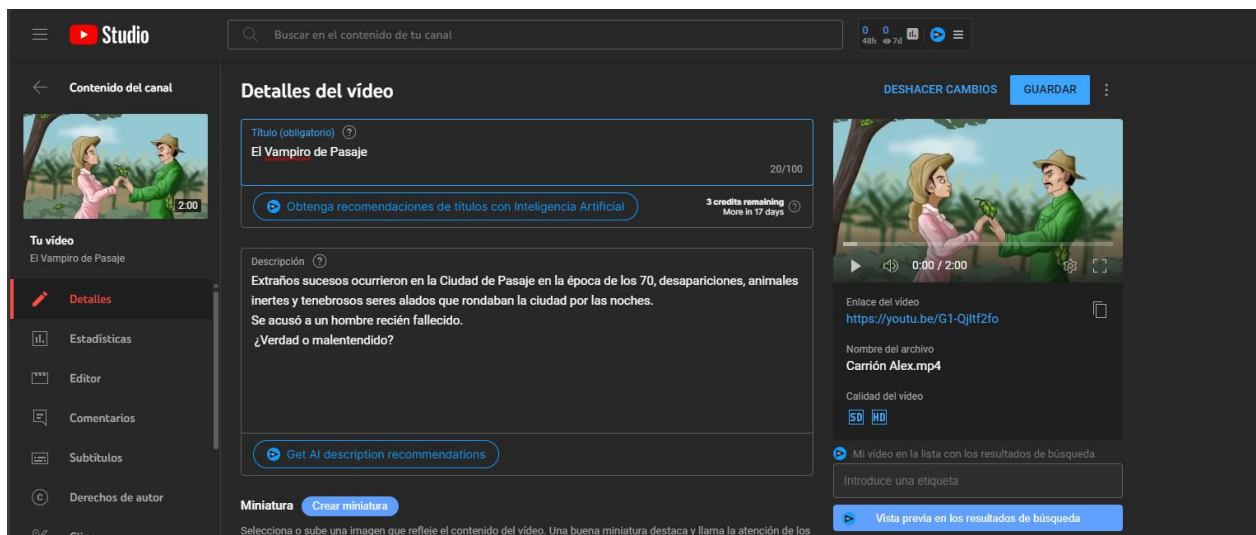
### 3.9 Distribución

Para la distribución de este proyecto se eligió la plataforma *YouTube* se aplicó la metodología propuesta por Singh para poder llegar a un gran número de personas y maximizar su impacto ya que el pilar fundamental de esta metodología es aprovechar al máximo las herramientas y funciones que nos brindan esta plataforma para aumentar la visibilidad y el compromiso que tiene el público meta con él.

Las palabras clave se usaron de manera estratégica siendo muy relevantes y detalladas para optimizar su búsqueda y la indexación del contenido de *YouTube*. Esto nos permite mejorar la visibilidad del proyecto y alcanzar una audiencia más alta. Además, *YouTube* nos proporciona herramientas para poder analizar los datos y métricas para comprender el comportamiento de la audiencia y poder identificar las falencias o aciertos que se tenga para poder editar los parámetros y poder generar un mejor rendimiento en futuros trabajos.

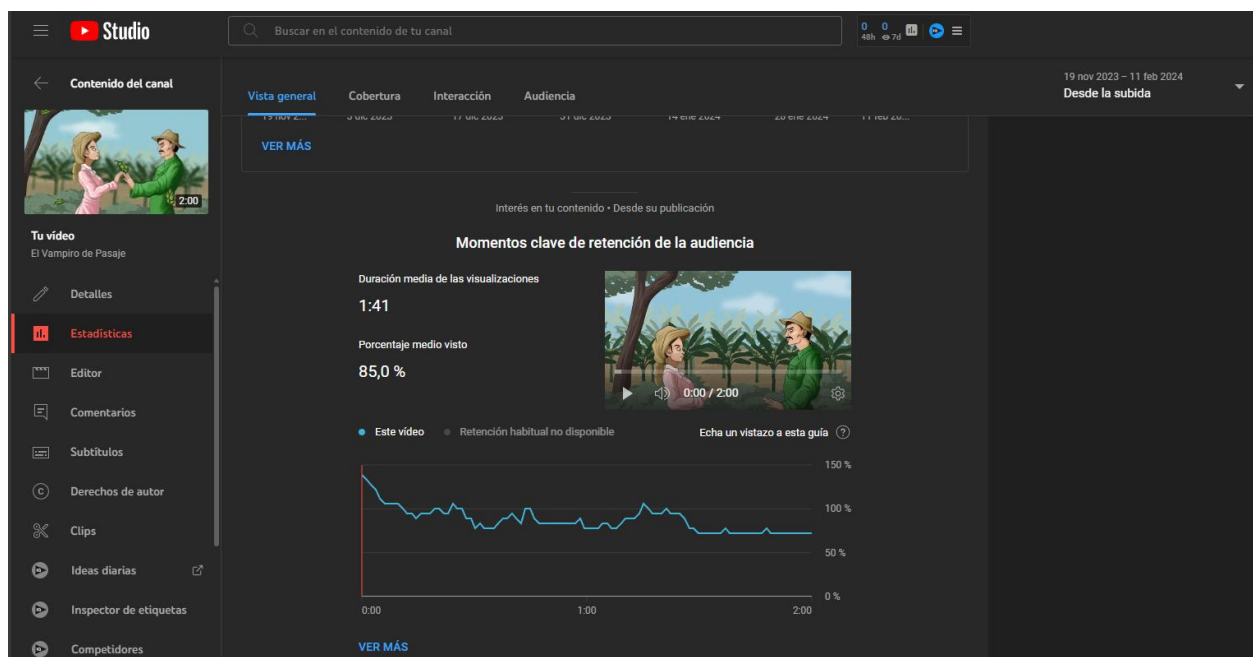
**Figura 29**

*Distribución del material en YouTube*



**Nota:** Aplicación de descripción del material audiovisual **Tomado de:** YouTube Studio.

**Figura 30**  
*Distribución del material en YouTube*



**Nota:** Retención de la audiencia. **Tomado de:** YouTube Studio.

Se puede revisar el producto final en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=3kD-oDBbyHg>

## Aprendizaje

Durante el proceso de elaborar este proyecto audiovisual tuve la oportunidad de entender mejor al público objetivo, pude comprender cuales eran sus necesidades y también entender las dificultades que tienen al encontrar cierto material de aprendizaje. Con la ayuda de muy buenos referentes que me ayudaron a comprender mejor el problema durante la etapa investigativa. Analicé las necesidades del público objetivo y logré comprender cual era la mejor técnica para enfrentar la problemática. Gracias a esto fui aprendiendo nuevas técnicas de edición y apliqué las aprendidas en las clases recibidas durante mi etapa de formación. Además, gracias a los homólogos que investigué aprendí también a mejorar mi dicción al hablar y a hacerlo con más fluidez.

Una parte muy desafiante para mí, fue tratar de comprimir una historia relativamente larga en tan solo dos minutos ya que fue el establecido en el *brief*. La metodología que aplica Blazer me ayudó mucho en este proceso, puesto que al entender las tres fases de un guion es útil al momento de resumir una historia sin que esta pierda su encanto, y sea atrayente al público.

Al ya haber trabajado previamente en proyectos audiovisuales tenía un grado de conocimiento en el uso de programas de edición y post producción de audio. El programa *Adobe audition* es muy útil para mí por ende fue el programa principal para este proceso. Las dificultades que se presentaron fueron al momento de la grabación ya que el ruido exterior es muy complicado de editar, pero se logró tener un buen resultado.

Al momento de bocetar fue un pilar fundamental el proyecto de titulación de López, debido a que el proceso de bocetaje me ayudó mucho a visualizar cómo se verían los personajes y aplicarlos al *storyboard* y *animatic*. A partir de aquí pude corregir varias vistas que no me parecían correctas o innecesarias, siendo el *animatic* una parte muy importante en esta etapa ya que me dio una guía principal para adaptarla al audio ya elaborado. Posteriormente la digitalización de los personajes fue lo que más tiempo requiere, ya que se debe trabajar en capas individuales, usualmente se cometen errores que afectan al momento de la animación, por ende, tuve que ser muy cuidadoso al vectorizar todos los bocetos

*Adobe After effects* Es un programa muy completo pero muy difícil de dominar, pero el movimiento de las cámaras fue muy placentero realizarlo ya que fue el momento donde sentí que el proyecto estaba tomando vida y gracias a los consejos que me brindó mi tutor, también adquirí nuevos conocimientos en la aplicación de expresiones en este programa de edición.

Gracias a que soy poseedor de un canal de *YouTube* sabía con anterioridad cómo manejar la distribución en esta plataforma y no tuve dificultades al usar las herramientas indicadas por Singh. Pero otras plataformas de distribución fueron nuevas para mí, pero de igual manera se puede extrapolar al conocer ciertos términos que al final son los mismos pero explicados de manera diferente.

Todas las metodologías me sirvieron de mucho, pero sin duda sentí que mi momento más creativo fue al momento de escribir la historia ya que pude aplicar las técnicas aprendidas, sacar las cosas que no eran importantes y lo que si importaba debía darle un aire atrayente y que enganche. Al final todo esto dio como resultado un producto audiovisual profesional y muy pulido artísticamente.



## Referencias

Blazer, L. (2016). *Animate storytelling: Simple steps for creating Animation y motion graphics*. Estados Unidos: Peach pitch press.

Mayer, R. (2005). *Cognitive theory of multimedia learning*. Retrieved from Cambridge University: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816819.004>

Singh, S. (2010). *Social Media Marketing For Dummies*. Canada: WILEY.

Tae López , C. (2020). *Fundamentos Técnicos para un Diseño de Personaje Consciente y Eficaz*. Retrieved from studocu: <https://www.studocu.com/pe/document/escuela-superior-autonoma-de-bellas-artes-diego-quispe-tito-del-cusco/disenio-grafico/fundamentos-tecnicos-para-un-diseno-de-personaje-consciente-y-eficaz/70317474>

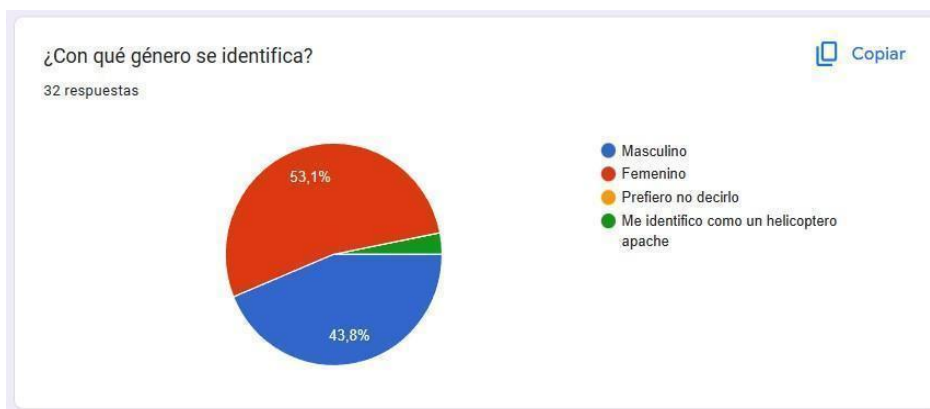
Anexos

Anexo A

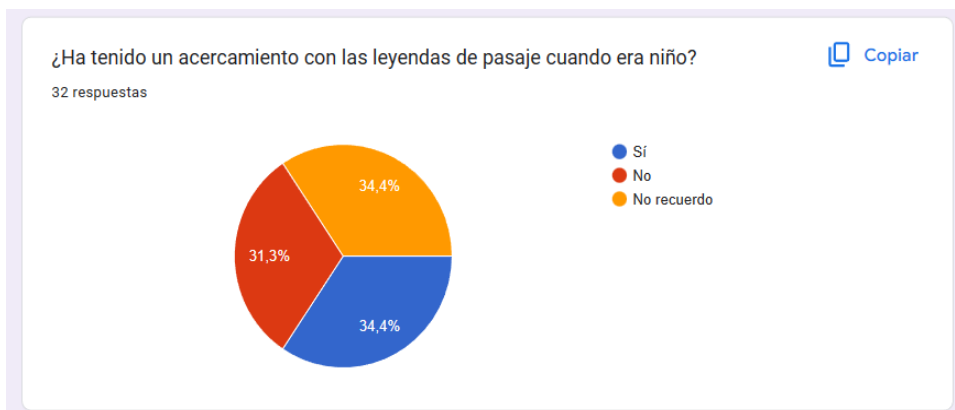


**Nota:** Entrevista con el profesor Manolo Armijos.

Anexo B  
Encuestas



**Nota:** Encuesta público objetivo **Instrumento:** *Google forms*. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.



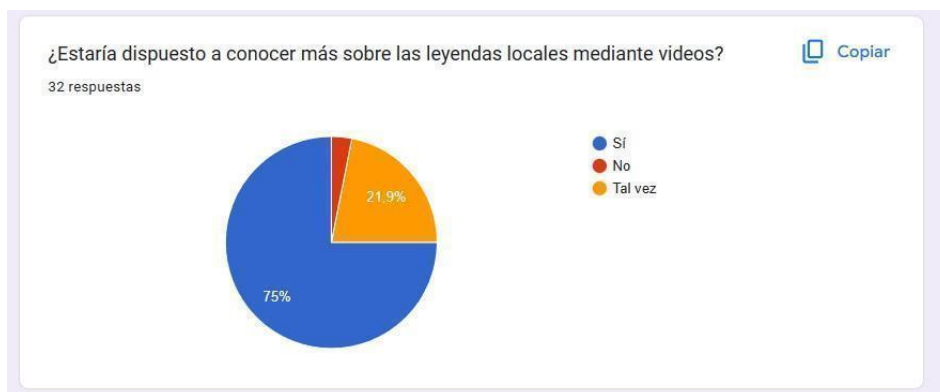
**Nota:** Encuesta público objetivo **Instrumento:** *Google forms*. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.



**Nota:** Encuesta público objetivo **Instrumento:** *Google forms*. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.



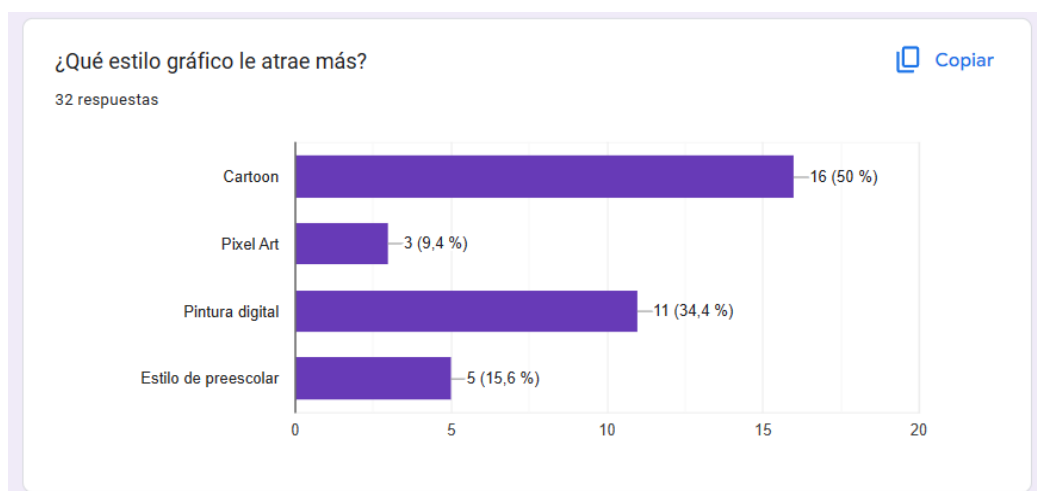
**Nota:** Encuesta público objetivo **Instrumento:** *Google forms*. Elaborado por: Alex Carrión, 2023



**Nota:** Encuesta público objetivo **Instrumento:** *Google forms*. Elaborado por: Alex Carrión, 2023.



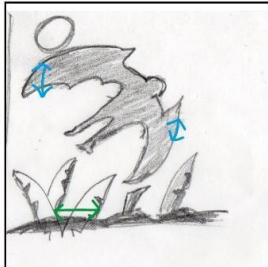
**Nota:** Encuesta público objetivo **Instrumento:** *Google forms*. Elaborado por: Alex Carrión, 2023



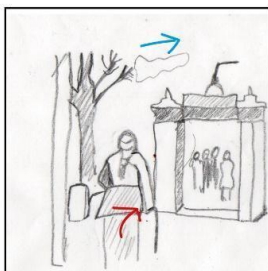
**Nota:** Encuesta público objetivo **Instrumento:** *Google forms*. Elaborado por: Alex Carrión, 2023

## Anexo C Storyboard

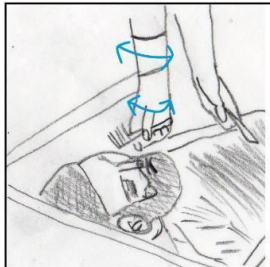
Voz en off narrando la historia.



Escena: 5  
 Descripción: Ser sobrenatural alado con cultivo de banano debajo  
 Lugar: Exterior/Bananera  
 Momento del día: Noche  
 Plano: General  
 Duración: 00:32-00:39  
 Animación:2D, Movimiento articulado



Escena: 6  
 Descripción: Mujer entrando al cementerio  
 Lugar: Exterior/Cementerio  
 Momento del día: Día  
 Plano: General  
 Duración: 00:39-00:47  
 Animación:2D, Mujer acercándose a la entrada



Escena: 7  
 Descripción: Barbero cortando barba del cadáver  
 Lugar: Interior mausoleo.  
 Momento del día: Noche  
 Plano: Primer plano  
 Duración: 00:47-00:58  
 Animación:2D,movimiento de manos

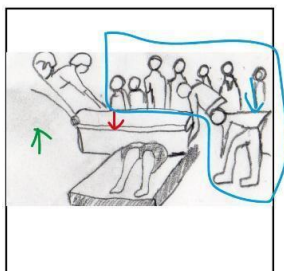


Escena: 8  
 Descripción: Gota de sangre cae de la boca del cadáver  
 Lugar: Interior/ataud  
 Momento del día: noche  
 Plano: primerísimo primer plano  
 Duración: 00:58-01:12  
 Animación:2D leve movimiento de la sangre cayendo.

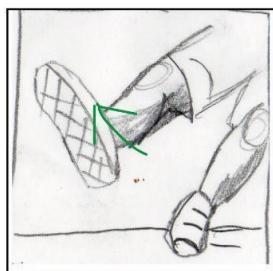
Voz en off narrando la historia.



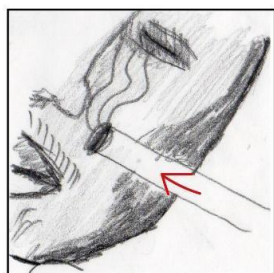
Escena: 9  
 Descripción: hombre gritando horrorizado  
 Lugar: Interior/Mausoleo  
 Momento del día: Noche  
 Plano: Primerísimo primer plano  
 Duración: 01:12-01:17  
 Animación: 2D, Movimiento "Shacking"



Escena: 10  
 Descripción: Sacan al hombre de su ataud  
 Lugar: Exterior/Cementerio  
 Momento del día: amanecer  
 Plano: General  
 Duración: 01:17-01:22  
 Animación: 2D, Parallax multitud baja y ataud sube junto a las personas más cercanas a él

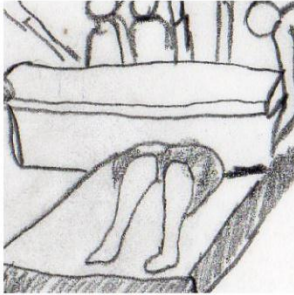


Escena: 11  
 Descripción: hombre pateando el cadaver  
 Lugar: Exterior/Cementerio.  
 Momento del día: Día  
 Plano: Primer plano  
 Duración: 01:22-01:24  
 Animación: 2D, movimiento de pierna

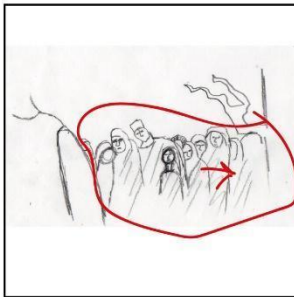


Escena: 12  
 Descripción: Cigarrillo acercándose al rostro para quemarlo.  
 Lugar: Exterior/Cementerio  
 Momento del día: Día  
 Plano: primerísimo primer plano  
 Duración: 01:24-01:26  
 Animación: 2D leve movimiento del cigarrillo acercándose al rostro.

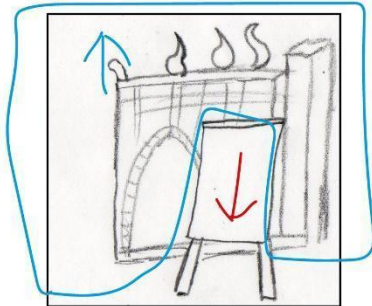
Voz en off narrando la historia.



Escena: 13  
Descripción: Multitud rodeando al cadaver  
Lugar: Exterior/Cementerio  
Momento del día: Tarde  
Plano: Primer plano  
Duración: 01:26-01:30  
Animación:2D, Gente moviéndose cerca del cuerpo

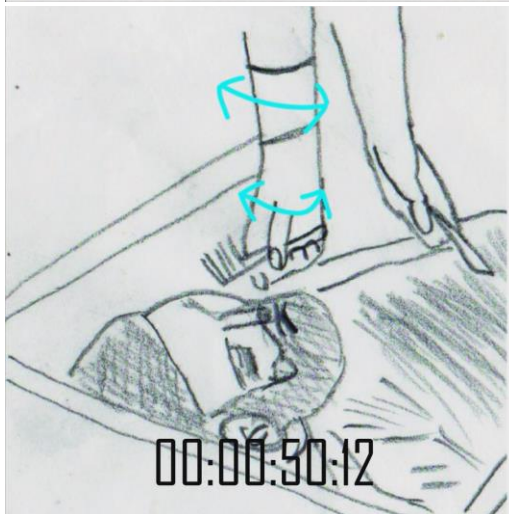
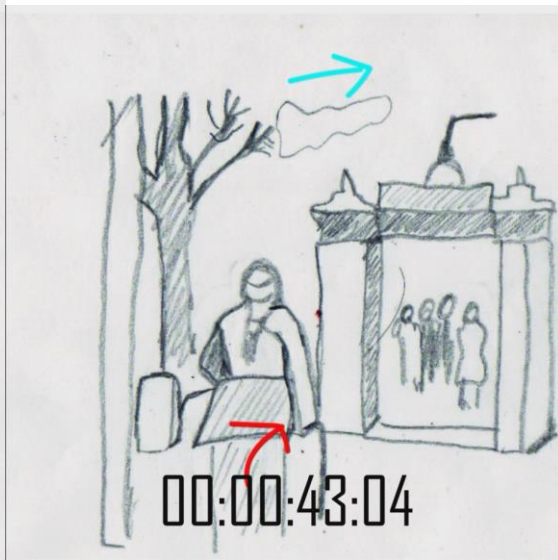
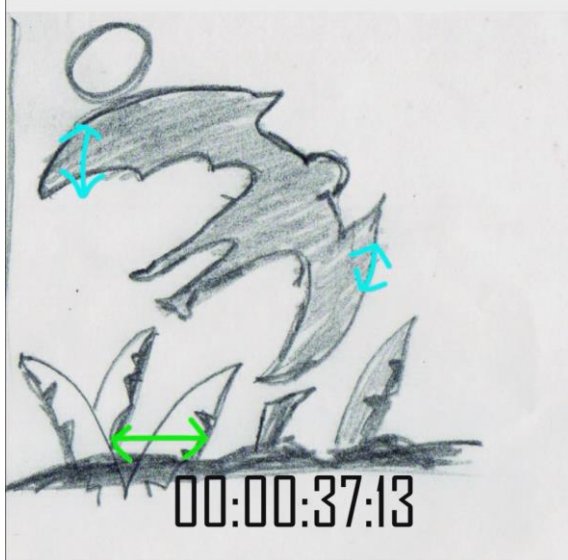
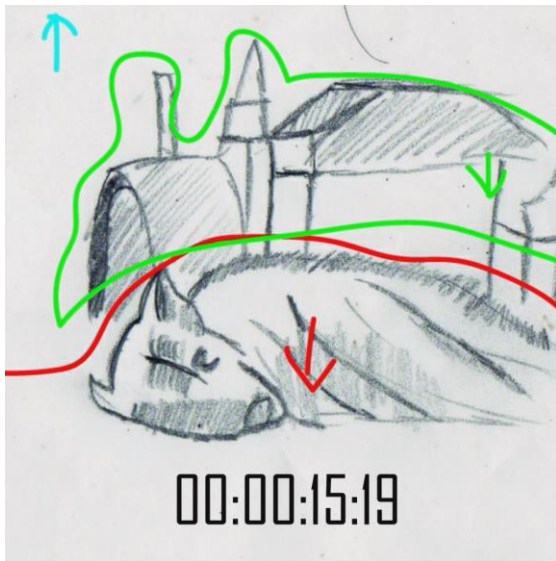


Escena: 14  
Descripción: Multitud frente a la mujer (De espaldas)  
Lugar: Exterior cementerio.  
Momento del día: Tarde  
Plano: Plano americano/General  
Duración: 01:30-01:37  
Animación:2D, Parallax, Movimiento Horizontal de la camara con la mujer fija.

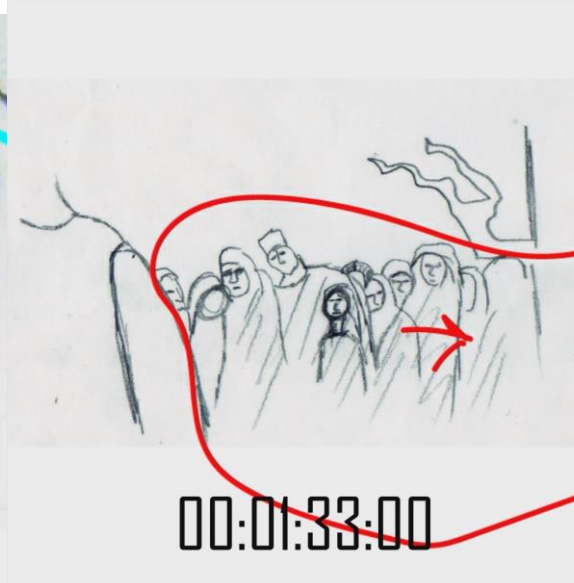
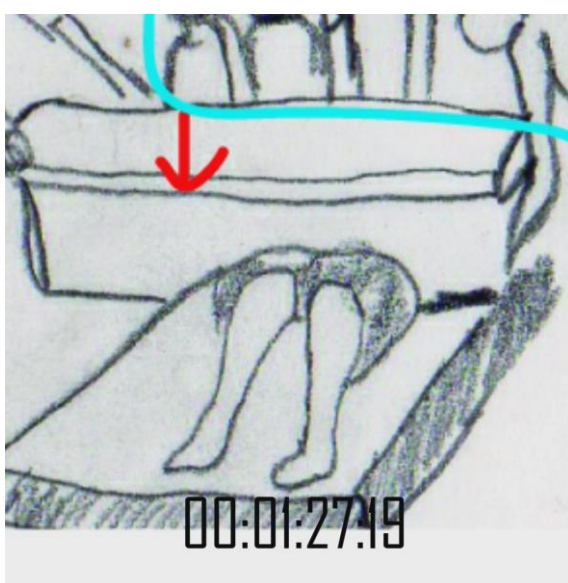
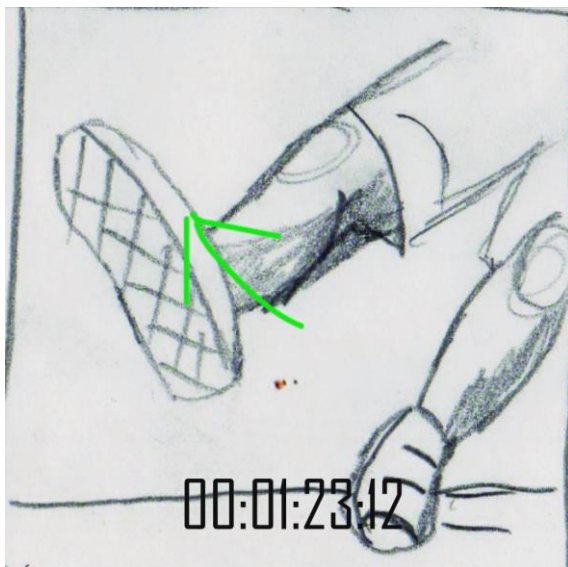
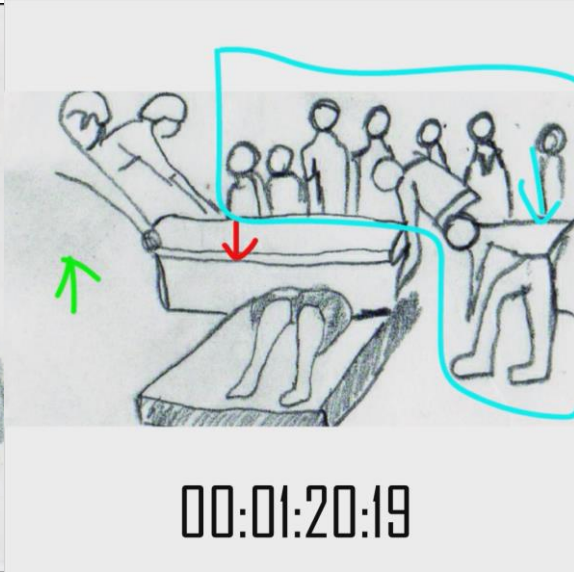
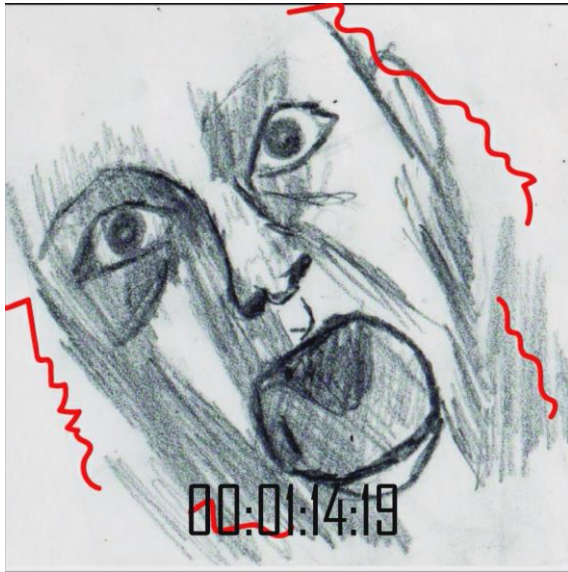


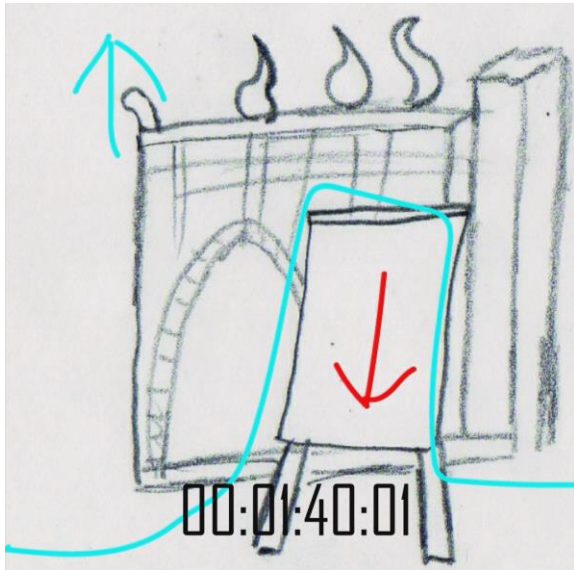
Escena: 15  
Descripción: entrada del cementerio con caltel  
Lugar: Exterior/Cementerio.  
Momento del día: Día  
Plano: Primer plano  
Duración: 01:37-01:50  
Animación:2D, Parallax fondo sube y letrero baja.

## Anexo D Animatic



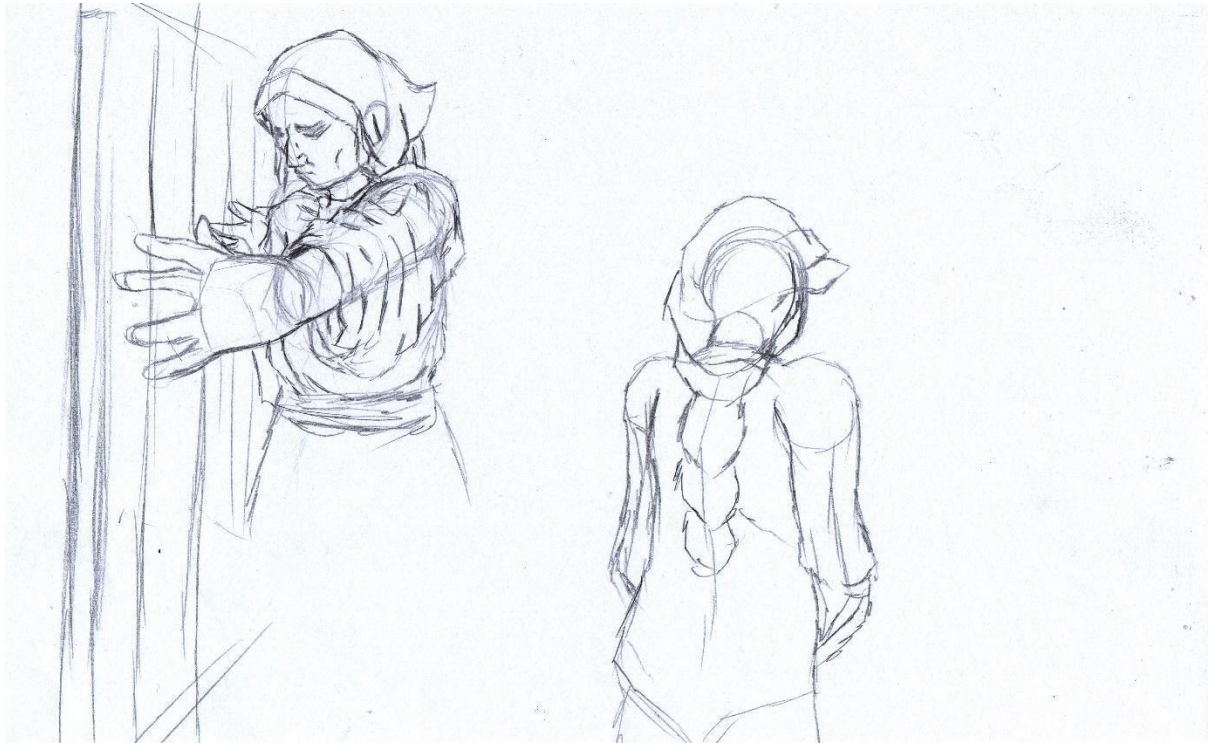






## Anexo E Proceso de bocetaje





**Nota:** Escena de una ciudadana cerrando la puerta y del otro lado el boceto de Carmen Solano de espaldas. Elaborado por: Alex Carrión, 2023

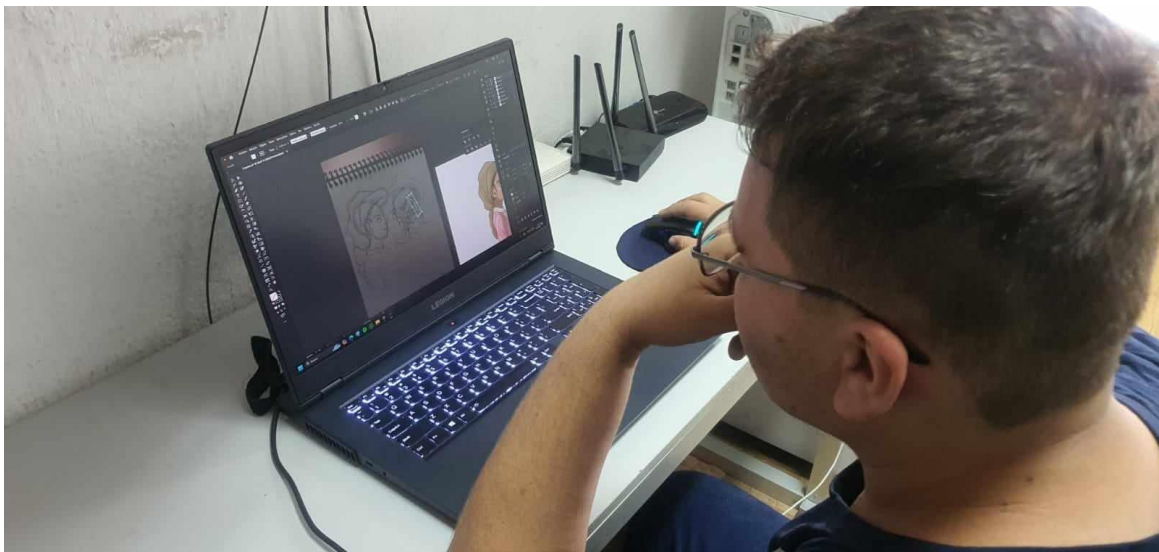


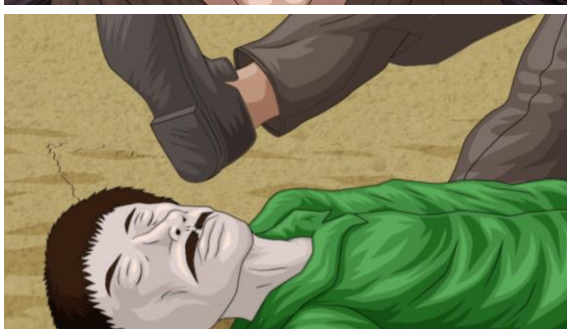
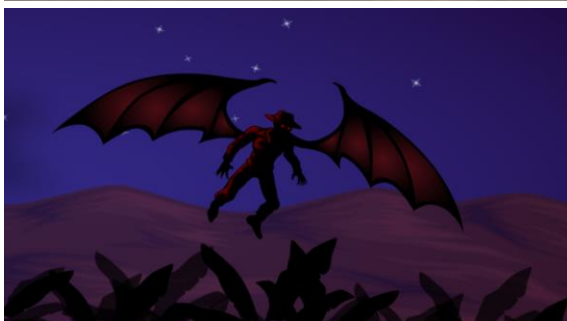
**Nota:** Bocetos del cuerpo de Antonio Guamán. Elaborado por: Alex Carrión, 2023



**Nota:** Bocetos del cuerpo de Antonio Guamán. Elaborado por: Alex Carrión, 2023

## Anexo F Digitalización

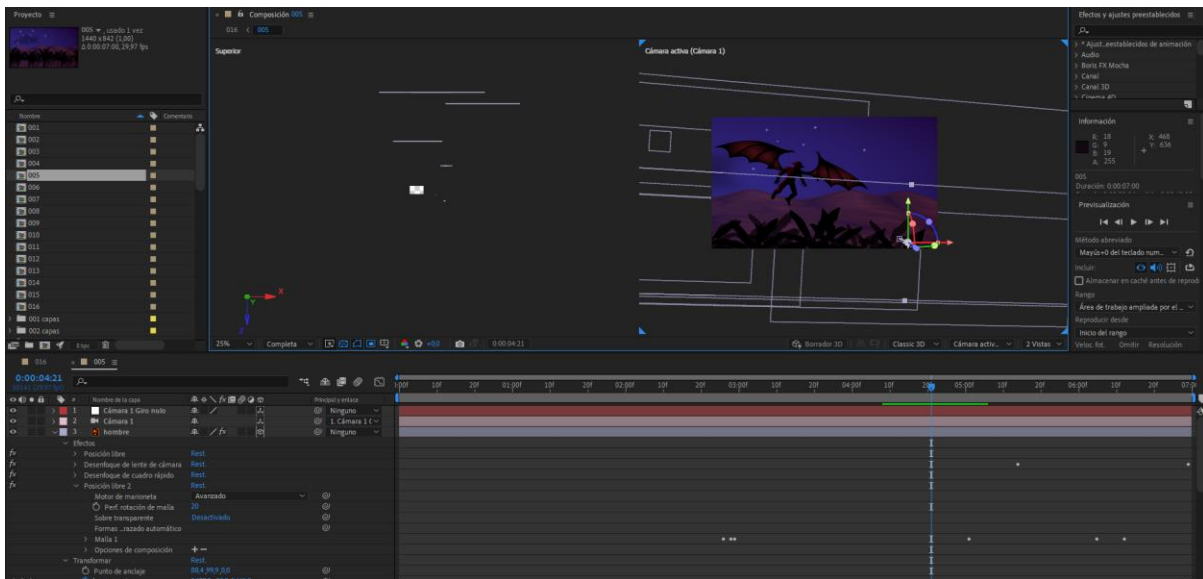




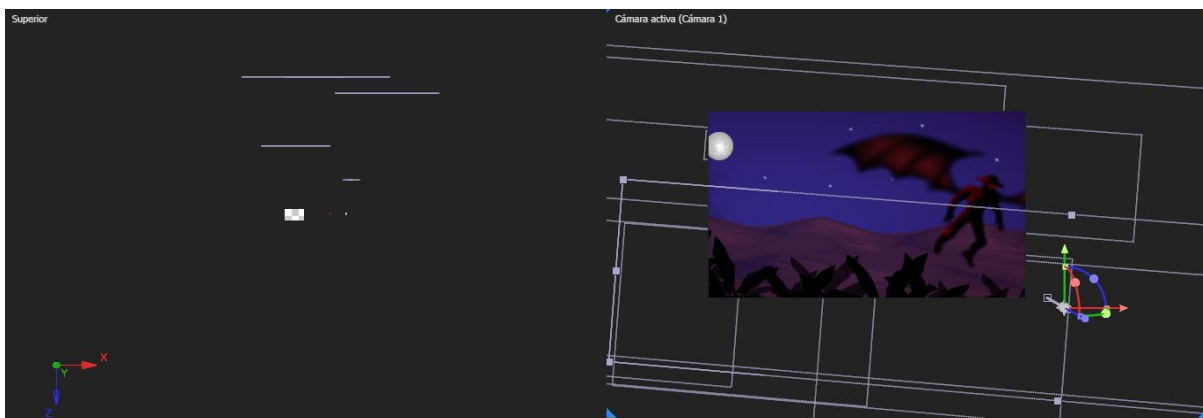


**Nota:** Escenas finales. Elaborado por: Alex Carrión, 2023

## Anexo G Animación



**Nota:** Proceso de animación. **Instrumento:** *Adobe After Effects*. Elaborado por: Alex Carrión, 2023



**Nota:** Proceso de animación. **Instrumento:** *Adobe After Effects*. Elaborado por: Alex Carrión, 2023