

**Escuela Superior Politécnica del Litoral**

**Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual**

Producción de cortometraje de animación experimental para darle visibilidad a  
las mujeres deportistas ecuatorianas.

ARTE-561

**Proyecto Integrador**

Previo la obtención del Título de:

**Licenciada en Producción para Medios de Comunicación**

Presentado por:

Susana Doménica Estrada Sánchez y María Gabriela Leyton Zapata

Guayaquil - Ecuador

Año: 2025

## **Dedicatoria**

---

Este trabajo está dedicado a todas las mujeres que practican deporte y persiguen sus sueños, a la nueva generación de deportistas ecuatorianas, para que puedan verse reflejadas en la sociedad y en los medios, y a nosotras, como creadoras y autoras, por aportar con nuestra visión y creatividad al reconocimiento de estas historias.

## **Agradecimientos**

---

Agradecemos profundamente a nuestras familias por su apoyo incondicional en todas las etapas del proceso, así como a nuestros amigos y colaboradores, quienes brindaron su tiempo, recursos para hacer posible este proyecto. Extendemos nuestro reconocimiento a las academias, clubes deportivos y a todas las deportistas que compartieron con nosotras su tiempo y experiencias, permitiéndonos representar y compartir sus historias. Finalmente, agradecemos a nuestra tutora por su constante guía y seguimiento durante todo el proceso, ayudándonos a orientar y consolidar cada etapa del proyecto.



## Declaración expresa

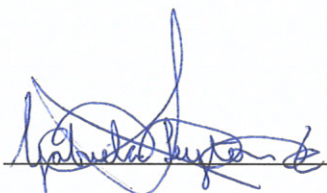
---

Nosotros María Gabriela Leyton Zapata y Susana Doménica Estrada Sánchez acordamos y reconocemos que la titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe en este acto una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra con facultad de sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, así como para la creación y uso de obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores.

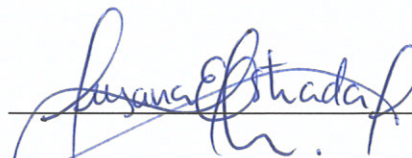
La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por mí/nosotros durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que me/nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de mi/nuestra innovación, de ser el caso.

En los casos donde la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la ESPOL comunique al/los autor/es que existe una innovación potencialmente patentable sobre los resultados del proyecto de graduación, no se realizará publicación o divulgación alguna, sin la autorización expresa y previa de la ESPOL.

Guayaquil, 30 de mayo del 2025.



María Gabriela Leyton Zapata.



Susana Doménica Estrada Sánchez

---

## Evaluadores

---

---

**Msc. Omar Rodríguez Rodríguez**

Profesor de Materia

---

**PhD. Iria Cabrera Balbuena**

Tutor de proyecto



## Resumen

El proyecto se centra en la problemática de la invisibilidad de las mujeres jóvenes deportistas en Ecuador, particularmente en disciplinas poco reconocidas como el patinaje artístico. Su objetivo principal es desarrollar un cortometraje de animación experimental que represente, a través de un relato real, las dificultades que enfrentan las deportistas ante la falta de apoyo institucional, social y mediático. La hipótesis plantea que el lenguaje audiovisual, mediante recursos narrativos y visuales no convencionales, puede convertirse en un medio eficaz para visibilizar estas experiencias y abrir espacios de reconocimiento. Para el desarrollo de la propuesta se emplearon técnicas de *mix media*, *stop motion* y registro audiovisual, combinando recursos de animación digital y analógica con escenas filmadas en contextos reales. La producción contempló fases de preproducción, producción postproducción, en las que se integraron disciplinas deportivas variadas, ilustraciones y un diseño sonoro adaptado al ritmo narrativo. Como resultado, se obtuvo el cortometraje “País de Campeonas”, una obra híbrida que combina la ficción con la realidad para transmitir las emociones, la dedicación y las habilidades de las deportistas. Se concluye que este tipo de proyectos permite aportar a la visibilidad del deporte femenino desde un enfoque artístico y social, generando un producto innovador y relevante en el contexto ecuatoriano.

**Palabras clave:** deporte femenino, cortometraje, animación experimental, visibilidad, Ecuador.

### ***Abstract***

*The project focuses on the issue of the invisibility of young female athletes in Ecuador, particularly in lesser-known disciplines such as figure skating. Its main objective is to develop an experimental animated short film that uses symbolic storytelling to represent the difficulties faced by female athletes due to a lack of institutional, social, and media support. The hypothesis is that audiovisual language, through unconventional narrative and visual resources, can become an effective means of making these experiences visible and opening up spaces for recognition. To develop the proposal, mixed media, stop motion, and audiovisual recording techniques were used, combining digital and analog animation resources with scenes filmed in real contexts. The production included pre-production, production, and post-production phases, which integrated various sports disciplines, illustrations, and a sound design adapted to the narrative rhythm. The result was the short film “País de Campeonas” (Country of Champions), a hybrid work that combines fiction with reality to convey the emotions, dedication, and skills of female athletes. It is concluded that this type of project contributes to the visibility of women's sports from an artistic and social perspective, generating an innovative and relevant product in the Ecuadorian context.*

*Keywords: women's sports, short film, experimental animation, visibility, Ecuador.*

## Índice general

|                                                                                          |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Resumen .....                                                                            | 6  |
| <i>Abstract</i> .....                                                                    | 7  |
| Índice general .....                                                                     | 8  |
| Abreviaturas .....                                                                       | 10 |
| Índice de figuras.....                                                                   | 11 |
| 1.                    Capítulo 1 .....                                                   | 12 |
| 1.1    Introducción                                                                      | 13 |
| 1.2    Descripción del Problema.....                                                     | 15 |
| 1.3    Justificación del Problema .....                                                  | 16 |
| 1.4    Objetivos                                                                         |    |
| .....                                                                                    | 18 |
| 1.4.1 <i>Objetivo general</i> .....                                                      | 18 |
| 1.4.2 <i>Objetivos específicos</i> .....                                                 | 18 |
| 1.5    Marco teórico .....                                                               | 18 |
| 1.5.1    Contexto económico social en el deporte ecuatoriano.....                        | 18 |
| 1.5.2    Desigualdad de género y abandono deportivo femenino. ....                       | 19 |
| 1.5.3    Invisibilidad simbólica y representación mediática .....                        | 20 |
| 1.5.4    Lenguaje visual híbrido: referentes desde la publicidad y el cortometraje ..... | 22 |
| 2.                    Capítulo 2 .....                                                   | 26 |



|       |                                                             |    |
|-------|-------------------------------------------------------------|----|
| 2.1   | Metodología.....                                            | 27 |
| 2.1.1 | Formulación de alternativas y selección de la solución..... | 28 |
| 2.1.2 | Diseño conceptual y de arte.....                            | 28 |
| 2.1.3 | Producción y postproducción.....                            | 29 |
| 2.1.4 | Consideraciones éticas y legales .....                      | 30 |
| 3.    | Capítulo 3.....                                             | 31 |
| 3.1   | Resultados y análisis .....                                 | 32 |
| 3.1.1 | Resultado principal.....                                    | 32 |
| 3.1.2 | Proceso creativo y fases cumplidas .....                    | 32 |
| 3.1.3 | Aspectos narrativos y estéticos .....                       | 32 |
| 3.1.4 | Análisis del resultado .....                                | 33 |
| 4.    | Capítulo 4.....                                             | 34 |
| 4.1   | Conclusiones y recomendaciones .....                        | 35 |
| 4.1.1 | <i>Conclusiones</i> .....                                   | 35 |
| 4.1.2 | <i>Recomendación</i> .....                                  | 35 |
| 5.    | Referencias .....                                           | 37 |

### **Abreviaturas**

ESPOL Escuela Superior Politécnica del Litoral

ONU Organizaciones de Naciones Unidas

### Índice de figuras

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1. Campaña Publicitaria Nike - DreamCrazier.....              | 21 |
| Figura 2. Frame de Campaña Publicitaria Nike - What If You Can?..... | 22 |
| Figura 3. Cortometraje Create .....                                  | 23 |
| Figura 4. Opening sequence de la serie Amazing Runner .....          | 24 |
| Figura 5. Secuencia de VFX de tenis.....                             | 24 |

## **1. CAPÍTULO 1**

## 1.1 Introducción

En Ecuador, las mujeres que se dedican al deporte enfrentan una realidad marcada por la falta de visibilidad. A pesar de sus esfuerzos, disciplina y logros, sus historias suelen quedar relegadas frente a la cobertura mediática de otros sectores, lo que limita, tanto el reconocimiento de su talento como la valoración de su aporte en el ámbito deportivo y social. El presente proyecto nace de una observación directa sobre las condiciones que enfrentan muchas deportistas jóvenes en el Ecuador, que carecen de visibilidad y respaldo institucional. El patinaje artístico, deporte que combina técnica y expresión, se convierte en una plataforma idónea para explorar estas problemáticas. Las carencias estructurales, la falta de apoyo económico y mediático, y el desinterés proveniente de las instituciones deportivas, forman parte de un panorama que afecta directamente a las trayectorias de estas jóvenes atletas.

A partir de esta problemática, se plantea la realización de un cortometraje de ficción cuyo eje narrativo gira en torno a Kiara, una adolescente que entrena con dedicación en un entorno que desvaloriza su esfuerzo. La intención no es simplemente documentar una situación, sino construir una experiencia estética que represente, desde un lenguaje visual, las emociones ligadas a la frustración, impotencia y la resistencia. El objetivo del presente proyecto es generar una obra que, más allá de exponer un conflicto, permita al espectador conectar emocionalmente con una vivencia, muchas veces ignorada por los medios tradicionales.

Dentro de las disciplinas consideradas se tuvo contacto con mujeres deportistas de al menos nueve disciplinas, entre ellas: fútbol, vóley, gimnasia rítmica, karate, balonmano, baloncesto, tenis, ballet y en deporte de una a todos los deportes visual y narrativamente, patinaje artístico. Esta variedad permitió observar dinámicas comunes en cuanto a barreras estructurales, diferencias de género y limitaciones en apoyo institucional.

Algunas disciplinas que se presentan en el audiovisual como el fútbol femenino y el karate han sido especialmente relevantes por el crecimiento que han tenido en el país en los últimos años.

Para ello, se optó por una propuesta de animación experimental, combinando técnicas de *mix media*, *stop motion* y video en vivo. Esta elección responde tanto a una necesidad expresiva como conceptual. Los elementos y estilos visuales se alinean con la sensación de esfuerzo constante e inestabilidad emocional que atraviesa la protagonista. Del mismo modo, la incorporación de recursos como ilustración, texturas y animación se usan como metáfora del proceso interno de reconstrucción que Kiara transita frente a la adversidad.

El enfoque visual del proyecto se fundamenta en la relación entre forma y contenido. Se parte de la premisa de que la técnica no es un mero soporte, sino una extensión significativa del discurso. La estética realizada con técnica mixta quiere representar con mayor precisión los estados afectivos de la protagonista, creando un lenguaje propio donde lo visual no ilustre el guion, sino que lo complementa. Así se construye un relato visual que no solo busca el realismo mimético, sino la demostración simbólica de los estados emocionales que experimenta la protagonista.

La estructura narrativa del cortometraje se realiza a través de la fragmentación temporal, los cambios de ritmo y el uso de recursos no verbales, estableciendo una narrativa no lineal, sin presentar la secuencia de los hechos de forma cronológica. Esta aproximación busca reflejar la naturaleza emocional del conflicto, centrando la atención en la vivencia de Kiara más que en los detalles contextuales explícitos.



En este sentido, el cortometraje no se plantea únicamente como producto audiovisual, sino como un ejercicio de creación artística con fines comunicativos y sociales. La obra quiere ser un cortometraje para la experimentación formal y la crítica. A través de la fusión de lenguajes el proyecto aspira a abrir un espacio de reflexión sobre las condiciones de producción del deporte femenino en contextos latinoamericanos, poniendo en evidencia las barreras estructurales que enfrentan las mujeres para ejercer su derecho a competir, a expresarse y a ser reconocidas.

Finalmente, esta propuesta se sostiene en la convicción de que el arte, y en particular el audiovisual, tiene la capacidad de transformar la manera en que percibimos el entorno social. Al abordar un tema invisibilizado desde una mirada personal, el proyecto busca no solo documentar una problemática, sino también comunicar a través de lo visual, de manera metafórica.

## 1.2 Descripción del Problema

En Ecuador, el acceso al desarrollo deportivo se ve condicionado por estructuras institucionales que no garantizan igualdad de oportunidades para todos los atletas. Aunque existen entidades designadas para gestionar el presupuesto que el Gobierno asigna al fomento del deporte, la distribución de estos recursos carece de criterios claros y transparentes, lo que genera ambigüedad sobre cómo y a quién se apoya realmente. Este sistema intermedio, donde las decisiones no siempre se explicitan ni se justifican, crea una sensación de incertidumbre constante entre las deportistas.

Particularmente, las mujeres jóvenes que practican disciplinas como el patinaje artístico enfrentan una doble barrera: por un lado, la limitada asignación de recursos, y por

otro, la escasa representación en los espacios donde se define qué trayectorias merece respaldo. A pesar de demostrar compromiso, talento y resultados, muchas de ellas no pueden acceder a becas, financiamiento o acompañamiento técnico especializado. Esta situación evidencia un desfase entre el discurso institucional que promueve la inclusión y la práctica real, en la que las decisiones parecen responder a factores subjetivos o poco transparentes.

Este proyecto toma como punto de partida los relatos de deportistas que, a pesar de sostener rutinas exigentes y destacarse en su campo, no logran ser consideradas “aptas” para recibir apoyo. No se trata de casos aislados, sino de una experiencia compartida que afecta su continuidad, su salud emocional y su sentido de pertenencia dentro del deporte. La problemática, por tanto, no se limita a la falta de recursos, sino a la invisibilidad que recae sobre ellas, no solo como deportistas, también como mujeres. El cortometraje busca, desde el lenguaje audiovisual, representar esta condición y generar una reflexión sobre las estructuras que permiten que el esfuerzo constante no siempre sea reconocido ni valorado.

### **1.3 Justificación del Problema**

La falta de apoyo real a las jóvenes deportistas no solo afecta su desarrollo profesional, sino que debilita la estructura misma del deporte como espacio de equidad y representación. Abordar este problema desde el ámbito audiovisual es pertinente porque permite construir una mirada sensible, crítica y cercana que no depende únicamente de los datos o de lo institucional, sino de las experiencias reales y emocionales que atraviesan quienes viven esta exclusión.

El cortometraje propuesto se justifica como un ejercicio artístico y social que busca visibilizar una problemática sistemática desde una narrativa simbólica. A través del lenguaje del *stop motion* y el *mix media*, se representa la presión emocional, la inestabilidad y la persistencia que muchas deportistas enfrentan cuando no reciben el reconocimiento ni los recursos que su esfuerzo merece. En lugar de una denuncia directa, el proyecto apela a establecer una conexión con el espectador, abriendo un espacio de reflexión sobre los criterios actuales de apoyo y representación en el deporte ecuatoriano.

Este enfoque artístico responde también a la necesidad de diversificar las formas en que se habla del deporte femenino, alejándose de las lógicas tradicionales que lo reducen a estadísticas o noticias eventuales. La propuesta aporta valor tanto en el campo de la producción audiovisual como en el debate sobre género, cultura y reconocimiento. Resolver este problema desde lo narrativo no significa solucionarlo en términos prácticos, pero sí es una forma de intervenir en la conversación pública, dar voz a experiencias reales y construir nuevas imágenes que rompan con la invisibilidad.

## 1.4 Objetivos

### 1.4.1 Objetivo general

Desarrollar un cortometraje de animación experimental que visibilice las dificultades y la falta de apoyo que enfrentan las mujeres deportistas en Ecuador, a través de la historia de una patinadora que, luego de una experiencia de frustración, encuentra motivación al reconocerse en los caminos de otras mujeres que viven situaciones similares.

### 1.4.2 Objetivos específicos

1. Analizar las principales problemáticas que enfrentan las mujeres deportistas en Ecuador, con énfasis en los factores sociales, económicos y culturales que limitan su desarrollo, mediante la recopilación de testimonios y revisión bibliográfica.
2. Diseñar una dirección de arte coherente y expresiva que refuerce el mensaje del cortometraje, empleando técnicas de *mix media* y *stop motion* de forma creativa, con acceso para el público objetivo.
3. Seleccionar disciplinas deportivas practicadas por mujeres en el contexto ecuatoriano, con el fin de integrarlas narrativamente y representarlas mediante un estilo visual acorde, dentro de la obra audiovisual.

## 1.5 Marco teórico

### 1.5.1 Contexto económico social en el deporte ecuatoriano.

El desarrollo del deporte en Ecuador enfrenta desafíos relacionados con la distribución desigual y la gestión del presupuesto público. Para el ciclo 2022-2025, se destinó

un presupuesto histórico de aproximadamente USD 70,5 millones al alto rendimiento, representando un incremento del 56,67% con respecto al ciclo 2013-2016, cuando se asignaron USD 45 millones. A pesar de este aumento, persisten problemas como la deuda acumulada de USD 9,5 millones que ha afectado a federaciones y deportistas, y las brechas en la distribución de recursos que perjudican a atletas en desarrollo y disciplinas emergentes. Aunque el apoyo estatal incluye estímulos mensuales y premios por logros, la burocracia y la falta de equidad continúan siendo obstáculos importantes para el desarrollo deportivo. De este presupuesto, solo una parte llega directamente a los deportistas, lo cual resulta insuficiente frente a los costos que implica competir a nivel internacional. La participación de la empresa privada y la comunidad también es clave para el respaldo de los atletas, pero se requiere una gestión más eficiente y transparente para garantizar igualdad de oportunidades y sostenibilidad en el deporte ecuatoriano (Inca, 2024). Esta brecha financiera ha provocado la reducción de escuelas formativas, recortes en concentraciones y ha intensificado la desigualdad de oportunidades, especialmente en poblaciones vulnerables. Al mismo tiempo, las federaciones y el propio sistema son percibidos como opacos y sujetos a corrupción, desviación de fondos y favoritismos. Esta combinación de limitaciones económicas, mala administración y desigualdad estructural no solo genera abandono en jóvenes atletas, sino que también alimenta una narrativa de frustración y desgaste emocional, lo cual se busca visibilizar en este proyecto desde el lenguaje audiovisual.

#### 1.5.2 Desigualdad de género y abandono deportivo femenino.

La participación deportiva femenina presenta una tasa de abandono significativamente más alta en comparación con la masculina, especialmente durante la

adolescencia. A los 17 años, más del 50 % de las niñas han dejado de practicar algún deporte organizado, lo que duplica la cifra de los varones (Women in Sport, 2018). Este fenómeno se relaciona con múltiples factores interconectados que reproducen desigualdades estructurales:

1. Psicológicos: la baja autoestima, la falta de confianza y la presión social deterioran la motivación de muchas jóvenes (Crane & Temple, 2015).
2. Culturales: los estereotipos de género que asocian lo deportivo con la masculinidad desalientan la continuidad en disciplinas menos visibles, como el voleibol, la gimnasia o el patinaje artístico (García & Llopis-Goig, 2015).
3. Estructurales: la falta de entrenadoras mujeres, el acceso desigual a recursos y la menor prioridad institucional para el deporte femenino refuerzan la sensación de exclusión (ONU Mujeres, 2024).
4. Económicos: muchas atletas carecen del respaldo financiero necesario, especialmente en contextos donde el apoyo estatal es limitado o mal distribuido.

Estos factores explican el abandono temprano del deporte por parte de adolescentes mujeres y justifican la necesidad de proyectos que visibilicen esta realidad desde un enfoque crítico y narrativo.

### 1.5.3 Invisibilidad simbólica y representación mediática

El concepto de aniquilación simbólica, desarrollado inicialmente por Gerbner y Gross (1976), hace referencia a la omisión sistemática de ciertos grupos en los medios de comunicación, reforzando su marginación social. En el caso del deporte, la representación mediática de las mujeres suele estar marcada por la escasez de cobertura,

la sexualización o la focalización en aspectos emocionales y personales, en lugar de sus logros deportivos (Salido-Fernández & Muñoz-Muñoz, 2021).

Esta invisibilidad no es solo cuantitativa, sino también cualitativa: la narrativa mediática frecuentemente reproduce estereotipos de género que asocian la práctica deportiva con la masculinidad. El estudio de Oliveira y Teixeira (2019) sobre la cobertura de los Juegos Olímpicos de Río 2016 en medios brasileños lo confirma: entre 51 reportajes y 87 imágenes analizadas, predominó una narrativa basada en estándares estereotipados de feminidad, incluso cuando se destacaban los éxitos deportivos. Aunque la visibilidad cuantitativa aumentó, la construcción de esas imágenes no incluyó un reconocimiento auténtico del mérito atlético. En el caso ecuatoriano, investigaciones locales apuntan a que la representación de mujeres deportistas en medios como la prensa escrita y televisión suele ser esporádica y vinculada a situaciones anecdóticas, en lugar de enfatizar su rendimiento atlético.

Esta representación limitada genera un ciclo de invisibilidad: a menor cobertura, menor cantidad de referentes femeninos para nuevas generaciones, lo cual contribuye al abandono deportivo temprano. En este contexto, el audiovisual emerge como un canal alternativo con potencial para contrarrestar estas narrativas dominantes y visibilizar las historias emocionales y reales de las atletas (Hayhurst, Thorpe & Chawansky, 2021).

#### 1.5.4 Lenguaje visual híbrido: referentes desde la publicidad y el cortometraje

Para la propuesta visual del cortometraje se consideraron referencias provenientes del ámbito publicitario, ya que diversas campañas de marcas deportivas internacionales como Nike han logrado construir narrativas de fuerte carga emocional. Entre ellas, “Dream Crazier” destaca por visibilizar a mujeres deportistas en distintos contextos, mientras que “What If You Can?” utiliza recursos del storytelling para mostrar cómo la protagonista descubre su potencial a través del deporte. Estas piezas, aunque breves, presentan estructuras narrativas sólidas que resultan apropiadas para inspirar y orientar la propuesta de este proyecto audiovisual.



Figura 1. Campaña Publicitaria Nike - Dream CrazierFuente:

<https://youtu.be/zWfX5jeF6k4?si=osH6-CcRdTwyO24S>





Figura 2. Frame de Campaña Publicitaria Nike - What If You Can? Fuente:

[https://youtu.be/C\\_BZQkU5Cds?si=jWUUmUWYAwa2YfI](https://youtu.be/C_BZQkU5Cds?si=jWUUmUWYAwa2YfI)

Así mismo, obras audiovisuales como el cortometraje *Create* (Duneshenko, 2024) resultan particularmente relevante como referencia para el presente proyecto, al ser un ejemplo concreto de cómo es posible construir una narrativa emocional concisa y efectiva mediante el empleo de recursos visuales mixtos. Este tipo de propuesta permite representar estados anímicos complejos como la frustración y a la vez la inspiración, sin recurrir a una exposición lineal o explícita de los acontecimientos. Su carácter experimental explora, desde una perspectiva estética, la articulación de lenguajes digitales y analógicos dentro de una misma pieza, ofreciendo una alternativa expresiva al realismo tradicional y abriendo posibilidades para narrativas simbólicas con alto impacto.



Figura 3. Cortometraje *Create* (Dunesenko, 2024) Fuente:

<https://vimeo.com/1008112507?>

Dentro de las referencias visuales analizadas se destaca la opening sequence de la serie *Amazing Runner*, en la cual se observa un uso intencional de técnicas de *mix media*. La propuesta combina trazos y pinceladas de distintas texturas que aportan dinamismo a la narrativa visual, al mismo tiempo que introduce un estilo de ilustración de personajes que refuerza el carácter expresivo y artístico de la obra. Este recurso sirve como ejemplo para la exploración de visuales híbridos que enriquecen la creación de proyectos audiovisuales experimentales.



Figura 4. Opening sequence de la serie *Amazing Runner*, ejemplo de mix media. Fuente: <https://vimeo.com/486382498?>

Otra referencia significativa fue el trabajo con secuencias de VFX en *APT Tour*, desarrollado por Yuri Duarte. En este proyecto, la aplicación de efectos visuales en escenas de tenis demuestra cómo la integración de herramientas digitales puede potenciar la espectacularidad y el ritmo de una propuesta.

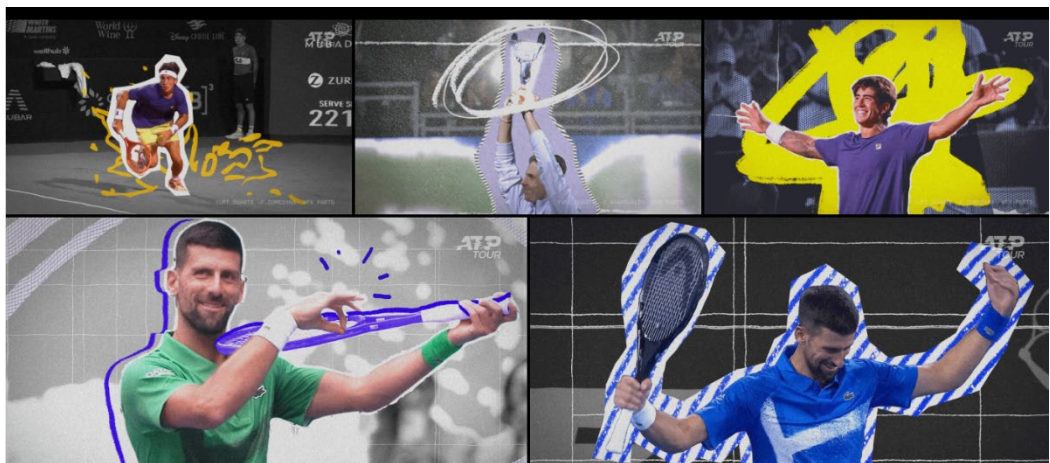


Figura 5. Secuencia de VFX de tenis realizada por Yuri Duarte para el proyecto

*APT Tour*. Fuente: <https://www.behance.net/gallery/227371849/ATP-TOUR-VFX-MOTION>

## **2. CAPÍTULO 2**

## 2.1 Metodología.

El presente cortometraje se desarrolla bajo una metodología cualitativa, que incluye conversaciones con mujeres del deporte ecuatoriano. Durante el proceso creativo y de investigación, se mantuvo una interacción directa con mujeres de, al menos, nueve disciplinas distintas, así como con sus entrenadores, entrenadoras y gestores deportivos, lo que enriqueció la comprensión del contexto desde múltiples perspectivas. La metodología cualitativa guio el desarrollo del proyecto, permitiendo explorar las experiencias y percepciones de las deportistas desde un enfoque creativo. La investigación previa incluyó revisión bibliográfica sobre el abandono deportivo femenino, análisis de datos estadísticos y recopilación de testimonios. Posteriormente, se desarrolló el guion, el storyboard y un animatic para validar el ritmo narrativo y estético.

La población referencial está constituida por mujeres deportistas en el país, mientras que la muestra se delimita en una deportista de alto rendimiento: Keyla Díaz, patinadora profesional, cuya historia se convierte en el eje narrativo del cortometraje. Su experiencia personal sintetiza muchas de las realidades observadas en campo y contribuye a generar empatía con las deportistas y sus vidas.

Si bien no se realizaron entrevistas estructuradas o encuestas, se aplicó también una metodología de observación directa, análisis, y recopilación audiovisual de testimonios y entrenamiento en campo. Esta diversidad de disciplinas deportivas aportó riqueza al enfoque narrativo, permitiendo construir un relato más amplio y representativo del papel de la mujer en el deporte ecuatoriano., proponiendo una reflexión a través del lenguaje cinematográfico.



### 2.1.1 Formulación de alternativas y selección de la solución

Desde el inicio, el proyecto se concibió como un cortometraje con enfoque narrativo que retratara la experiencia de las adolescentes deportistas en Ecuador, visibilizando sus realidades. Durante el proceso de ideación, se identificaron diversas aristas que atraviesan estas vivencias, como los estereotipos de género, la presión por el rendimiento, la desvalorización del deporte femenino y el abandono deportivo. La historia evolucionó a partir de conversaciones informales con deportistas nacionales, complementadas con la revisión de reportajes y noticias sobre atletas ecuatorianas que han destacado internacionalmente a pesar de las dificultades estructurales.

Se evaluaron distintas alternativas de realización: un cortometraje de ficción con un tratamiento clásico, una campaña publicitaria con piezas audiovisuales dinámicas, y un producto híbrido que fusionara lo narrativo con el ritmo visual de la publicidad.

Tras analizar cada propuesta, se optó por un cortometraje de ficción que integrara técnicas como el *mix media* digital, stop motion con recortables y elementos de publicidad. Esta decisión respondió a la necesidad de mantener un estilo visual rítmico.

### 2.1.2 Diseño conceptual y de arte

La idea conceptual del cortometraje surgió de la intención de crear un producto audiovisual que fuese, tanto narrativamente potente, como visualmente distintivo. El propósito era construir una narrativa que representara las vivencias de las mujeres deportistas, reflejando sus luchas frente a la falta de apoyo económico y mediático.

Narrativamente, la protagonista Kiara simboliza a muchas deportistas que se ven obligadas a abandonar sus carreras por la ausencia de respaldo institucional. Visualmente,

se buscó que cada deporte representara cualidades compartidas como velocidad, fluidez, equilibrio, fuerza, anticipación, presión, control y dominio.

Inicialmente se planteó la posibilidad de realizar todo el cortometraje en *stop motion* con el estilo paper cut, pero la propuesta evolucionó hacia una combinación con técnicas de animación experimental. Este cambio se debió a consideraciones económicas, técnicas y estéticas, ya que el cortometraje abarca múltiples deportes y escenarios.

### 2.1.3 Producción y postproducción

La producción se llevó a cabo en un periodo intensivo de tres semanas consecutivas. Las dos primeras semanas estuvieron destinadas a la filmación en los clubes deportivos de ocho disciplinas distintas. En cada una de estas locaciones se registraron tanto las rutinas de las atletas como momentos de interacción con sus entrenadores y entornos reales de entrenamiento.

La tercera semana se concentró en una jornada completa de grabación dividida en dos bloques: media jornada en una cancha donde se rodó la secuencia clave con la actriz principal de patinaje artístico y media jornada en la locación del cuarto de Kiara, la protagonista.

Previo a esta última semana, se llevó a cabo el diseño de arte y la ambientación de ambas locaciones, cuidando cada detalle visual para potenciar la carga simbólica del relato.

Además de estas filmaciones, se realizó una secuencia animada en técnica *stop motion*, cuya producción implicó una fase previa de preproducción escenográfica. En esta etapa departamento de arte ilustró escenarios inspirados en teatros tradicionales, con ilustraciones hechas a digital que representaban de forma simbólica el entorno de una

bailarina. También se planificaron previamente los fotogramas de movimiento de la bailarina, definiendo poses clave y transiciones, lo que permitió realizar tres días continuos de animación cuadro a cuadro.

En la fase de postproducción se integraron las animaciones digitales, efectos visuales y correcciones de color que definieron el estilo dinámico y visual del cortometraje. Finalmente, se ejecutó la edición y montaje para consolidar la narrativa final del proyecto.

#### 2.1.4 Consideraciones éticas y legales

Se cuidó la confidencialidad y el consentimiento de las participantes. Las atletas involucradas en la grabación autorizaron el uso de su imagen mediante acuerdos verbales y escritos. Se respetaron las normas de derechos de autor en el uso de música, imágenes y recursos visuales, garantizando que todos los elementos del producto final fueran originales o contaran con las licencias correspondientes.



### **3. CAPÍTULO 3**

### **3.1 Resultados y análisis**

#### **3.1.1 Resultado principal**

El proyecto dio como resultado la producción del cortometraje “País de Campeonas”, una obra audiovisual que combina técnicas visuales mixtas para darle al espectador una propuesta singular sobre el deporte femenino en Ecuador. Más allá de documentar, el proyecto se diseñó para captar la atención del público a través de una estética pensada para mantener una conexión narrativa.

#### **3.1.2 Proceso creativo y fases cumplidas**

Durante la producción se atravesaron distintas etapas que aportaron al resultado final. La fase de preproducción permitió definir un guion adaptable, a partir de testimonios y observaciones en campo, lo que facilitó integrar tanto la experiencia de la protagonista como la diversidad de disciplinas deportivas. Durante la producción se registraron escenas en espacios reales de entrenamiento, se incorporaron secuencias de ficción y se intervino con técnicas de animación que añadieron dinamismo. La postproducción, por su parte, consolidó el estilo híbrido con un montaje rápido, uso del color y un diseño sonoro que resalta la intensidad de cada deporte.

#### **3.1.3 Aspectos narrativos y estéticos**

Narrativamente, el cortometraje presenta a Kiara como una figura que representa a todas aquellas jóvenes deportistas que, frente a la falta de apoyo y visibilidad, enfrentan la posibilidad de abandonar sus sueños. La historia se estructura en torno a la tensión entre la persistencia personal y las limitaciones externas, generando una narrativa íntima y universal al mismo tiempo.

Los deportes filmados como; fútbol, karate, vóley, gimnasia rítmica, entre otros se presentan con una fotografía limpia y realista, mientras que la secuencia de stop motion aporta un contraste expresivo que refuerza el carácter diferencial de la obra. El diseño sonoro y la música lograron aportar cohesión al cortometraje, acompañando de manera directa el ritmo visual y narrativo. En el resultado final estos elementos se integran al montaje para mantener continuidad y energía en cada secuencia.

#### 3.1.4 Análisis del resultado

El cortometraje logra articular la problemática social planteada con un lenguaje audiovisual propio y distinto. La combinación de ficción, animación digital y analógica permite representar de manera clara las emociones y los desafíos de las deportistas. La elección de Keyla Díaz como referente real le otorga a la historia un anclaje a la realidad, mientras que el personaje de Kiara permite una representación que abarca a múltiples disciplinas y contextos. Entre las fortalezas del proceso se destacan la capacidad de adaptación a recursos limitados, y la aplicación de distintas técnicas de animación experimentales que aportan a la narrativa. Entre las limitaciones, se encuentran el tiempo reducido de producción, el presupuesto restringido y la dificultad de coordinar con varias disciplinas deportivas en paralelo. El impacto esperado del cortometraje radica en su difusión a través de festivales, contribuyendo a visualizar la representación de la mujer en el deporte. A nivel interdisciplinario, el proyecto integra la investigación social, el análisis comunicacional, diseño gráfico y las técnicas de producción audiovisual, demostrando cómo el lenguaje cinematográfico puede convertirse en una herramienta de reflexión y transformación social.

## **4. CAPÍTULO 4**

## **4.1 Conclusiones y recomendaciones**

### *4.1.1 Conclusiones*

Tras el desarrollo de todas las fases planteadas en la propuesta y la creación del cortometraje como producto final, se obtuvieron las siguientes conclusiones principales:

1. El cortometraje logró convertirse en un producto audiovisual que representa a las mujeres deportistas en el ámbito visual y narrativo, alcanzando el objetivo general de aportar a su visibilidad en el contexto ecuatoriano.
2. La combinación de técnicas de ficción y animación experimental. En este sentido, la animación experimental puede ser entendida como una estrategia efectiva para captar la atención del público.
3. La elección de una protagonista inspirada en una deportista real facilitó representar de manera concreta las experiencias de las deportistas, manteniendo la narrativa cercana y conectada con la realidad, lo cual responde al objetivo específico de mostrar un caso representativo.
4. La dirección artística, construida a partir de la diversidad de disciplinas deportivas representadas, aportó dinamismo y variedad al resultado final. Cada disciplina fue abordada con un estilo visual propio, lo que permitió reflejar la amplitud de deportistas presentes en el país sin limitarse a una sola disciplina.

### *4.1.2 Recomendación*

Tras terminar lo planificado en la propuesta, se identifican las siguientes recomendaciones para fortalecer y expandir el trabajo:

1. Explorar la incorporación de nuevas disciplinas deportivas. Ampliar la diversidad de deportes representados contribuiría a reflejar de manera más completa la variedad de experiencias de las deportistas jóvenes en el país.
2. Experimentar con distintos formatos narrativos y técnicas visuales. Probar estilos adicionales de animación, edición o combinaciones multimedia podría aumentar el atractivo del cortometraje y mejorar la forma en que se comunica el mensaje al público.
3. Fortalecer la difusión y alcance del cortometraje. Diseñar estrategias para proyectar la obra en festivales contribuyendo a visibilizar el deporte femenino y a generar mayor impacto social.
4. Desarrollar colaboraciones interdisciplinarias. Trabajar con profesionales de educación física, comunicación, diseño y sociología podría enriquecer los contenidos y generar productos audiovisuales más integrales y atractivos.
5. Realizar estudios sobre la recepción del público. Analizar cómo el público percibe la obra, qué elementos captan más atención y qué ideas quedan asociadas al deporte femenino, permitirá retroalimentar futuras producciones y ajustar la narrativa a la audiencia.

## 5. REFERENCIAS

Inca, P. (2024, diciembre 26). La deuda del Ecuador con el deporte olímpico y paralímpico aún es muy grande. *Revista Gestión*.

<https://revistagestion.primicias.ec/analisis-sociedad/la-deuda-del-ecuador-con-el-deporte-olimpico-y-paralimpico-aun-es-muy-grande>

Crane, J., & Temple, V. (2015). A systematic review of dropout from organized sport among children and youth. *BMC Public Health*, 15(1), 1–15.

<https://doi.org/10.1177/1356336X14555294>

García, C., & Llopis-Goig, R. (2015). El deporte femenino en España: Prácticas, discursos y representaciones sociales. *Revista Internacional de Sociología*, 73(1), e018. <https://doi.org/10.18002/cg.v0i9.1230>

ONU Mujeres. (2024). *Mujeres y deporte 2: Una aproximación a la participación y presencia de las mujeres en el ámbito del deporte en Ecuador*. Quito. ONU Mujeres. [https://ecuador.unwomen.org/sites/default/files/2024-12/mujeres\\_y\\_deporte\\_2\\_2024.pdf](https://ecuador.unwomen.org/sites/default/files/2024-12/mujeres_y_deporte_2_2024.pdf)

Women in Sport. (2018). *Reframing Sport for Teenage Girls: Tackling Teenage Disengagement*. <https://www.womeninsport.org/resource/reframing-sport-for-teenage-girls-tackling-teenage-disengagement/>

Gerbner, G., & Gross, L. (1976). Living with television: The violence profile. *Journal of Communication*, 26(2), 172–199. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1976.tb01397.x>

Salido-Fernández, J. & Muñoz-Muñoz, A.M. (2021). Media Representation of Women Athletes at the Olympic Games: A Systematic Review. *Apunts Educación Física y Deportes*, 146, 32-41. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2021/4\).146.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2021/4).146.04)

de Oliveira, D. F., & Teixeira, M. F. (2019). Gender perspective in reports on women athletes in Rio 2016 Olympic Games. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, Article 78039. <https://doi.org/10.1590/1980-265X-TCE-2018-0170>

Hayhurst, L. M. C., Thorpe, H., & Chawansky, M. (2021). *The ethics of visibilities: Sport for development media portrayals of girls and women*. Emerald Publishing. <https://doi.org/10.1108/978-1-83867-863-020211007>

Duneshenko. (2024). *Create* [Cortometraje]. Vimeo: <https://vimeo.com/1008112507?>

Undesigned Museum. (2020). *The uncanny counter (Amazing Rumor) – Opening sequence* <https://vimeo.com/486382498?>

Duarte, Y. (2025). *ATP Tour – VFX Motion* [Proyecto audiovisual]. Behance. <https://www.behance.net/gallery/227371849/ATP-TOUR-VFX-MOTION>



Nike. (2019, febrero 25). *Dream Crazier* [Video]. YouTube. [Nike - Dream Crazier | #JustDoIt](#)

Nike. (2024, mayo 15). *What if you can?* [Video]. YouTube:  
[https://www.youtube.com/watch?v=C\\_BZQkU5Cds](https://www.youtube.com/watch?v=C_BZQkU5Cds)