

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

Creación de un cortometraje animado en técnica de *stop motion*  
acerca de los conceptos de la vida y la muerte: *Wayta*.

**PROYECTO INTEGRADOR**

Previo la obtención del Título de:

**Licenciado en Producción para Medios de Comunicación**

Presentado por:

Yuliana Franshesca Molina Paredes

Claudia Elizabeth Holguín Loayza

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2023

## DEDICATORIA

El presente proyecto lo dedico a toda mi familia. Principalmente a mis padres, Yackeline y Eduardo, que me han apoyaron a lo largo de la vida. A mi enamorado, quien siempre ha estado apoyándome y alentándome en cada etapa de mi vida profesional. Ellos son los motores que impulsan mi vida y la principal motivación de esta meta cumplida.

***Claudia Holguín***

## DEDICATORIA

Para todas las personas que han perdido a un ser querido, esperando darle una caricia a su dolor. Para mi familia, en quienes siempre encuentro el apoyo que necesito. Para mi Papi Arsenio, a quien extraño en todo momento y fue la inspiración para tocar este tema tan bonito.

***Yuliana Molina***

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a Dios por siempre guiar e iluminar mi camino. A mis padres Yackeline y Eduardo por apoyarme a lo largo de toda la carrera. A mi hermano Guillermo por acompañarme en esta etapa. A mis amigas, Renata, Mary y Lilian, por creer en mí y alentarme a no rendirme. A mi prima Nathaly por motivarme a no flaquear en momentos difíciles. A la Dr. Iría Cabrera por su guía, paciencia y voluntad para construir junto a nosotras este maravilloso proyecto, gracias por no dejarnos solas en ningún momento. A Jose Luis, Melissa, Andrea, Andrés, Romina y Tatiana, por aportar con su ayuda en la construcción de las bases de este proyecto. A todos los profesores que han contribuido con mi formación profesional. A mi compañera Yuliana Molina, por el compromiso y tiempo invertido en todas las etapas de nuestro proyecto integrador.

**Claudia Holguín**

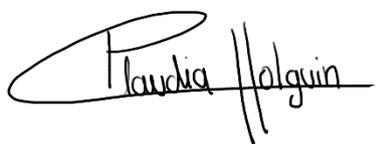
## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco infinitamente a mis padres, Cecilia y Francisco, quienes han sido el pilar principal para poder llevar a cabo toda esta travesía universitaria. A la Dr. Iria Cabrera, por su infinita dedicación y paciencia, sin duda nuestro apoyo más importante para la realización de este proyecto. A mis amigos, quienes siempre me apoyaron con palabras de aliento y depositaron toda su fe en mí. A mi prima Tatiana, por su ayuda y apoyo incondicional. A Melissa, Andrés, Romina, Andrea y Jose Luis, por brindar su ayuda en la etapa de construcción de escenarios. A Claudia, por siempre dar su 100% en todas las etapas del proyecto.

***Yuliana Molina***

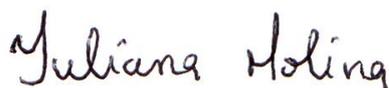
## DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponden conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; *Claudia Elizabeth Holguín Loayza* y *Yuliana Franshesca Molina Paredes* damos nuestro consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual”



---

**Claudia Elizabeth  
Holguín Loayza**



---

**Yuliana Franshesca  
Molina Paredes**

## EVALUADORES

---

**OMAR RODRÍGUEZ R.**

PROFESOR DE LA MATERIA



---

**Iria Cabrera Balbuena**

PROFESOR TUTOR

## RESUMEN

En el cine de animación suele ser común la representación de la vida y la muerte como personajes con estereotipos en su vestimenta y personalidad. El objetivo de este proyecto es crear un cortometraje animado con la técnica *stop motion* basado en la dualidad existente entre la vida y la muerte para representar la importancia de su interacción en el ciclo de la vida. También como objetivo se establece la representación de la muerte con características humanas a través de recursos visuales y narrativos.

Para la realización de este proyecto, se partió de la creación de un guion que personifique la muerte alejada de los tópicos establecidos. A través del trabajo manual que requiere la técnica de animación *stop motion*, se obtuvo como resultado un cortometraje titulado *Wayta*, de tres minutos de duración. A través de la narración y la dirección artística se cumplió el objetivo principal donde se ofrece una visión diferente, tanto conceptual como estética de la imagen que se tiene en Occidente acerca de la muerte.

**Palabras Clave:** Stop Motion, Muerte, Ciclo de la vida, Estereotipos.

## **ABSTRACT**

*In animated films, the representation of stereotypes in images of life and death, through their clothing and personality, is very common. The objective of this project is to create an animated short film with stop motion technique based on the duality between life and death to show the importance of their interaction in the life cycle. Also as an objective, the representation of death with human characteristics, is established through visual and narrative resources.*

*For the realization of this project, the first step was a script that personifies death far from the established topics. Through the manual work that requires the stop motion technique, the result was a three minutes short film entitled Wayta. Through the narration and art direction, the main object was accomplished, where is offered a different conceptual and aesthetic vision of death the West has.*

**Keywords:** *Stop motion, death, life cycle, stereotypes, animation.*

## ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES.....	7
RESUMEN.....	8
ABSTRACT .....	9
ÍNDICE GENERAL .....	10
ÍNDICE DE FIGURAS .....	10
ÍNDICE DE TABLAS.....	13
CAPÍTULO 1.....	14
1. Introducción .....	14
1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual.....	14
1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto. ....	14
1.3 Objetivos .....	15
1.3.1 Objetivo General.....	15
1.3.2 Objetivos Específicos.....	15
1.4 Marco referencial.....	15
CAPÍTULO 2.....	25
2. Metodología .....	25
CAPÍTULO 3.....	50
3. Resultados Y ANÁLISIS .....	50
CAPÍTULO 4.....	51
4. Conclusiones Y Recomendaciones .....	51
4.1 Conclusiones.....	51
4.2 Recomendaciones.....	51
BIBLIOGRAFÍA.....	53

## ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración 1-1 Imagen de Dios Ciervo, personaje de La princesa Mononoke (Hayao Miyazaki, 1997) .....	16
Ilustración 1-2. Fotograma de The life of the death (Marsha Oderstijn, 2016).....	16
Ilustración 1-3 Portada de serie Las aventuras de Billy y Mandy (Maxwell Atoms, 2001) .....	17
Ilustración 1-4 Portada de serie Las aventuras de Billy y Mandy (Maxwell Atoms, 2001) .....	17
Ilustración 1-5 Imagen promocional del anime Cazadores de demonios (Koyoharu Gotouge, 2021).....	18
Ilustración 1-6 Imagen de Up: Una aventura de altura (Pete Docter, 2009) .....	19
Ilustración 1-7 Fotograma de La Bella y la Bestia (Gary Trousdale, Kirk Wase, 1991) .	19
Ilustración 1-8 Fotograma de Lost & Found (Bradley Slabe, 2018) .....	20
Ilustración 1-9 Fotograma de El principito (Mark Osborne, 2015) .....	21
Ilustración 1-10 Fotograma de Shrek (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001) .....	21
Ilustración 1-11Fotograma de Shrek (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001) .....	22
Ilustración 1-12 Sakonji Urokodaki, personaje de Cazadores de demonios (Koyoharu Gatouge, 2019).....	22
Ilustración 1-13 Portada de Tu nombre (Makoto Shinkai, 2016).....	23
Ilustración 2-1 Moodboard de referencias para diseño de personaje de La Muerte .....	26
Ilustración 2-2 Moodboard de referencias para diseño de arte del personaje La Muerte .....	27
Ilustración 2-3 Moodboard de referencias para diseño de personaje de La Vida .....	27
Ilustración 2-4 Moodboard de referencias para diseño de arte del personaje de La Vida. ....	28
Ilustración 2-5 Moodboard de referencias de vestimentas para el diseño de vestuario de los personajes de La Muerte y La Vida. ....	28
Ilustración 2-6 Diseño final de personaje de La Vida.....	29
Ilustración 2-7 Diseño final de personaje de La Muerte.....	29
Ilustración 2-8 Fotografía del proceso de construcción del alambrado de las marionetas .....	30
Ilustración 2-9 Fotografía del proceso de construcción del esqueleto de las marionetas. ....	31
Ilustración 2-10 Fotografía del alambrado final de las marionetas. ....	31
Ilustración 2-11 Fotografía del proceso de construcción del alambrado para el esqueleto de las marionetas. ....	32

Ilustración 2-12 Fotografía del proceso de relleno del cuerpo de las marionetas.....	32
Ilustración 2-13 Fotografía del proceso de relleno del cuerpo de las marionetas.....	33
Ilustración 2-14 Fotografía del proceso de relleno del cuerpo de las marionetas.....	33
Ilustración 2-15 Fotografía del proceso de modelado de las máscaras.....	34
Ilustración 2-16. Fotografía del proceso del modelado de la máscara de la muerte.....	34
Ilustración 2-17. Pruebas de color realizadas para máscara de La Muerte .....	35
Ilustración 2-18 Pruebas de color para máscara del personaje de La Vida.....	35
Ilustración 2-19 Fotografía del proceso de pintado de las máscaras de los personajes. .....	36
Ilustración 2-20. Fotografía del proceso de modelado de las manos de los personajes. .....	36
Ilustración 2-21 Fotografía del proceso de creación del conejo.....	37
Ilustración 2-22 Fotografía de escenario 1 .....	38
Ilustración 2-23 Fotografía de escenario 2 .....	38
Ilustración 2-24 Fotografía de escenario 3 .....	39
Ilustración 2-25. Fotografía del proceso de modelado de los árboles .....	39
Ilustración 2-26 Fotografía del proceso de pintado de los árboles. ....	40
Ilustración 2-27. Fotografía del proceso de creación de los arbustos.....	40
Ilustración 2-28. Fotografía del proceso de creación del piso de los escenarios.....	41
Ilustración 2-29. Fotografía del proceso de creación de las flores.....	42
Ilustración 2-30 Fotografía del proceso de creación de los rosales.....	42
Ilustración 2-31 Fotografía del árbol de la vida.....	42
Ilustración 2-32 Fotografía de un árbol llorón .....	43
Ilustración 2-33 Imagen de árbol de la vida.....	43
Ilustración 2-34. Fotografía de rig.....	46
Ilustración 2-35 Captura de pantalla del proceso de animación dentro del programa DragonFrame. ....	47
Ilustración 2-36. Fotografía del proceso de edición de máscaras dentro del programa After Effects.....	48
Ilustración 2-37 Diseño final del título del cortometraje .....	48

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2-1 Plan de rodaje .....	44
Tabla 2-2 Presupuesto real y proyectado .....	45

# CAPÍTULO 1

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene como objetivo representar a la vida y la muerte desde una perspectiva diferente al tópico establecido en el cine en general, y en el cine de animación en particular. Estas películas suelen mostrar estereotipos relacionados a los personajes que representan la vida y la muerte. Por un lado, la muerte se la presenta como un villano, con características oscuras y malignas. Como su antagonista, la vida, se la muestra como un ente de luz y esperanza.

El objetivo de la presente investigación es mostrar la vida y la muerte como personajes cuyas acciones no se presenten como positivas o negativas. También, se busca mostrar sus características físicas y personalidades alejadas de lo establecido en el imaginario colectivo.

Con este proyecto, se espera generar una reflexión acerca de la importancia de la interacción entre la vida y la muerte, y su relevancia para mantener el equilibrio en el ciclo de la vida.

### 1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual

- **Proyecto de autor**

Este proyecto de autor busca mostrar, desde el campo del cine de animación, una visión diferente, tanto conceptual como estética de la imagen que se tiene de la vida y la muerte en el imaginario colectivo.

### 1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto.

En el cine de animación, comúnmente, se representa la muerte como un ser oscuro, negativo y malvado. Respecto a su representación física, a través de personajes como cadáveres, anatomías tétricas y portando una hoz, se nos muestra con colores oscuros. En lo relativo a su personalidad, suele disfrutar relegando de otros seres.

A través de este proyecto se crea una imagen de la muerte libre de los estereotipos del audiovisual. Se presenta la muerte de una forma más neutra, como un personaje que no busca hacer daño, sino que cumple con su papel dentro del ciclo de la vida. La razón por la que se realiza esta propuesta a través de la animación *stop motion* es por la versatilidad que nos ofrece esta técnica y la plasticidad que ofrece a través de la posibilidad de realizar decorados tridimensionales y marionetas. La elección de la técnica animada ofrece la posibilidad de contar historias de mayor dureza narrativa.

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo General**

Crear un cortometraje animado con la técnica *stop motion* basado en la dualidad existente entre la vida y la muerte para representar la importancia de su interacción en el ciclo de la vida.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Mostrar la relación entre la vida y la muerte alejada de los tópicos que suelen utilizarse en el cine de animación, a través del concepto del ciclo de la vida como algo neutro donde no existen sucesos negativos ni positivos.
- Crear un diseño de arte que incorpore iconografía cultural popular ecuatoriana y que plasme el ciclo de la vida mediante el uso de colores vibrantes.
- Registrar el proceso de la producción independiente de un cortometraje animado en *stop motion*.

### **1.4 Marco referencial**

- **Concepto**

Al contrario de la sociedad occidental actual que interpreta la muerte como el fin del ciclo de la vida, los pueblos ancestrales interpretaban la muerte como el paso de una vida terrenal a una espiritual. A través de este proyecto se propone un punto de vista diferente sobre la vida y la muerte. Se presentan ambos entes que cumplen con su función dentro de la vida, sin juzgar los hechos como positivos o negativos.

En este punto, se toma como referencia la película animada *La princesa Mononoke* (Hayao Miyazaki, 1997). En esta película, la vitalidad del bosque la representa el Dios Ciervo (Ilustración 1-1). En la historia se lo presenta como un espíritu que da y quita vida, por lo que él mismo representa un equilibrio dentro del ciclo de la vida del bosque y la naturaleza.



Ilustración 1-1 Imagen de Dios Ciervo, personaje de *La princesa Mononoke* (Hayao Miyazaki, 1997)

El cortometraje *The life of the death* (*La vida de la muerte*, Marsha Oderstijn, 2016) presenta a la muerte como un ser que se enamora de un ciervo, pero luego le quita la vida cuando no puede evitar tocarlo. Su argumento propone la muerte como un ser empático, curioso y con otros deseos más allá de matar. Sin embargo, sus características físicas siguen cayendo en el estereotipo estético de este tipo de personajes (Ilustración 1-2).



Ilustración 1-2. Fotograma de *The life of the death* (Marsha Oderstijn, 2016)

La serie animada *Las aventuras de Billy y Mandy* (Maxwell Atoms, 2001) cuenta la historia de un par de niños que tienen a la muerte como niño y amigo, junto al que viven diferentes aventuras a lo largo de cada capítulo. En esta producción la muerte se presenta a través de un personaje más humorístico y amigable, Puro Hueso. Pero este, encaja dentro del estereotipo de muerte a través de una estética que consiste en un esqueleto que porta una hoz y viste una capa larga color negro (Ilustración 1-3).



Ilustración 1-3 Portada de serie *Las aventuras de Billy y Mandy* (Maxwell Atoms, 2001)

En este proyecto se busca trasladar características de alguien que no hace daño. Un ser que implemente realiza su trabajo para mantener el equilibrio en el ciclo de la vida. Como referencia en este aspecto, se tomó el anime *Kimetsu no Yaiba* (*Cazadores de demonios*, Koyoharu Gotouge, 2019), donde Tanjiro Kamado se convierte en cazador de demonios con el objetivo de liberar a su hermana que acaba de ser convertida en uno. Tanjiro no cree que matar sea algo bueno, pero sabe que al hacerlo libera el alma de los demonios y salva a las personas que ellos se comen (Ilustración 1-4).



Ilustración 1-5 Imagen promocional del anime Cazadores de demonios (Koyoharu Gotouge, 2021)

En la mitología griega, la historia de Apolo y Jacinto termina con la transformación de la muerte de Jacinto en una flor que representaba su luto e impedía que Hades lo reclamara (Ilustración 1-5). Para el presente proyecto, se usa este mito como referencia para plasmar la moraleja final sobre la aceptación de la muerte y su importancia para el equilibrio dentro del ciclo de la vida.

- **Propuesta de estructura del producto**

El presente proyecto cuenta con una estructura narrativa clásica. Comienza con la introducción del personaje principal donde se muestra un poco de la interacción con el entorno. Seguido a esto, se presenta el personaje secundario y tras una breve interacción entre ellos, se desarrolla el nudo de la historia que da el giro argumental a la trama. Finalmente, cuando se resuelva el problema, se muestra un desenlace que invita a la reflexión sobre el significado de la muerte en el ciclo de la vida: el nacimiento de una nueva.

Una de las referencias para este punto es *Up: una aventura de altura* (Pete Docter, 2009) donde el personaje de Russel conoce a Carl, lo que lo lleva a pasar por cierta situación que lo hará liberarse de la carga que lleva a causa de la muerte de su esposa (Ilustración 1-6). En el cortometraje *Wayta*, el personaje de la Muerte luego de los sucesos que atraviesa durante el desarrollo de la historia, llega a comprender que el fallecimiento de ambos conejos significó más que una pérdida, pues trajo consigo el nacimiento de un crisantemo.



*Ilustración 1-6 Imagen de Up: Una aventura de altura (Pete Docter, 2009)*

El personaje de Bestia (Ilustración 1-7) en *La bella y la Bestia* (Gary Trousdale, Kirk Dice 1991), busca alejarse de toda interacción humana, pues siente que por su maldición lastima a los demás y que su aspecto lo convierte en un monstruo. Para el presente proyecto, La Muerte dentro de su personalidad presenta estas características generando un personaje introvertido, alejado de la interacción con los demás seres y que teme que su poder lastime al resto.



*Ilustración 1-7 Fotograma de La Bella y la Bestia (Gary Trousdale, Kirk Wase, 1991)*

- **Propuesta de estilo de dirección**

Para la dirección de arte del proyecto, se toma como referencia *Lost & found* (Perdido y Encontrado, Bradley Slabe, 2018), un cortometraje animado en *stop motion* que narra la historia de dos muñecos tejidos, donde uno de ellos se sacrifica para salvar al otro, aunque esto lo lleva a terminar destejiendo todo su cuerpo para servir como cuerda de rescate. Una de las razones por la que se toma este corto como referencia, es el uso de marionetas tejidas a crochet que crean una textura más interesante visualmente (Ilustración 1-8). También, el sonido conformado únicamente por la banda sonora y los *foleys*.



Ilustración 1-8 Fotograma de *Lost & Found* (Bradley Slabe, 2018)

Dentro de las referencias en diseño de arte, se optó por seguir un estilo más caricaturizado y simplificado, que a su vez incorporara colores vivos y variados. En *El principito* (Mark Osborne, 2015), los escenarios (Ilustración 1-9), se crearon con papel, dando así un efecto más delicado. El uso de los colores, en conjunto a la fotografía, enfatizan los distintos escenarios. En el presente proyecto, se eligieron los materiales para la creación de escenarios teniendo en cuenta su tactilidad y su aspecto como arcilla, papel, telas, lanas, etc. En cuanto a la fotografía, se hizo uso de una profundidad de campo amplia para lograr un efecto más cinematográfico, que en conjunto al esquema de luces ayuda a resaltar mejor los personajes.



*Ilustración 1-9 Fotograma de El principito (Mark Osborne, 2015)*

Otra de las referencias para los escenarios, es la película animada *Shrek* (Andrew Adamson y Vicky Jensen, 2001). Aquí se usa un paisaje con bastante naturaleza (Ilustración 1-10, Ilustración 1-11), ya que los personajes pasan la mayoría de sus aventuras en El bosque encantado. Para el presente proyecto se utilizaron árboles altos, césped espeso, campos de flores y atardeceres.



*Ilustración 1-10 Fotograma de Shrek (Andrew Adamson y Vicky Jensen, 2001)*



Ilustración 1-11Fotograma de Shrek (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001)

Para la propuesta estética de los personajes (Ilustración 1-12), se tomaron como referencia el uso de máscaras culturales de los personajes del anime *Kimetsu no Yaiba* (Cazadores de demonios, Koyoharu Gotouge, 2019). En el presente proyecto, los personajes usan máscaras para lograr presentar una androginia que ayuda a romper los estereotipos de género con los que se suelen presentar a la vida y la muerte.



Ilustración 1-12 Sakonji Urokodaki, personaje de Cazadores de demonios (Koyoharu Gatouge, 2019)

Para la sonorización del proyecto, se tomó como referencia la canción *Sparkle* (Radwimps, 2016) de la película animada japonesa *Your name* (Tu nombre, Makoto Shinkai, 2016) (Ilustración 1-13). El objetivo fue utilizar los sonidos de pianos, violines y melodías para resaltar los instrumentos para dar la sensación de ser una orquesta en vivo.

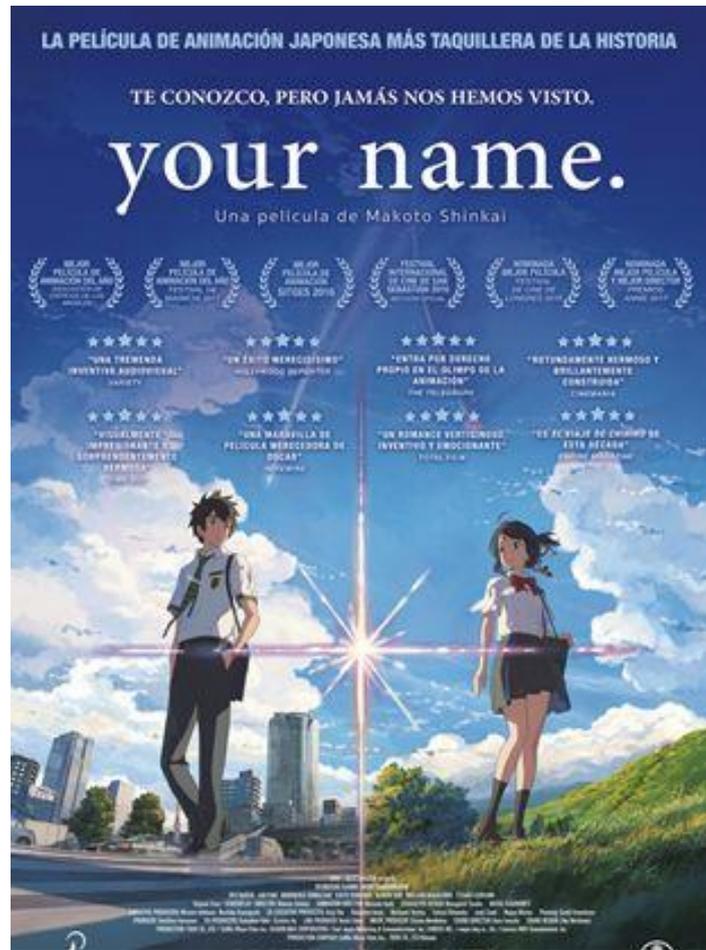


Ilustración 1-13 Portada de *Tu nombre* (Makoto Shinkai, 2016)

- **Lista de referencias audiovisuales nacionales o internacionales (narrativas y estéticas).**

*La Princesa Mononoke* (Hayao Miyazaki ,1997)

*Las aventuras de Billy y Mandy* (Maxwell Atoms, 2001)

*Lost & Found (Perdido y Encontrado,* Bradley Slabe, 2018)

*The Life of death (La vida de la Muerte,* Marsha Onderstijn, 2012)

*Kimetsu no Yaiba (Cazadores de demonios,* Koyoharu Gotouge, 2019)

*La Bella y La Bestia* (Gary Trousdale, Kirk Wise 1991)

*El principito* (Mark Osborne, 2015)

*Up: una aventura de altura* (Pete Docter, 2009)

*Shrek* (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001)

*Your name (Tu nombre,* Makoto Shinkai, 2016)

# CAPÍTULO 2

## 2. METODOLOGÍA

### 2.1 Preproducción

En esta primera etapa se plantearon los personajes y acciones que conformarían la historia partiendo del planteamiento de inicio, desarrollo y desenlace, con la finalidad de conseguir los objetivos de la presente investigación.

#### - **Sinopsis:**

La muerte camina por el bosque realizando su trabajo diario de recoger las almas de quienes han perdido la vida. En su trayecto se encuentra con una coneja que acaba de morir por razones desconocidas. Pocos segundos después, escucha un extraño ruido proveniente de los arbustos y logra ver un gazapo que lo está observando tímidamente.

El gazapo decide seguirlo, pero tras algunos intentos de acercamiento, resulta herido por un cepo. La muerte, escucha su quejido y se acerca para ayudarlo. Procurando no tocarlo, lo envuelve en su poncho y corre en busca de ayuda hacia el árbol de las almas, el templo de la vida.

La Vida le da a entender que el ciclo de la vida debe seguir su curso, pero trata de consolarlo enseñándole que un nuevo hilo ha nacido en el árbol de las almas. Finalmente, la muerte recoge al pequeño en sus brazos y lo lleva para posicionarlo justo a su madre donde un manto verde empieza a recubrirlos y transforma ambos cuerpos en un crisantemo lila, la flor de la vida eterna.

#### - **Guion técnico y Storyboard**

Para la elaboración del guion técnico, se analizaron los planos y angulaciones que se podrían usar durante el rodaje del cortometraje. En primer lugar, se realizó un guion donde se especificaba el contenido visual que tendría cada plano, las acciones que se realizarían dentro del mismo y la duración de cada toma.

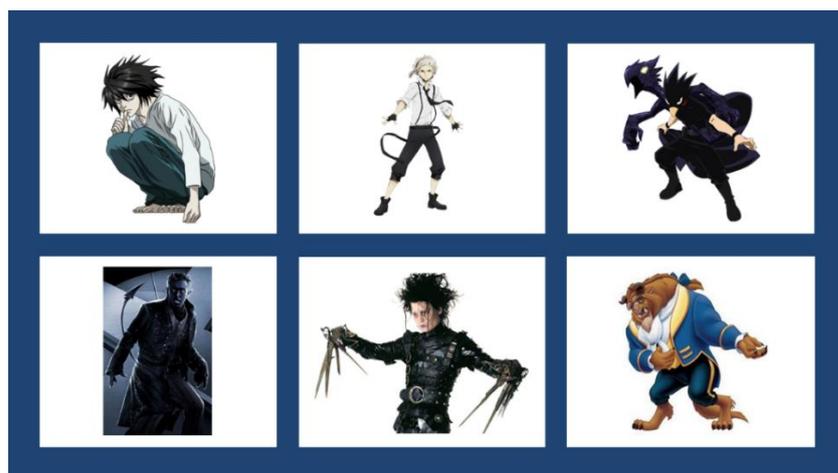
Posteriormente se realizó un primer bosquejo de planos siguiendo las recomendaciones del *Manual para realización de storyboards* (Monaj, 2007), para así comunicar la mayor cantidad de detalles posibles; analizar la continuidad, la narrativa y la conveniencia de cada angulación planteada. En base a este primer borrador, tomamos fotografías de referencias de cada acción para posteriormente, a través de la técnica de rotoscopia realizar un storyboard final con los planos definidos.

#### - **Diseño de arte**

Para el diseño de arte del cortometraje se realizaron *moodboards* donde se detallaron todas las referencias necesarias para la elaboración de los personajes y escenarios.

#### - **Personajes:**

Las referencias (Ilustración 2-1) para el diseño de La muerte son personajes que reúnen las características estéticas y de personalidad que buscamos en nuestro protagonista: un ser introvertido, joven y solitario con un poder muy fuerte que teme usar.



*Ilustración 2-1 Moodboard de referencias para diseño de personaje de La Muerte*

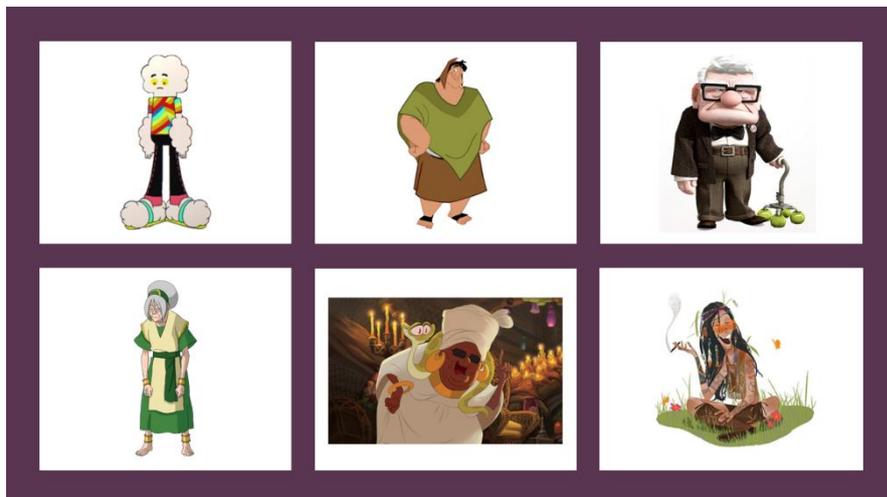
Otra de las inspiraciones para la creación de este personaje es *Supay*, Dios Inca de la muerte. Este ser mitológico cumple con la misma función de nuestro personaje, quitar la vida. Además, este personaje (Ilustración 2-2) posee las

características estéticas y de personalidad previamente mencionadas. Por lo tanto, presenta una fuerte referencia para la creación de nuestro cortometraje.



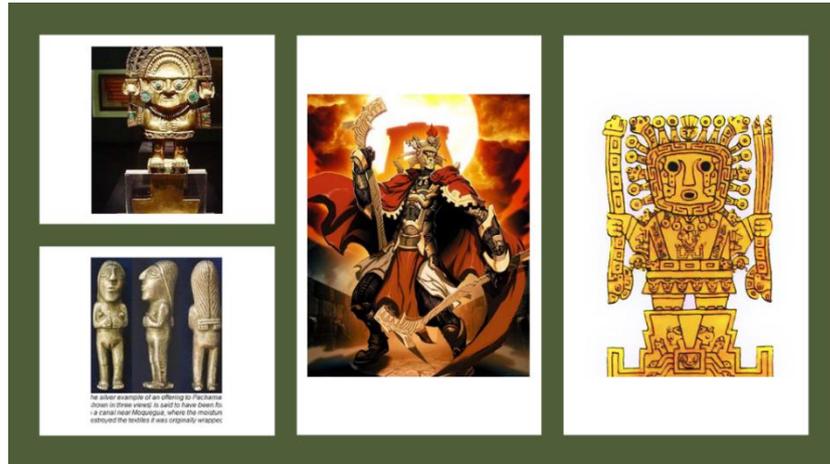
*Ilustración 2-2 Moodboard de referencias para diseño de arte del personaje La Muerte*

De igual manera, para el personaje de La vida se tomaron como referencia personajes que transmiten la personalidad de un ser tranquilo, sabio y con una estética más hippie (Ilustración 2-3).



*Ilustración 2-3 Moodboard de referencias para diseño de personaje de La Vida*

Además, se buscó representar en él un icono de la cultura ecuatoriana, la Pacha Mama (Ilustración 2-4). La intención de asociarlo con este icono nacional es para reforzar más la relación del personaje con la naturaleza y la cultura ecuatoriana.



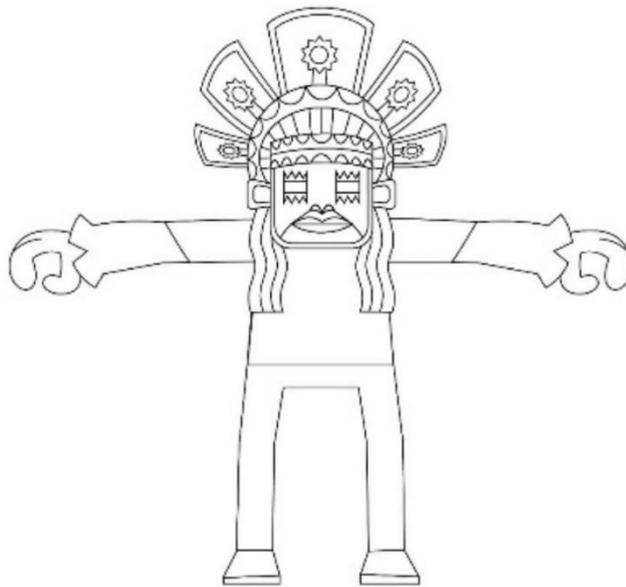
*Ilustración 2-4 Moodboard de referencias para diseño de arte del personaje de La Vida.*

Para el diseño de la vestimenta de ambos personajes se usaron referencias de distintas culturas andinas del Ecuador (Ilustración 2-5). Para la Muerte, se tomaron como inspiración las comunidades Ozogoché y Cañarís para el diseño del pantalón, el poncho y la selección de cintas. Por otro lado, para la Vida, se usaron como referencia las comunidades Natabuela y Salasacas, ya que en estas prevalece el uso de colores, diseños y patrones más llamativos, plasmados en el poncho y en el vestido del personaje.

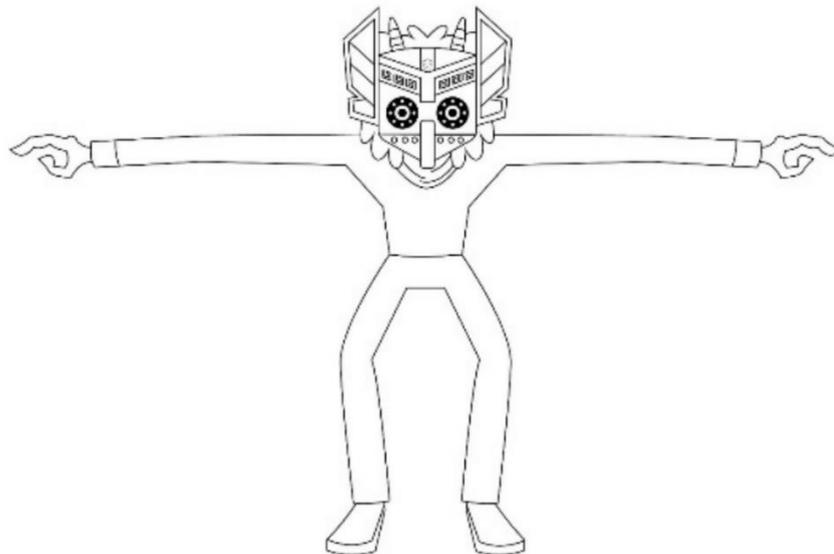


*Ilustración 2-5 Moodboard de referencias de vestimentas para el diseño de vestuario de los personajes de La Muerte y La Vida.*

Para el diseño de nuestros personajes, el ilustrador Christian Yagual fusionó las referencias presentadas (Ilustración 2-6, Ilustración 2-7).



*Ilustración 2-6 Diseño final de personaje de La Vida*



*Ilustración 2-7 Diseño final de personaje de La Muerte.*

Para la construcción de los esqueletos se utilizaron como guía métodos artesanales descritos en *Stop-Motion La Fabbrica Delle Meraviglie* (Bessoni, 2014) donde se enseña cómo construir una simulación de esqueleto humano con alambres trenzados. Como primer punto, se realizó la impresión de los personajes

a escala 1:1 en vista frontal, con los brazos extendidos. Sobre este, se marcaron con puntos las articulaciones del esqueleto (Ilustración 2-8).

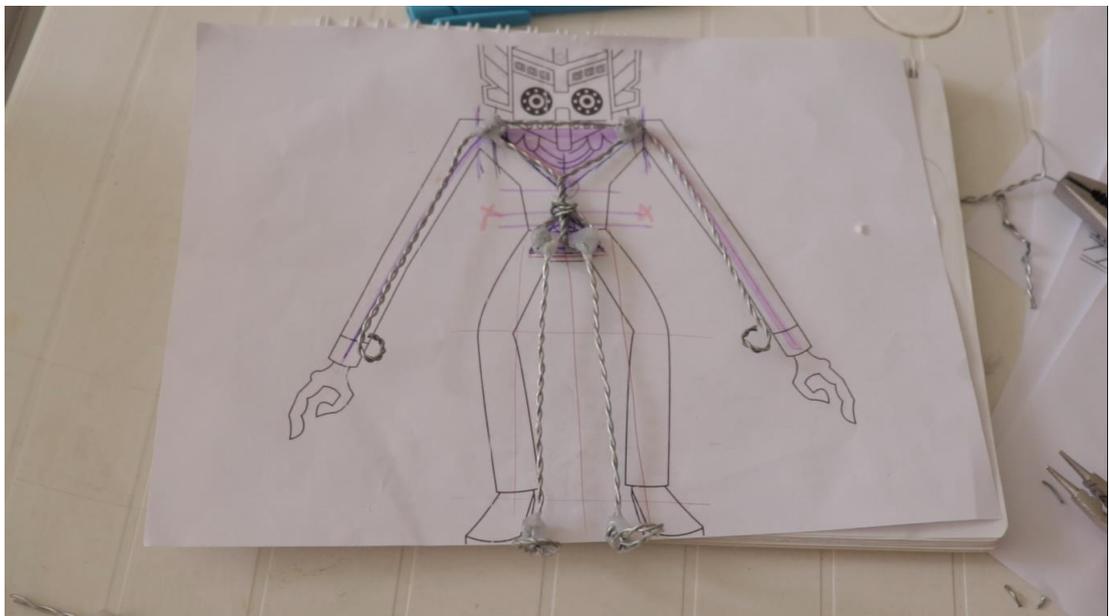


*Ilustración 2-8 Fotografía del proceso de construcción del alambrado de las marionetas*

Para iniciar, se trenzaron manualmente tres alambres de 1'8 mm para luego cortarlo en varias piezas con las medidas correspondientes a la longitud de cada extremidad. Para el tronco del personaje, se fabricó una estructura conformada por dos triángulos, uno superior e inferior (Ilustración 2-9). Posterior a esto, se unieron los alambre correspondientes a piernas, brazos y cabeza haciendo nudos en cada equina de los triángulos antes mencionados. Con todas sus extremidades unidas, se realizaron dobleces donde corresponde situar los pies y las manos del personaje, formado pequeños óvalos para posteriormente fijar manos y pies (Ilustración 2-10).



*Ilustración 2-9 Fotografía del proceso de construcción del esqueleto de las marionetas.*



*Ilustración 2-10 Fotografía del alambrado final de las marionetas.*

Como se mencionó con anterioridad, el primer prototipo corresponde a una estructura de tres alambres trenzados, pero este resultó muy rígido, por lo tanto, fue necesario hacer pruebas con otro tipo de alambre. Se hicieron prototipos con alambre de manualidades de 1'6, 1'8 y 2 mm respectivamente.

Analizando todos los prototipos realizados, el más conveniente resultaba ser con el alambre de 2 mm trenzado en dos. Usando este tipo de alambre y con ayuda de un taladro se logró un patrón de trenzado mucho más simétrico, por lo tanto, se obtuvo mayor firmeza. Una vez anudadas las extremidades del prototipo exitoso, con ayuda de silicona caliente se sellaron todas sus articulaciones como

se muestra en la Ilustración con la finalidad de obtener mayor rigidez (Ilustración 2-11).



*Ilustración 2-11 Fotografía del proceso de construcción del alambrado para el esqueleto de las marionetas.*

Una vez listo el esqueleto, con ayuda de espuma de relleno y de un cortador eléctrico de poliestireno, se dio el espesor necesario para conseguir la silueta del personaje, tal como se muestra en las (Ilustración 2-12, Ilustración 2-13, Ilustración 2-14).



*Ilustración 2-12 Fotografía del proceso de relleno del cuerpo de las marionetas.*



*Ilustración 2-13 Fotografía del proceso de relleno del cuerpo de las marionetas.*



*Ilustración 2-14 Fotografía del proceso de relleno del cuerpo de las marionetas.*

Para las cabezas y máscaras de los personajes con apariencia humana se utilizaron porcelana fría y papel aluminio de cocina. En primer lugar, se recubrió la estructura de alambre que conforma las bases del cráneo, luego, con ayuda de porcelana fría se dio la forma de la cabeza del personaje; en el caso de la vida, cabeza cuadrada y en de la muerte, ovalada. A la par, se modeló una estructura similar a la cabeza del personaje (Ilustración 2-15) para construir las máscaras, las mismas que fueron fabricadas con papel aluminio y porcelana fría (Ilustración 2-16).



*Ilustración 2-15 Fotografía del proceso de modelado de las máscaras.*



*Ilustración 2-16. Fotografía del proceso del modelado de la máscara de la muerte.*

Luego, se hicieron varias pruebas de color en Procreate para definir la distribución de colores que se utilizaría (Ilustración 2-17) (Ilustración 2-18), previo al pintado definitivo de las máscaras de las marionetas.



Ilustración 2-17. Pruebas de color realizadas para máscara de La Muerte



Ilustración 2-18 Pruebas de color para máscara del personaje de La Vida.

Luego, para el pintado de las máscaras, se utilizó pintura acrílica en colores vibrantes y un aerosol matificador para eliminar brillos. (Ilustración 2-19)



*Ilustración 2-19 Fotografía del proceso de pintado de las máscaras de los personajes.*

Para la fabricación de las manos de los personajes, se usó plastilina de varias marcas hasta llegar a la definitiva con la dureza deseada (Ilustración 2-20).



*Ilustración 2-20. Fotografía del proceso de modelado de las manos de los personajes.*

La fase de elaboración de las prendas inició con la selección de telas. Luego se compraron varios tipos de cintas con patrones culturales ecuatorianos y una vez conseguido todo este material, se lo entregó a Cecilia Paredes quien, encargada del corte y confección de las prendas.

Los conejos fueron personajes de los que se realizaron varios estudios, ya que al ser cuadrúpedos resultaron más complejos en su construcción. En primera instancia, las estructuras diseñadas no funcionaron hasta que, luego de varios intentos, se optó por tejer los conejos con lana gris felposa de espesor liviano. Una vez tejida toda su estructura en partes separadas (cuerpo, patas, manos, cabeza y orejas), se tomaron pequeños pedazos de alambre y con ayuda de silicona se fijaron sus articulaciones para evitar que el alambre se suelte del tejido (Ilustración 2-21).



*Ilustración 2-21 Fotografía del proceso de creación del conejo*

Finalmente, para las mariposas y el gusano se utilizó también plastilina modelada con la ayuda de moldes de papel.

- **Escenarios:**

Los escenarios se diseñaron en cuanto a colorimetría dependiendo de las emociones que se buscaba transmitir en cada escena. Para el escenario de la escena número 1 (Ilustración 2-22), un bosque un sombrío donde no resaltan colores vivos, se utilizó una paleta de colores donde predominan el verde olivo y el marrón oscuro. En el escenario 2 (Ilustración 2-23), se utilizó una paleta de colores donde predominan un verde más claro para árboles, césped y copas de árboles, además de tonos rojos para las rosas y las manzanas. En el escenario 3 (Ilustración 2-24), predomina una paleta de colores amarillos y lilas para hacer alusión a un templo del Dios de la vida mediante un campo de flores amarillas expuesto en un atardecer.



*Ilustración 2-22 Fotografía de escenario 1*



*Ilustración 2-23 Fotografía de escenario 2*



*Ilustración 2-24 Fotografía de escenario 3*

Para la fabricación de estos escenarios, se utilizaron materiales que se encuentran en tiendas de diferentes puntos de la ciudad de Guayaquil (se presenta el listado en anexos). Para la fabricación de los árboles, se pulió espumaflex (Poliestireno) con un cortador de espuma eléctrico.

Una vez tallada la superficie que conforma el tallo de los árboles, se clavaron alambres que luego fueron recubiertos por cinta de papel (cinta scotch) y finalmente por una fina masa de porcelana fría color terracota (Ilustración 2-25) Los primeros prototipos de tallado eran lisos, pero luego de varias pruebas, logramos darle textura mojando la porcelana y generando relieve con una paleta de silicona. Tras este proceso de modelado, se pintaron los troncos con pintura acrílica fusionada con varios tonos de café.



*Ilustración 2-25. Fotografía del proceso de modelado de los árboles*

Para la copa de los árboles, se tejieron a mano aproximadamente 20 metros de lana felpuda, consiguiendo largas tiras que luego fueron pegadas en poliestireno. Para la silueta de las copas se unieron con pegamento industrial en aerosol, varias planchas de espuma de 7 cm de espesor. Una vez seco el pegamento se pulió la silueta, se pegaron las tiras de lana y finalmente se pintó con pintura en aerosol de tres tonos diferentes para conseguir sobras: Verde limón, verde olivo y amarillo taxi (Ilustración 2-26).



*Ilustración 2-26 Fotografía del proceso de pintado de los árboles.*

Para los arbustos (Ilustración 2-27) se cortó papel fibra en pequeños cuadrados y se los clavó en poliestireno previamente tallado en forma de arbustos. Para fijar los papeles clavados, se utilizaron silicona fría y pegamento.



*Ilustración 2-27. Fotografía del proceso de creación de los arbustos.*

Para el piso de todos los escenarios, se utilizó musgo artificial de dos tipos: verde y seco (Ilustración 2-28). Se lo picó finamente con una tijera y luego, con ayuda

de silicona fría, se lo pegó a una plancha de poliestireno. En un escenario fue necesario pintar el piso con un verde olivo más oscuro para conseguir completar la paleta de colores previamente establecida.



*Ilustración 2-28. Fotografía del proceso de creación del piso de los escenarios.*

Para las rosas y las flores en general (Ilustración 2-29), se utilizó un cortador de fomi con silueta de flor para picar papel seda de colores como rojo, amarilla, rosa, celeste y morado. Para las flores miniatura se usó el alambre de 0.4mm, con ayuda de adhesivo se pegaron uno a uno los papeles previamente cortados. En el caso de las rosas, se usó el alambre de 0,6mm que fue forrado por cinta verde para manualidades. Una vez cubierto el alambre por completo, se pegaron uno a uno los pétalos de lo que conformarían las rosas. Finalmente, se cortó papel fibra en forma de hojas para darle mayor abundancia a las varas que sostienen las rosas. El resultado de este trabajo fue la obtención de un total de 1200 flores miniaturas, en su mayoría color amarillo, y un total de 40 rosas y más de 50 palos únicamente con hojas para dar espesor a los rosales (Ilustración 2-30).



*Ilustración 2-29. Fotografía del proceso de creación de las flores.*



*Ilustración 2-30 Fotografía del proceso de creación de los rosales.*

Para el árbol más importante del cortometraje, el de la vida (Ilustración 2-31), se realizó un tronco aún más detallado y con más ramas siguiendo el mismo procedimiento previamente mencionado.



*Ilustración 2-31 Fotografía del árbol de la vida.*

Para su copa, se utilizó espuma de relleno de peluche pintada con papel crepé color morado con la finalidad de obtener un ligero tono lila. La idea fue mezclar la apariencia de un árbol llorón (Ilustración 2-32) con el característico ícono del árbol de la vida (Ilustración 2-33).



*Ilustración 2-32 Fotografía de un árbol llorón*



*Ilustración 2-33 Imagen de árbol de la vida*

Para las flores que cuelgan de este árbol, se utilizaron limpiapipas color lila, alambre de 2 mm y cinta de manualidades verde. En el alambre se fijó cada óvalo modelado a partir de limpiapipas y, por último, se colocaron pedazos de lana lila para simular las almas colgadas en el árbol de la vida.

Una vez listo todos los props para empezar la etapa de rodaje, se decidió el título del cortometraje. Tal como en el diseño de personaje, se le dio enfoque al tema

de la representación cultural ecuatoriana. Por esta razón, el título elegido es *Wayta*, palabra quichua cuyo significado es flor silvestre.

**Plan de rodaje:**

Al inicio se plantearon un total de 4 días de animación. Pero, tras realizar el animatic y ver la complejidad de la animación, el plan de rodaje final se extendió a 3 semanas de trabajo.

Plan de rodaje																		
Duración	3 semanas (61 horas)																	
	Semana 1							Semana 2							Semana 3			
Escenas	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J
1	5h	4h	4h		4h													
3						5h												
5								4h	3h			5h						
2													6h	6h				
4															4h	3h	5h	3h

Tabla 2-1 Plan de rodaje

**Equipos:**

- Cámara Canon 800d,
- lentes 35mm-55mm y 75mm-135mm,
- trípode,
- 2 softbox,
- 3 paneles led con filtros de color (verde, amarillo, lila, naranja, azul y blanco)
- aro de luz.

## Presupuesto real y proyectado:

Presupuesto General			
Código	Rubro	Estimado	Real
NIVEL II -10	Desarrollo de Administración	\$ 4.803,35	\$ -
NIVEL II -20	Preproducción	\$ 3.086,80	\$ 873,55
NIVEL II -30	Rodaje/ Producción	\$ 1.874,50	\$ -
NIVEL II -40	Post Producción	\$ 1.000,00	\$ 40,00
NIVEL II - 50	Distribución y ventas	\$ 294,00	\$ -
TOTAL		\$ 10.764,65	\$ 913,55

Tabla 2-2 Presupuesto real y proyectado

## 2.2 Producción

Tras la etapa de fabricación de los decorados, estos se montaron para realizar la toma de fotografías con las que se realizaría el animatic. Para ello, se adecuó el espacio de una habitación como estudio para probar luces y establecer las tonalidades de cada luz de ambientación y la dirección de cada luz principal. Esta etapa validó la funcionalidad de los planos establecidos previamente en el storyboard.

Una vez definido todo el esquema de luces, se realizaron las primeras pruebas de animación. Éstas se llevaron a cabo con el software DragonFrame, programa especializado para trabajar en *stop motion* y que actualmente es utilizado en esta industria. Las pruebas de animación fueron de gran ayuda previo al rodaje, ya que se diseñaron los arcos de movimiento y se establecieron los fotogramas clave. De esta etapa se obtuvo un video a modo de animatic con una duración aproximada de 2'02". Adicional, se agregaron sonidos ambientes para así acercarnos un poco más al resultado final. Este primer corte se mostró a diferentes personas con la finalidad conocer si la narrativa de la historia era entendible.

Esta etapa fue un punto clave para reconocer falencias de narrativa, tiempos y continuidad en el animatic. Para corregir los errores relativos al *timing*, optamos por grabar a personas realizando los movimientos que efectuarían cada personaje en escena. Esto permitió tener una idea más clara de las angulaciones y los tiempos requeridos para cada acción. Con las correcciones pertinentes y el animatic ya aprobado, se inició el proceso de animación.

Durante el primer día de grabación presentamos dificultades al momento de mover el personaje principal, La Muerte. Notamos que era necesario construir un soporte que permitiese mantener su estabilidad. Luego de probar con alambres, vinchas de metal y otros materiales, finalmente se logró construir el rig adecuado (Ilustración 2-34). Éste fue fabricado con aglomerado, varillas enroscadas, tuercas, pegamento de madera, silicona caliente y alambre 1'8mm. Por otro lado, para el personaje fue necesario construir un cinturón donde se pudiese enganchar el rig.

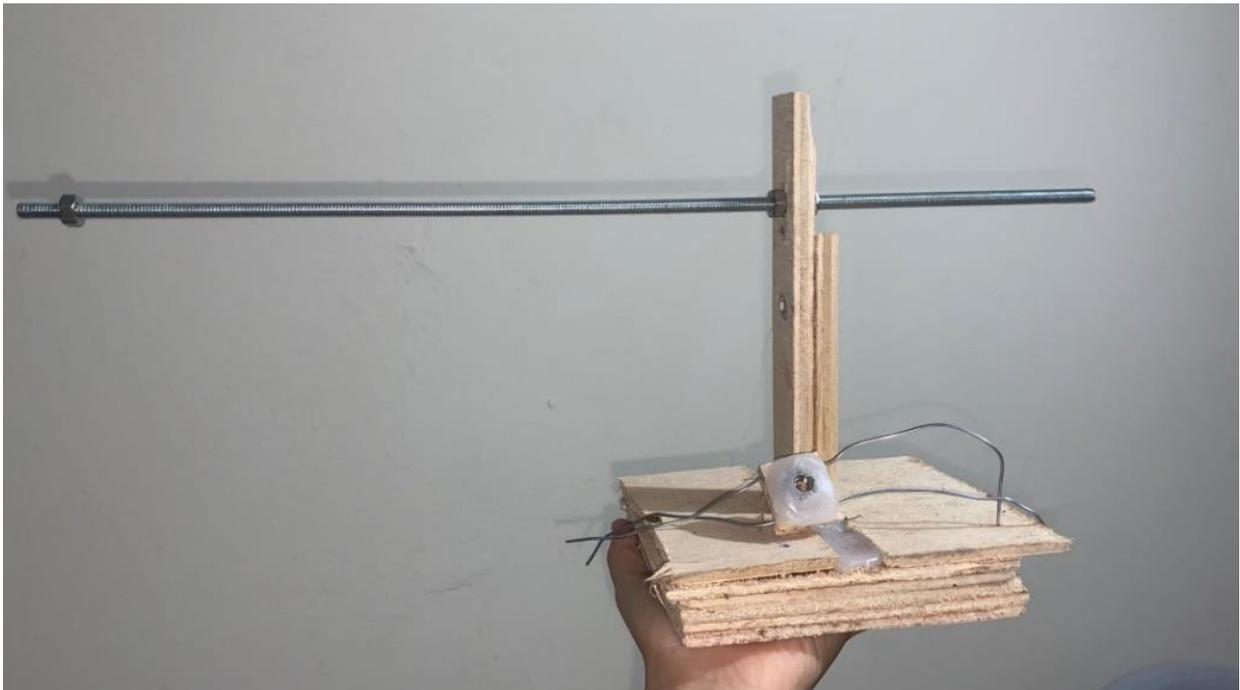
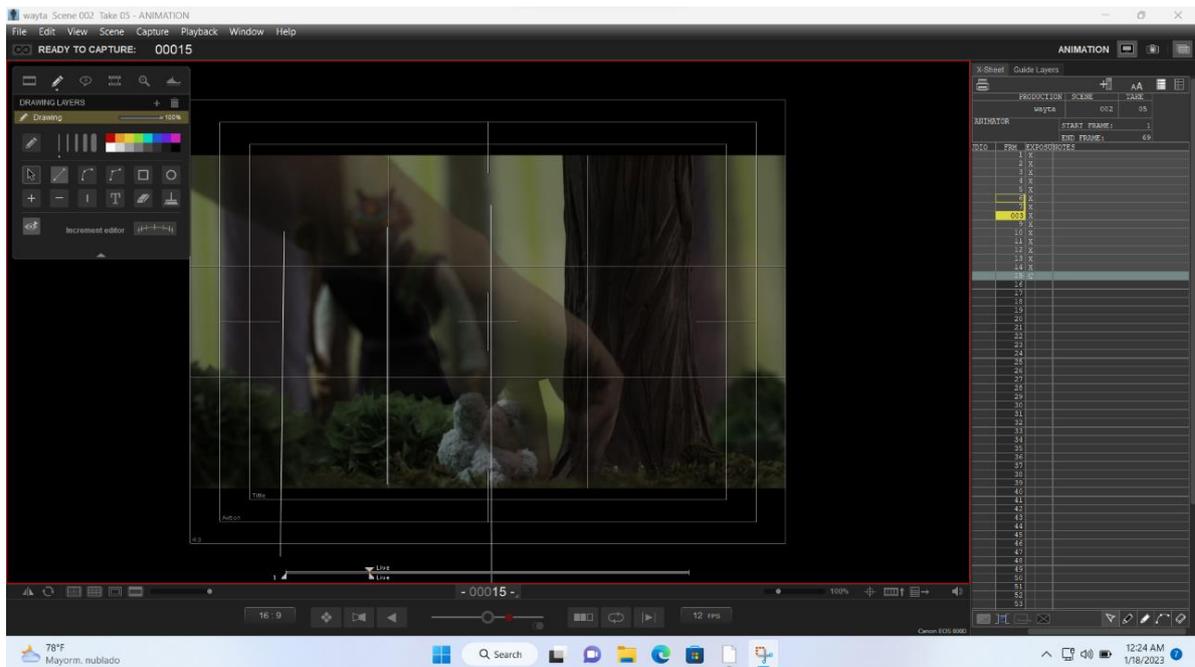


Ilustración 2-34. Fotografía de rig.

Gracias al rig y a los métodos y principios de animación presentados en *Kit de supervivencia del animador* (Williams, 2012), se inició el proceso de grabación de manera exitosa, logrando grabar en jornadas de 3 a 6 horas diarias un promedio de 5 a 8 tomas. Para conseguir un arco de movimiento fluido, se utilizó la herramienta papel cebolla (Ilustración 2-35) del DragonFrame la cual nos ayuda a visualizar el margen de movimiento entre cada fotograma.



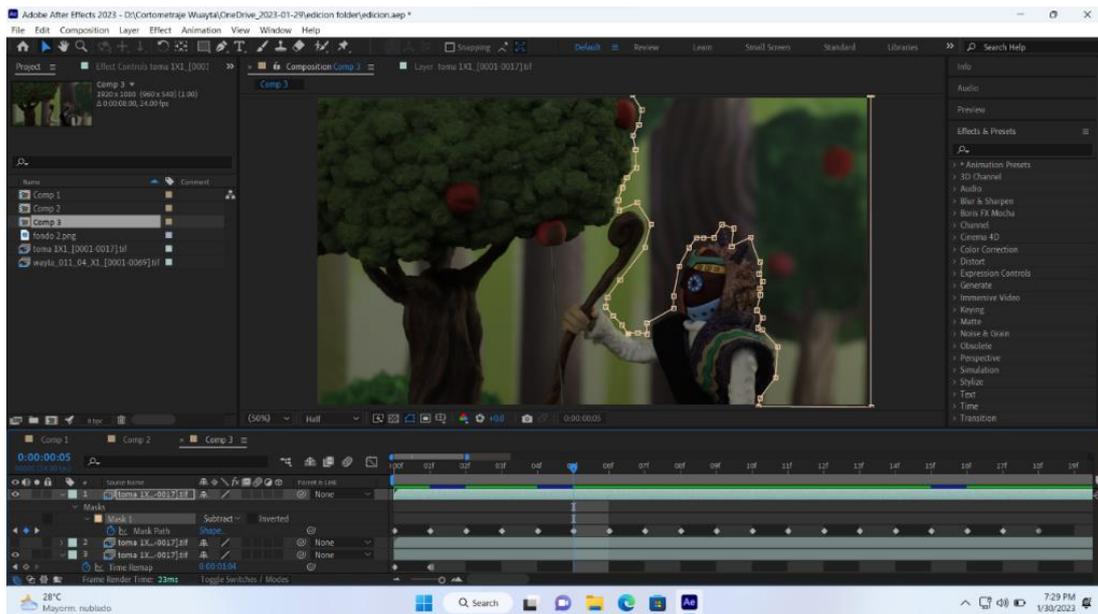
*Ilustración 2-35 Captura de pantalla del proceso de animación dentro del programa DragonFrame.*

Una vez finalizado el proceso de rodaje, se exportó cada toma como secuencia de imágenes, que posteriormente se cargaron en la nube como respaldo para así poder continuar con la etapa de postproducción.

## 2.3 Postproducción

La postproducción se realizó en After Effects para eliminar los rigs (Ilustración 2-36) y las varillas que se usaron de apoyo durante el rodaje. Para ello, fue esencial usar imágenes fijas de cada plano donde se vea el fondo limpio sin los personajes.

Además, en algunas tomas fue necesario hacer un proceso más complejo como rotoscopiar por completo al personaje y sobreponer parte del escenario como los arbustos. Todas las tomas editadas se exportaron nuevamente en secuencias de imágenes en tamaño 1920x1080px.



*Ilustración 2-36. Fotografía del proceso de edición de máscaras dentro del programa After Effects.*

El segundo paso en la postproducción fue el montaje de las tomas editadas, el cual se realizó en el programa de Adobe Premiere Pro. Para mayor agilidad y organización, se creó un proyecto por escena. Primero se creó una secuencia de trabajo de 1920x1080 a 24fps, y luego se importaron las tomas editadas convirtiéndolas de 12fps a 24fps. Con esto listo, se pasó a la etapa de montaje. Con todas las escenas listas, se creó un proyecto general para el montaje final del cortometraje donde se tomaron decisiones como eliminar planos con el fin de mejorar la narrativa para que pueda ser perfectamente captada por el espectador. Para el título del proyecto (Ilustración 2-37), se recibió la ayuda de Steven Macías, quien creó el diseño final del título que posteriormente se animó.



*Ilustración 2-37 Diseño final del título del cortometraje*

La etapa de sonorización se inició grabando foleys de simulación de movimiento y pasos del personaje sobre el césped. También se utilizaron recursos libres de derechos, como paquetes de sonidos que ayudaron a enriquecer el ambiente sonoro de los paisajes con sonidos de pájaros cantando, ambientes de bosque y movimiento de arbustos. Para la musicalización del corto, la banda sonora se conformó por melodías donde destacan instrumentos como el piano y el violín, todas de bibliotecas sonoras gratuitas. De entre todas las pistas que se escucharon, se eligieron las siguientes: *Emotional Anime Soundtrack* (Orchestralis, Envato), *The dawning* (Christoffer Moe Ditlevsen, Epidemic Sound) y *Silent Descent* (Eugenio Minini, Mixkit).

Posteriormente a la etapa de sonido, se pasó a la etapa de corrección de color que también se llevó a cabo en Premiere, como la edición. Los ligeros efectos especiales que contiene el cortometraje, como, por ejemplo, los resplandores que ayudaron a resaltar ciertas acciones donde entraba la magia en la historia se llevaron a cabo en After Effects. La última etapa de producción del cortometraje fue la escritura y animación de los créditos, donde se insertaron los nombres de todas las personas que participaron en la producción. El proceso de postproducción terminó con la exportación del cortometraje en un video de 3'46", en formato mp4, de tamaño 1920x1080px, con códec .h264.

# CAPÍTULO 3

## 3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

El producto final es un cortometraje animado en técnica de *stop motion* titulado *Wayta* con una duración de 3'46". Mediante este proyecto se logró presentar con éxito el concepto de la interacción entre la vida y la muerte para mantener el ciclo de la vida. A su vez, a través de todos los recursos visuales usados, tanto en personajes como en escenarios, se mantuvo la representación de la vida y la muerte alejada de los estereotipos encontrados en el cine de animación.

Como se mencionó en la etapa de preproducción, los costos para la ejecución de este proyecto fueron alrededor de \$900, una cifra que consideramos es factible para producir un proyecto independiente. Los equipos usados dentro del proyecto fueron propios y otros prestados sin costo. Se debe tener en cuenta que, como estudiantes de la carrera de Producción Audiovisual, se tuvo la ventaja de contar con el conocimiento de personas que prestaron ayuda a bajo costo o por canje en todas las etapas del proyecto, lo que redujo las horas de trabajo y el costo de este.

# CAPÍTULO 4

## 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

Luego de todo lo expuesto en los anteriores capítulos, se concluye que la mejor manera de plasmar conceptos narrativos es mediante lo audiovisual. En este proyecto, se logró plasmar la vida y la muerte a través de personajes con cualidades humanas. Como punto principal, a estos personajes se les dio personalidad con recursos como el uso activo de colores e iconografía cultural popular en su vestimenta. En cuanto a la parte técnica, se usaron recursos como la profundidad de campo en las tomas para poder tener una estética más cinematográfica.

### Recomendaciones

- Lo primero que se recomienda es tener muy bien lista la etapa de planeación antes de querer avanzar con los demás pasos para mantener una mejor organización.
- Tomar en cuenta los recursos económicos y humanos disponibles y hacer todo lo posible para reducir costos sin dañar la calidad de los escenarios o de las marionetas. No saltarse la parte de crear un storyboard y posterior un animatic, puesto que esto ayudará a corregir bastantes errores que entorpecen la narrativa en los planos, acciones y el montaje.
- Una recomendación extra que se quiere dar es la de montar las bases del escenario al momento de hacer el foto storyboard, ya que ayudará a definir qué partes del escenario no saldrán en escena para ahorrar tiempo y recursos en la etapa de construcción de decorados y elementos.
- También se recomienda siempre grabar a personas reales haciendo las acciones para facilitar el proceso de definir los tiempos y los fotogramas al momento de animar.
- Es importante siempre establecer plazos de tiempo largos para cada etapa, con el fin de tener un margen de semanas en el cuál pueda suceder cualquier atraso

en la construcción, animación o postproducción del producto, y no afecte el rendimiento o calidad de éste.

- Respalda siempre en la nube todos los archivos en raw y editados, para poder tenerlos a la mano en cualquier momento y no depender de un solo equipo en la edición.
- Por último, nuestra recomendación más importante es que siempre se incluyan días de descanso dentro del plan maestro de producción. El descanso en la etapa de animación es esencial, ayuda a tomar distancia y mejora la calidad del trabajo. Animar durante jornadas continuadas de muchas horas hace que se pierda la perspectiva del trabajo.

# BIBLIOGRAFÍA

- Benedetti Sam, I., & Llorens, P. (2010). *Conflictivos Productions, un mundo en miniatura*. Prologo de Pablo Llorens. Conflictivos Productions.
- Bessoni, S. (2014). *Stop motion. La fabbrica delle meraviglie*. Logos.
- Lord, P., & Sibley, B. (2015). *Cracking Animation: The Aardman Book of 3-D Animation*. Thames & Hudson.
- Monaj, R. G. (2007). *Manual para la realización de storyboards*. España: Universidad Politécnica de Valencia.
- Shaw, S. (2017). *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation*. Routledge.
- Simon, M. A. (2003). *Producing Independent 2D Character Animation: Making & Selling A Short Film*. Focal Press.
- Williams, R. (2012). *Kit de supervivencia del animador*. Generic.

# APÉNDICES

## APÉNDICE A: TRATAMIENTO DE GUION

La historia comienza con el Dios de la muerte caminando por un bosque, haciendo su trabajo rutinario de recoger las almas de los animales fallecidos. En su trayecto se encuentra con un animalito muerto, él se acerca y cierra sus ojos para darle el descanso eterno. Mientras interactúa con el cuerpo, siente que lo observan. Voltea a ver a su alrededor y se da cuenta que la cría del animal se esconde detrás de un árbol. Se observan fijamente y la cría empieza a mostrarse más. El pequeño animalito decide acercarse al Dios de la muerte y este lo rechaza espantándolo para que se aleje de él.

El pequeño insiste en acercarse y la muerte se empieza a alejar de la escena, pero el pequeño decide seguirlo por el bosque. Cuando empiezan a interactuar y se ve una mediana aceptación, en un descuido, el animalito cae en una trampa y resulta mal herido. La muerte se empieza a desesperar porque cree que fue su culpa e intenta agarrar al animalito sin tocarlo directamente porque quiere evitar matarlo. Se quita la capa y con su bastón lo arrastra hacia la tela para crear una pequeña mochila para llevarlo hacia el sabio de la vida.

La muerte se dirige hacia el árbol de la vida en busca de ayuda del sabio. Cuando llega ahí, le muestra el animalito herido al Dios de la vida y este le indica que no hay nada que hacer para salvarlo, que debe hacer su trabajo y darle el descanso que merece. La muerte se niega a terminar con la vida del animalito y desesperadamente empieza a arrancar las flores que rodean al sabio de la vida, pero estas se marchitan cuando las toca. Lloro desesperadamente e insiste con que el Dios de la vida haga su trabajo, pero este se vuelve a negar, entonces con el bastón intenta halarlo para obligarlo a hacer su trabajo. El sabio de la vida lo golpea con su bastón y le indica que no interfiera con el curso de la vida. Finalmente, la muerte cierra los ojos del animalito y este muere.

En medio de su tristeza y sentimiento de culpa, el Dios de la vida le muestra que en el árbol de las almas eternas ha surgido un nuevo hilo. La muerte rechaza esta acción y toma entre sus manos el cadáver del animalito y lo lleva consigo para ponerlo junto al cuerpo de la madre. Cuando los pone juntos, estos cuerpos se fusionan y crece una planta, un crisantemo lila que significa la vida eterna.

## APÉNDICE B: GUIÓN TÉCNICO

toma	Tipo de plano	Descripción	Duración
		Escena 1	
1	Detalle	Se ve a la muerte avanzando en por el bosque. Lo enfocamos desde la espalda, a un angulo de a la altura de los hombros en perfil $\frac{3}{4}$ .	5seg
2	detalle	Detalle a la cara de una mamá animalito, luego entra la mano de la muerte y le cierra los ojos.	6seg
3	general	Plano picado desde pov del dios de la muerte. Animalito hijo detrás de un árbol, solo se ven sus orejitas y ojos, luego se esconde detrás del árbol.	3seg
4	general	Plano contrapicado. Animalito hijo de espaldas a la cámara, escondido detrás del árbol y de lejos se ve a la muerte viendo en su dirección. Se vuelve a asomar y se quedan observando mutuamente.	5seg
5	medio	Plano picado, desde pov del dios de la muerte. Cara del conejito	
6	Medio	Plano contrapicado, desde pov del conejito. Cara del dios de la muerte. El dios de la muerte se gira para seguir su camino	
7	General cerrado, solo el conejito	el conejito sale de detrás del arbusto y avanza unos pasos hacia el dios de la muerte	
8	General abierto lateral	Uno frente a otro, el dios de la muerte con su bastón intenta espantarlo para que no se acerque más	

9	medio	El dios de la muerte se da la vuelta, avanza un poco y gira para asegurarse que el conejito no lo sigue.	
10	General	Se ve al conejito, parado quiero viendo a la cámara con ojitos tristes.  - Idea (hacer zoom out)	
		Escena 2	
11	medio	El dios de la muerte se encuentra frente a un manzano, con su bastón sacando los frutos podridos. Escucha que un arbusto se mueve y gira	
12	general	El conejito está escondido detrás de otro arbusto, pero el dios de la muerte logra ver sus orejas sobresaliendo.	
13	medio	El dios de la muerte suspira, decide ignorar y seguir su camino	
		Escena 3	
14	medio	El dios de la muerte está retirando las flores secas de un rosal, luego de quitar un poco avanza al otro lado del rosal y escucha un sonido, así que gira	
15	medio	El conejito está oliendo una rosita fresca, se da cuenta que es observado y se queda quieto mirando al dios, luego hace una cara tierna	
16	medio	El dios de la muerte niega suavemente su cabeza como resignado, continúa avanzando su camino, de pronto escucha un quejido/chillido y se da la vuelta asustada	

17	medio	El conejito llora, se queja y mira su patita	
18	detalle	Un arma de cacería lo atrapó por la altura de la cadera, sangra bastante	
19	medio	el dios de la muerte está asustado, y un poco desesperado se quita su capa	
20	general	La capa cae a un lado del conejito, con el bastón el dios va empujándolo hasta ponerlo sobre ella, luego logra amarrarlo dentro, lo alza con el bastón formando una especie de mochilita.	
		Escena 4	
21	general	El dios de la muerte corre a través del bosque con el animalito sobre su hombro	
22	detalle	El animalito en la mochilita, sufriendo	
23	Primer plano	Cara del dios de la muerte, desesperado mientras corre	
		Escena 5	
24	General abierto	Se observa el paisaje del dios de la vida: está el árbol de las almas, unos cuantos animales conviviendo.	
25	General cerrado	De frente tenemos al dios de la vida, acostado a los pies del árbol mientras acaricia una enredadera del árbol	
26	detalle	La mano del dios de la vida pasando por la enredadera mientras algunos capullos florecen	
27	Medio/americano	dios de la vida acostado a los pies del árbol, escucha que alguien se acerca y gira la cabeza para ver	

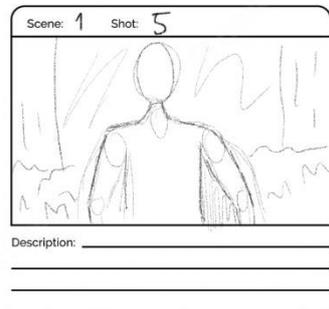
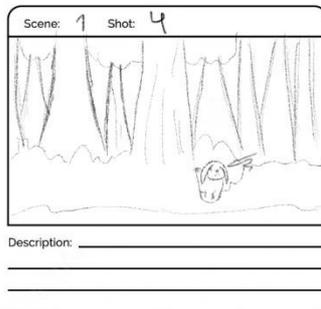
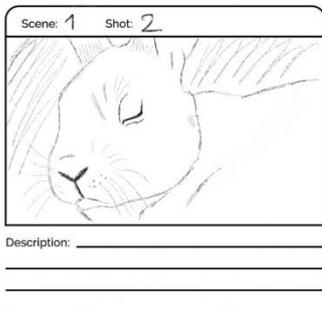
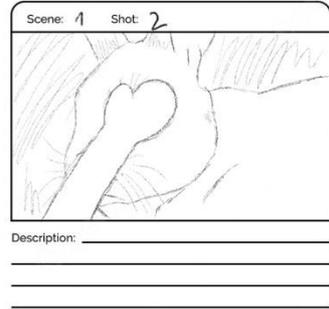
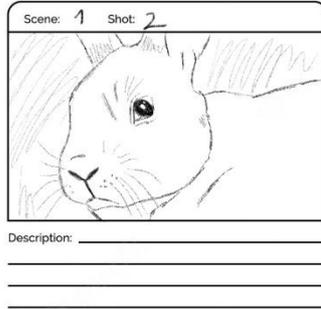
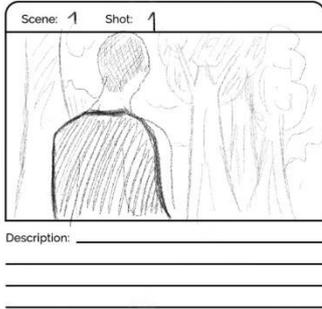
28	Primer plano	Dios de la muerte cansado, mientras baja el ritmo de su corrida	
29	general	Dios de la muerte cayendo de rodillas mientras abre la mochilita	
30	detalle	Angulo picado. La mochilita siendo abierta, se observa al animalito herido	
31	Primer plano	El dios de la vida confundido/consternado viendo a la muerte mientras avanza hacia él	
32	general	Desde un angulo lateral, vemos como el dios de la vida se arrodilla frente a la muerte y al animalito	
33	detalle	Picado, pov del dios de la vida. Las manos del dios de la vida moviendose sobre el animalito sintiendo su energia	
34	Primer plano	Cara del dios de la vida con los ojos cerrados concentrado	
35	Primer plano	Cara del dios de la muerte afligido, intercambiando la mirada entre el animalito y el dios de la vida	
36	detalle	Picado, pov del dios de la vida. Las manos del dios de la vida alejándose del animalito	
37	medio	Dios de la vida negando con la cabeza, dando a entender que no hay nada por hacer	
38	Primer plano	Dios de la muerte, afligido negando con la cabeza mientras se empieza desesperar	
39	general	Dios de la muerte empieza a arrancar flores que se encuentran junto al dios de la vida	
40	detalle	Picado, pov del dios de la vida muerte. Manos del dios de la muerte dejando las flores sobre el animalito, pero cuando caen están marchitas.	
41	general	Dios de la muerte agarra su bastón, y lo engancha a la ropa del dios de la vida	

42	medio	Desde un POV del dios de la muerte, vemos como con el bastón está sacudiéndolo para que se acerque más. El dios de la vida alza su propio bastón	
43	medio	Desde un POV del dios de la vida, el dios de la vida le da un golpe en la cabeza con su bastón a dios de la muerte, haciendo que se calme y baje el bastón. El dios de la muerte mira hacia abajo, suspira mientras su expresión se vuelve de resignación.	
44	detalle	Picado, pov del dios de la vida muerte. Manos del dios de la muerte cerrando los ojos del animalito	
45	Primer plano	Cara del dios de la muerte, triste y resignado. Entra en escena el bastón del dios de la vida alzándole el rostro.	
46	medio	Dios de la vida le señala con la cabeza que mire para atrás al árbol de las almas	
47	detalle	Un hilito (una alma) empieza a crecer en una de las ramas del arbol	
48	general	Vemos con detalle el árbol, observando que por todas las ramas hay más hilitos que llenan al árbol	
49	medio	Dios de la muerte con la mirada hacia el árbol, luego baja la mirada hacia el animalito y frunce el ceño.	
50	detalle	Picado, pov del dios de la muerte. Mano del dios de la muerte envolviendo al animalito de vuelta en la capa, y agarrándolo para cargarlo	
51	medio	El dios de la muerte sosteniendo al animalito envuelto en sus brazos.	

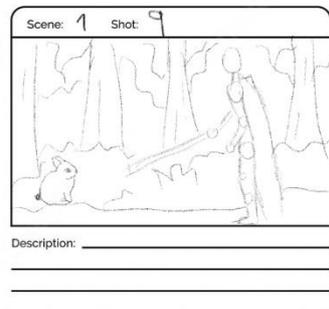
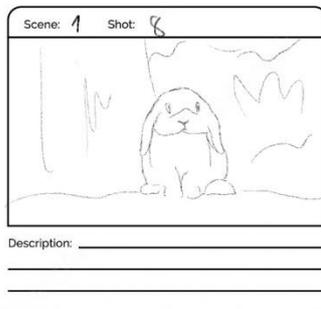
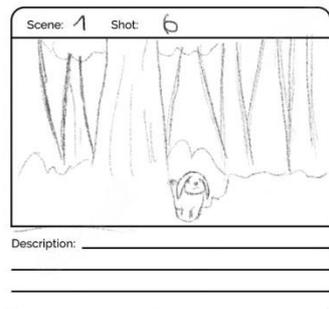
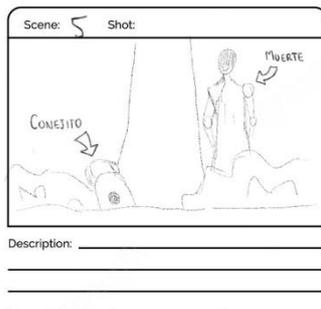
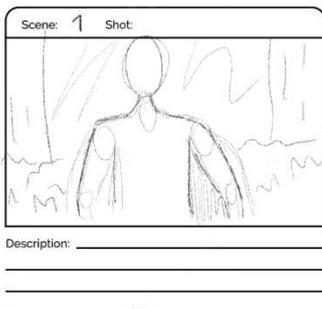
		Escena 6	
52	medio	Haciendo una transición por plano. Tenemos a el dios de la muerte en la misma pose sosteniendo al animalito en vuelto en sus brazos, pero ahora se encuentra en el bosque del inicio donde conoció al animalito.	
53	general	El dios de la muerte ubica el cuerpo del animalito al lado del cadáver de la mamá de este.	
54	detalle	pov del dios de la muerte. Las manos del dios de la muerte terminan de ubicar al animalito. Cuando salen sus manos del plano, la mamá y su hijito se empiezan a fusionar, disolviéndose hacia la tierra.	
55	Primer plano	Rostro del dios de la muerte, confundido	
56	detalle	pov del dios de la muerte. Del piso recién despejado, crece un crisantemo lila. A medida que crece hay un ligero zoom out	
57	Primer plano	Rostro del dios de la muerte, su expresión cambia a una media sonrisa/cara de paz.	
		Fin Fade in a escena de créditos.	

# APÉNDICE C: STORYBOARD

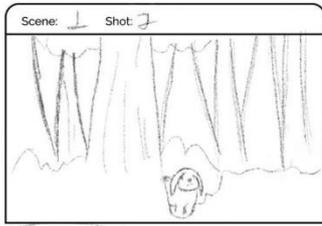
Production Company: \_\_\_\_\_ Production Title: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_ Page: \_\_\_\_\_



Production Company: \_\_\_\_\_ Production Title: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_ Page: \_\_\_\_\_



Production Company: \_\_\_\_\_ Production Title: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_ Page: \_\_\_\_\_



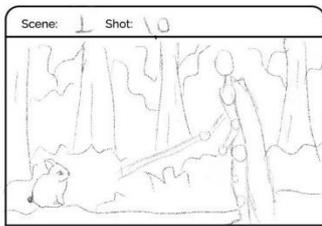
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



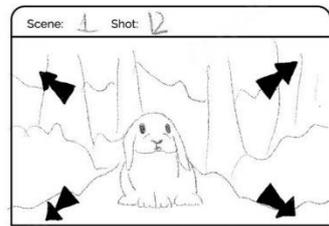
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

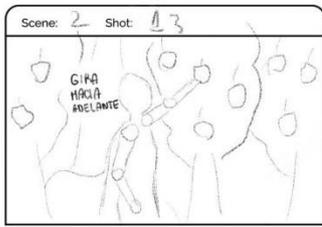


Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

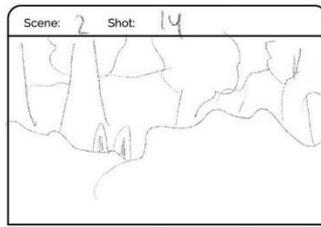


Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

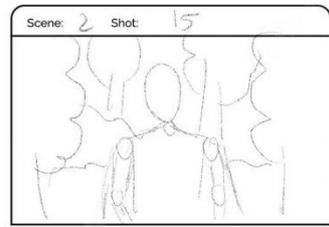
Production Company: \_\_\_\_\_ Production Title: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_ Page: \_\_\_\_\_



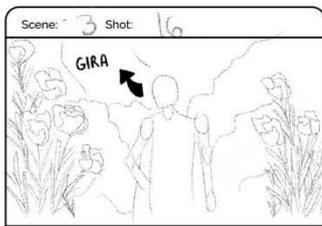
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



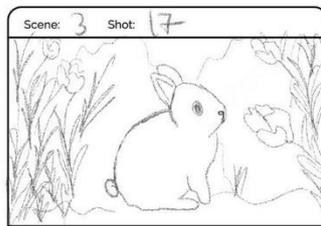
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



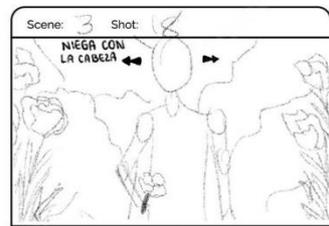
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

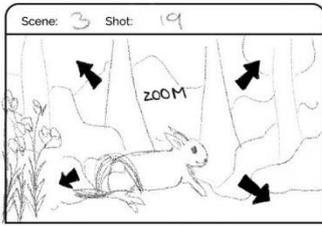


Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

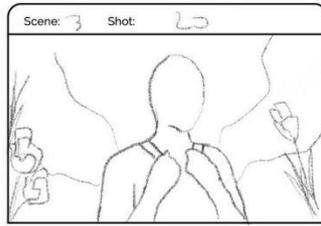


Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

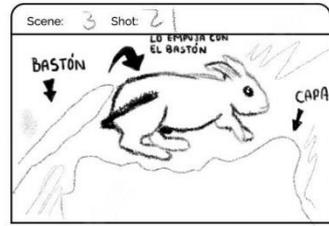
Production Company: \_\_\_\_\_ Production Title: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_ Page: \_\_\_\_\_



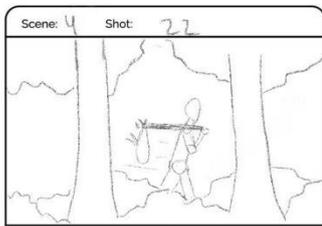
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



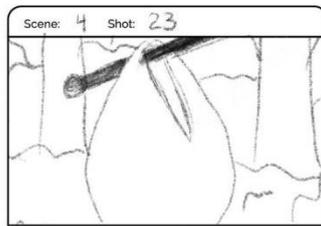
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



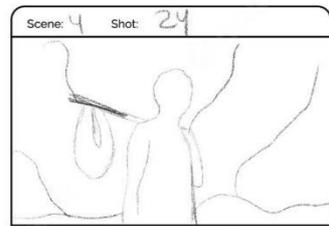
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

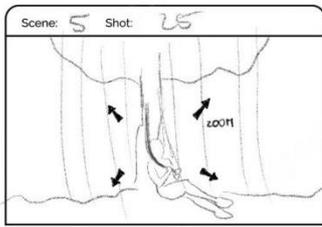


Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

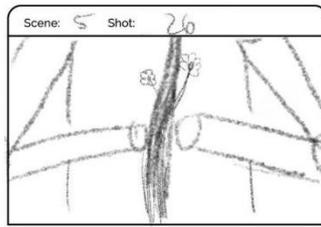


Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

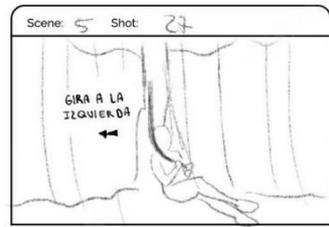
Production Company: \_\_\_\_\_ Production Title: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_ Page: \_\_\_\_\_



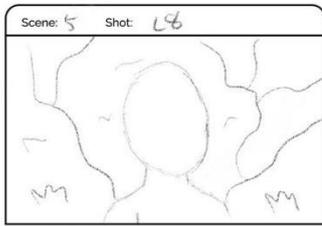
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



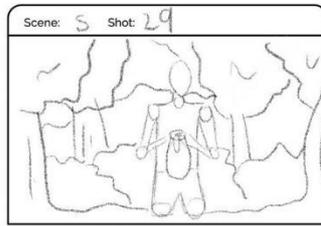
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



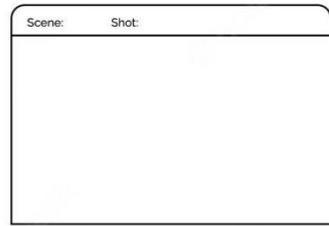
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

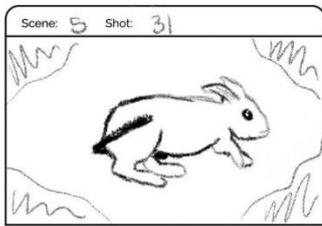


Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

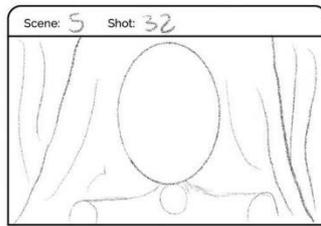


Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

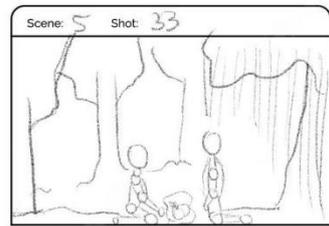
Production Company: \_\_\_\_\_ Production Title: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_ Page: \_\_\_\_\_



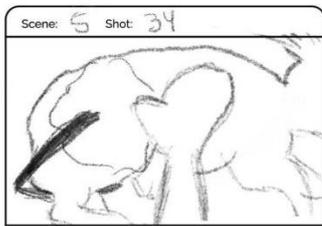
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



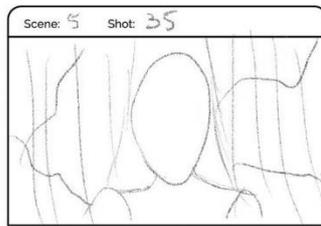
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



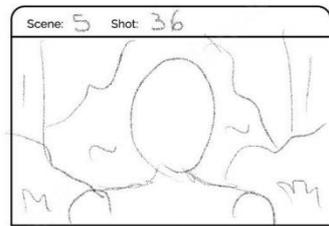
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

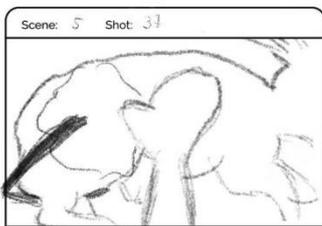


Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

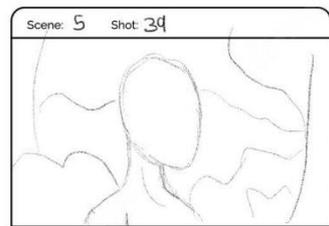
Production Company: \_\_\_\_\_ Production Title: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_ Page: \_\_\_\_\_



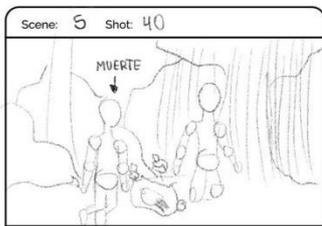
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



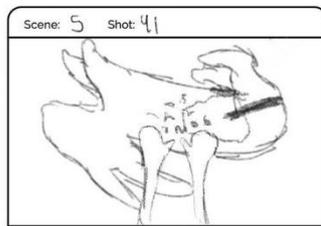
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



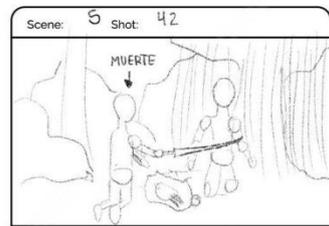
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

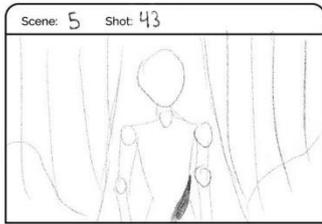


Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

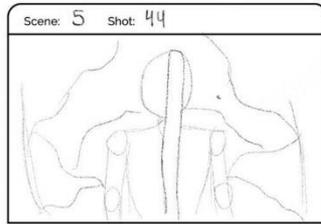


Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

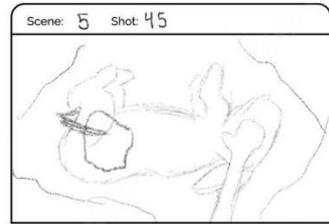
Production Company: \_\_\_\_\_ Production Title: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_ Page: \_\_\_\_\_



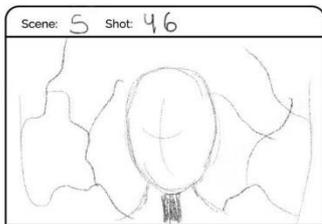
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



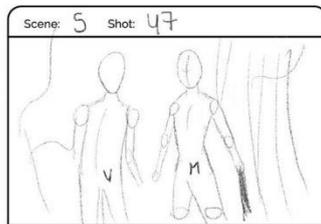
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



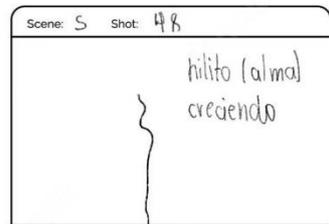
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

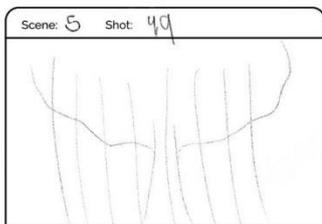


Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

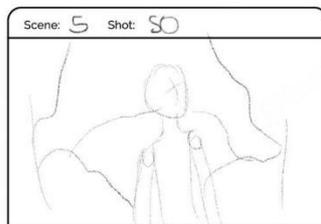


Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

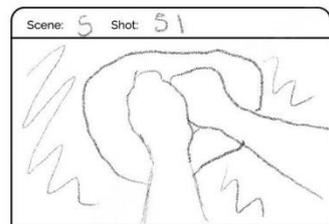
Production Company: \_\_\_\_\_ Production Title: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_ Page: \_\_\_\_\_



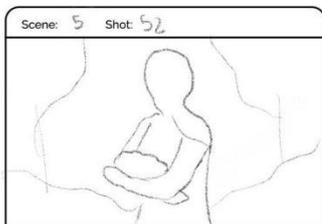
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



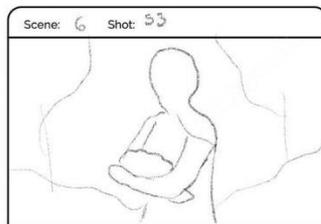
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



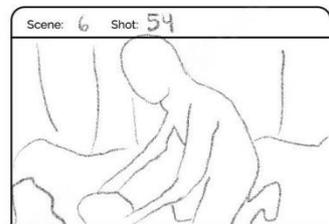
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



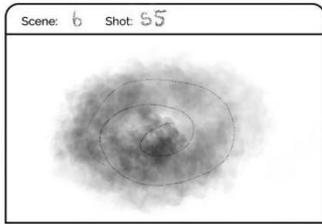
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



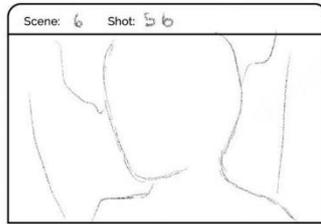
Description: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Description: se unen los cuerpos

\_\_\_\_\_

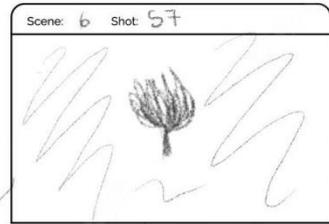
\_\_\_\_\_



Description: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

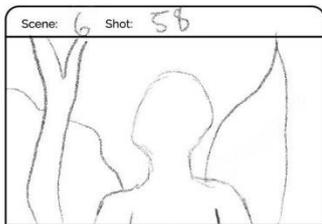
\_\_\_\_\_



Description: flor de Cuscutoma

\_\_\_\_\_

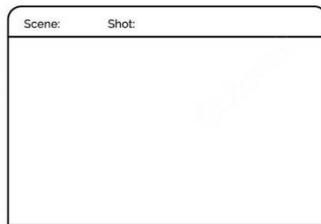
\_\_\_\_\_



Description: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

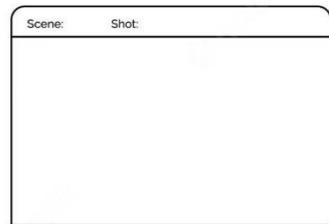
\_\_\_\_\_



Description: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Description: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## APÉNDICE D: MOODBOARDS DE DISEÑO DE ARTE

Referencias  
principales: Muerte

Inspirado en Supay, dios inca de la muerte, demonios y el inframundo.



### Características físicas

- Piel rojiza, pelo color fuego
- Ojos saltones
- Orejas grandes
- Cuernos
- Cara que recuerda a murciélago

### Características de personalidad

- Solitario
- Introvertido
- Alguien joven
- Miedo de lastimar a otros por su poder

## Referencias de personajes que dan las vibes



## Características de vestuario

- Capa roja, negra por dentro
- No aretes, joyas o accesorios
- Pantalón ancho, camisa sin mangas, falda sobre pantalón
- Detalles en ropa dorados (broche para asegurar la capa)
- Zapatos cerrados
- bastón



Borrador 2: ropa más moderna, poncho en vez de capa, bordados típicos.  
Inspirado en traje de la comunidad ozogoché y traje de los cañaris



Referencias  
principales: Vida

Inspirado en Inti (dios sol), viracocha (dios creador) y pacha mama (madre tierra)



The silver example of an offering to Pachama (shown in three views) is said to have been found in a canal near Moquegua, where the moisture destroyed the textiles it was originally wrapped in.



### Características físicas

- Cuerpo/cara cuadrada
- Pelo largo
- Piel amarillenta

### Características de personalidad

- Mayor
- Aspecto de alguien que tiene experiencia en la vida
- Vibes de hippie

### Referencias de personajes que dan las vibes



## Características de vestuario

- Túnica colores tierra
- Aretes
- Accesorios en pantorrilla
- Descalzo
- Accesorio en la cabeza
- Bastón



Borrador 2: ropa más moderna, bordados típicos  
Inspirado en traje de la comunidad natabuela y salasacas



## **APÉNDICE F: LISTADO DE TIENDAS**

- La Sevillana
- El Barata
- Ferrisariato
- Megametales
- MegaKiwi
- Din Design
- Juan Marcet
- Polipapel
- Garzoprint
- Superpaco
- Supermaxi