



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACION DIGITAL**

**TEMA:**

**Videoclip musical en 2D “Suricanto” mediante la técnica de animación cutout.**

**AUTOR**

**Intriago Cabezas, Francisco Braulio**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de  
LICENCIADO EN ANIMACION DIGITAL**

**TUTOR:**

**Lcdo. Canva Byron, Ma Lam, Mgs.**

**Guayaquil, Ecuador**

**20 de septiembre del 2022**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**  
**CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACION DIGITAL**

## **CERTIFICACIÓN**

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Intriago Cabezas, Francisco Braulio**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**.

**TUTOR:**

f. \_\_\_\_\_

**Lcdo. Canva Byron, Ma Lam, Mgs.**

**DIRECTOR DE LA CARRERA**

f. \_\_\_\_\_

**Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.**

**Guayaquil, a los 20 días del mes de septiembre del año 2022**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**  
**CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACION DIGITAL**

## **DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

**Yo, Intriago Cabezas, Francisco Braulio**

### **DECLARO QUE:**

El Trabajo de Titulación, **Videoclip musical en 2D “Suricanto” mediante la técnica de animación cutout** previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

**Guayaquil, a los 20 días del mes de septiembre del año 2022**

### **EL AUTOR:**

f. \_\_\_\_\_  
**Intriago Cabezas, Francisco Braulio**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**  
**CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACION DIGITAL**

## **AUTORIZACIÓN**

**Yo, Intriago Cabezas, Francisco Braulio**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Videoclip musical en 2D “Suricanto” mediante la técnica de animación cutout**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

**Guayaquil, a los 20 días del mes de septiembre del año 2022**

**EL AUTOR:**

f. \_\_\_\_\_  
**Intriago Cabezas, Francisco Braulio**

Guayaquil, 06 – 09 – 2022

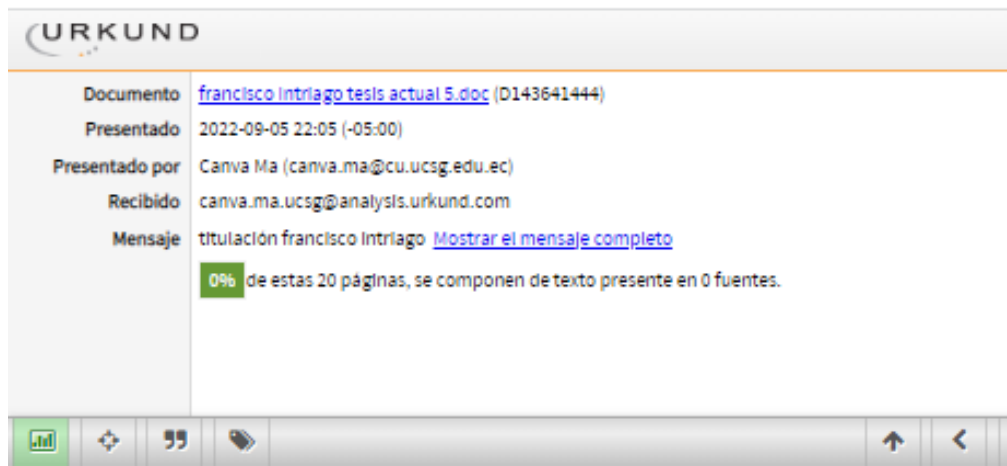
Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.

Director

Carrera de Animación Digital

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software anti plagio URKUND, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con el estudiante: **Intriago Cabezas, Francisco Braulio** a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** del mencionado estudiante.



The screenshot displays the URKUND interface with the following information:

URKUND	
Documento	<a href="#">francisco Intriago tesis actual 5.doc</a> (D143641444)
Presentado	2022-09-05 22:05 (-05:00)
Presentado por	Canva Ma (canva.ma@cu.ucsg.edu.ec)
Recibido	canva.ma.ucsg@analysis.orkund.com
Mensaje	titulación francisco Intriago <a href="#">Mostrar el mensaje completo</a>

0% de estas 20 páginas, se componen de texto presente en 0 fuentes.

At the bottom of the interface, there is a navigation bar with icons for home, search, and navigation.

Atentamente,

Lcdo. Canva Byron, Ma Lam, Mgs.

**Docente Tutor**

## **AGRADECIMIENTO**

Gracias a mis padres por motivarme cada vez que las cosas se me complicaban y por ayudarme a culminar esta etapa en mi vida.

## **DEDICATORIA**

Dedicado para mi familia que siempre me estuvo apoyando desde el principio de la carrera universitaria.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACION DIGITAL**

**TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN**

f. \_\_\_\_\_

**Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.**  
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. \_\_\_\_\_

**Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.**  
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. \_\_\_\_\_

**Lcdo. Mite Basurto, Alberto Ernesto, Mgs.**  
OPONENTE





UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

**CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

**CALIFICACIÓN**

---

f. \_\_\_\_\_

**Lcdo. Canva Byron, Ma Lam, Mgs.**

**TUTOR**

# ÍNDICE

RESUMEN .....	XVI
ABSTRACT .....	XVII
INTRODUCCIÓN .....	2
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA .....	3
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	6
1.3. OBJETO DE ESTUDIO .....	6
1.4. OBJETIVO GENERAL .....	6
1.5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	6
1.6. JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN .....	6
1.7. MARCO CONCEPTUAL .....	8
1.7.1. El mercado audiovisual .....	8
1.7.2. La animación por recortes y Adobe After Effects .....	9
1.7.3. Teoría del color .....	15
CAPITULO II: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN .....	20
2.1 DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO .....	20
2.2 DESCRIPCIÓN DEL USUARIO .....	20
2.3 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS .....	20
2.4 GUIÓN / STORYBOARD .....	21
2.4.1 GUIÓN TÉCNICO .....	21
2.4.2 STORYBOARD .....	29
2.5 DISEÑO DE PERSONAJES Y FONDOS .....	34
2.5.1 PERSONAJES PROPUESTA INICIAL .....	34
2.5.2 BIOS DE PERSONAJES .....	38
2.5.3 ESCENARIOS .....	40
2.6 LÍNEA GRÁFICA .....	50
2.6.1 Color .....	51

2.6.2 Estilo Visual .....	54
2.7 VALOR COMUNITARIO .....	55
2.8 VALIDACIÓN DEL PRODUCTO .....	56
CONCLUSIONES .....	59
RECOMENDACIONES .....	60
REFERENCIAS.....	60
ANEXOS .....	63

# ÍNDICE DE TABLAS

*Tabla 1.* Cronograma referente al cortometraje “Hunter”

7

## ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Fragmentos del cronograma del cortometraje “Hunter”.	5
<i>Figura 2.</i> Escena del cortometraje “Si algo me pasa, los quiero”.	9
<i>Figura 3.</i> Herramienta “Puppets” en after effects.	11
<i>Figura 4.</i> Interfaz de DUIK TOOL.	13
<i>Figura 5.</i> Rigg Facial. Adaptado de DUIK BASSEL – Full.	13
<i>Figura 6.</i> Interfaz de Duik Tool.	14
<i>Figura 7.</i> Interfaz de Duik Tool “Esqueleto”.	15
<i>Figura 8.</i> Color script de “Grow”.	16
<i>Figura 9.</i> Círculo cromático. Adaptado de Color, Parte II.	17
<i>Figura 10.</i> Colores primarios	18
<i>Figura 11.</i> Colores secundarios.	18
<i>Figura 12.</i> Colores terciarios.	18
<i>Figura 13.</i> Regla de colores.	19
<i>Figura 14.</i> Boceto inicial de storyboard.	29
<i>Figura 15.</i> Boceto inicial de storyboard.	30
<i>Figura 16.</i> Primera parte del storyboard.	30
<i>Figura 17.</i> Segunda parte del storyboard.	31
<i>Figura 18.</i> Tercera parte del storyboard.	31
<i>Figura 19.</i> Cuarta parte del storyboard.	32
<i>Figura 20.</i> Quinta parte del storyboard.	32
<i>Figura 21.</i> Sexta parte del storyboard.	33
<i>Figura 22.</i> Séptima parte del storyboard.	33
<i>Figura 23.</i> Octava parte del storyboard.	34
<i>Figura 24.</i> Parte final del storyboard.	34
<i>Figura 25.</i> Boceto de personajes oficiales	35
<i>Figura 26.</i> Propuestas de color para lio el niño suricato.	35
<i>Figura 27.</i> Personaje oficial de lio para el videoclip.	36
<i>Figura 28.</i> Propuesta de color para Upa el papá suricato	36
<i>Figura 29.</i> Personaje oficial del papá suricato para el videoclip.	37
<i>Figura 30.</i> Propuesta de color para Zyrian “El Villano”	37
<i>Figura 31.</i> Personaje oficial de Zyrian para el videoclip.	38
<i>Figura 32.</i> Prueba de color en el interior de la carpa para refugiados.	40

<i>Figura 33.</i> Prueba de color en el exterior de las carpas para refugiados.	40
<i>Figura 34.</i> Prueba de color en el interior de las carpas para refugiados.	41
<i>Figura 35.</i> Escenario oficial para el interior de la carpa.	41
<i>Figura 36.</i> Escenario oficial para el interior de la carpa.	42
<i>Figura 37.</i> Propuesta para el diseño de la carpa para refugiados.	42
<i>Figura 38.</i> Escenario oficial del diseño de carpa para refugiados.	43
<i>Figura 39.</i> Escenario del hábitat de las suricatas.	43
<i>Figura 40.</i> Escenario de la comunidad suricatas en las carpas para refugiados	44
<i>Figura 41.</i> Escenario de las carpas para refugiados.	44
<i>Figura 42.</i> Propuesta de color para el exterior de las carpas en la persecución de las suricatas.	45
<i>Figura 43.</i> Escenario oficial para el exterior de las carpas en la persecución de las suricatas.	45
<i>Figura 44.</i> Escenario oficial de la persecución de las suricatas.	46
<i>Figura 45.</i> Propuesta de color para la escena de Upa escondiendo a Lio.	46
<i>Figura 46.</i> Escenario oficial para la escena de Upa escondiendo a Lio de los chacales.	47
<i>Figura 47.</i> Escenario oficial de Upa escavando en la tierra.	47
<i>Figura 48.</i> Escenario oficial del interior de las carpas.	48
<i>Figura 49.</i> Escenario oficial de lio en el hueco.	48
<i>Figura 50.</i> Escenario oficial de lio en el hueco cuando ponen el ultimo palo para esconderlo.	49
<i>Figura 51.</i> Propuesta para escena final del videoclip.	49
<i>Figura 52.</i> Escenario oficial para el final del videoclip.	50
<i>Figura 53.</i> Pinceles utilizados en los escenarios.	51
<i>Figura 54.</i> Paleta de color como referencia para el videoclip	51
<i>Figura 55.</i> Mezcla de colores para los escenarios	52
<i>Figura 56.</i> Mezcla de colores para los personajes principales.	52
<i>Figura 57.</i> Color para la iluminación.	53
<i>Figura 58.</i> Mezcla de colores para el villano.	53
<i>Figura 59.</i> Ilustraciones de los escenarios.	54
<i>Figura 60.</i> Scrappunk.	54
<i>Figura 61.</i> Ilustración de Zac Retz. .	55
<i>Figura 62.</i> Estudiantes que les gusta el videoclip.	57

<i>Figura 63.</i> Estudiantes que están de acuerdo que la música y la historia tienen concordancia.	58
<i>Figura 64.</i> Características que más recuerdan del videoclip.	58
<i>Figura 65.</i> Permiso autorizado por Luz pinos para uso de la música “Mariposa Azul”.	63
<i>Figura 66.</i> Video conferencia.	63

## RESUMEN

En la actualidad el avance de la tecnología ha permitido que los softwares de animación digital evolucionen de manera exponencial con el espacio de trabajo y las herramientas digitales que nos ofrecen, permitiéndonos tener el control de nuestro proyecto desde el ordenador. Es por esta razón que el presente proyecto tiene como finalidad realizar un videoclip con la técnica de animación cut out demostrando así, los beneficios que tiene esta técnica en el factor tiempo y dinero para nuestros proyectos audiovisuales y a su vez poder competir con la alta demanda del mercado audiovisual.

El proyecto abarca el proceso de pre-producción, producción y post-producción, partiendo del guion con una idea principal, seguido del storyboard, diseños de personajes, arte visual, escenarios, animación, sonorización y por último la edición de video. Dando como resultado el videoclip denominado "Suricanto" finalizando así el proyecto con una alta calidad estética para el espectador, en un corto periodo de tiempo.

**Palabras clave:** Videoclip, animación cut out, animación 2d, mercado audiovisual, herramientas digitales.



## **ABSTRACT**

Currently, the advancement of technology has allowed digital animation software to evolve exponentially with the workspace and digital tools that they offer us, allowing us to have control of our project from the computer. It is for this reason that the purpose of this project is to make a video clip with the cut-out animation technique, thus demonstrating the benefits of this technique in terms of time and money for our audiovisual projects and, in turn, being able to compete with the high demand of the audio-visual market.

The project covers the pre-production, production and post-production process, starting from the script with a main idea, followed by the storyboard, character designs, visual art, background, animation, sound and finally video editing. Resulting in the video clip called "Suricanto" thus ending the project with a high aesthetic quality for the viewer, in a short period of time.

**Palabras clave:** Video clip, cut out animation, 2d animation, audiovisual market, digital tool

## INTRODUCCIÓN

Hacer un proyecto de animación ya sea una película, cortometraje, publicidad animada o hasta un videoclip dependerá de varios factores que lo conforman, entre ellos están: Técnica de animación, contenido, personajes, narrativa, la duración, estilo visual, historia, sonido, efectos especiales, etc.

El tiempo que se tarda en acabar un cortometraje de animación es muy relativo y depende del contenido, la duración, la técnica que se vaya a usar, de tus recursos, de la calidad, etc. Pero generalmente, el tiempo promedio para producir un corto de este tipo, puede ir desde los 3 meses hasta los 2 o 3 años. Y da la casualidad de que el tiempo empleado suele acaparar principalmente la primera fase, es decir, el grueso se encuentra durante el desarrollo visual y la preproducción (Carbajo,2021).

Si bien un proyecto animado puede realizarse en cortos periodos tiempos es porque está respaldado por un equipo especializado en cada área de la producción, manejando así mejor los tiempos y manteniendo un flujo de trabajo más organizado. Un gran ejemplo sobre lo que se menciona es South Park, en un especial titulado “6 Days to Air: The Making of South Park” (Cortex Podcast, 2018, 25s) nos menciona en su podcast que los directores de la serie Trey Parker y Matt Stone les toma 6 días terminar un episodio de south park, hasta entregar el producto final a Comedy Central a pocas horas de su transmisión. Si bien este flujo de trabajo es arriesgado, el trabajar contrarreloj les da esa frescura que transmite south park con los temas que abarcan en cada capítulo.

Ahora para una persona que no cuenta con un equipo como el de south park o no tenga el respaldo de un estudio, será imposible para el cumplir con las fechas estimadas, para estos proyectos independientes en donde una persona asume la responsabilidad en todas las áreas de producción le puede tomar meses o hasta años llevar a cabo el producto final, es por eso que una persona independiente se limita a ciertas técnicas de animación y de alguna manera buscara la forma menos complicada de llegar a un mismo resultado.

Por esta razón se realizó un videoclip independiente con la técnica de animación cut out digital desde su guion hasta la post-producción final, para así demostrar las ventajas que tiene esta técnica de animación en tiempo y calidad de estilo visual, así también se mencionaran las referencias que se tomaron en cuenta para llevar a cabo el videoclip y la paleta de colores simple que refleje la esencial de la canción escogida.

Al inicio del proyecto se realizaron estudios del mercado audiovisual con respecto a la competencia entre plataformas y el tiempo de producción que conlleva finalizar estos proyectos, También se identificó la herramienta Duik Tool para realizar las animaciones y rigging de los personajes en Adobe After Effects como una de las adecuadas para ahorrar tiempo al momento de animar las escenas.

Por último, se presentó un videoclip denominado “Suricanto” en donde se aplicó la técnica de animación por recortes con la herramienta Duik Tool finalizando así el proyecto en un corto periodo de tiempo.

## **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA**

### **1.1. Planteamiento del problema**

En un artículo de investigación Antúnez Delcerro (2010) nos afirma que:

El cine de animación, independientemente de la técnica empleada, es sumamente costoso, ya sea en términos de tiempo, de dinero, o de ambos. Cualquier proyecto de animación exige plena dedicación, así como altas dosis de paciencia y constancia, y, más aún, si lo que se persigue es alcanzar un mínimo de calidad en el plano técnico (p.94).

Las finalizaciones de los proyectos audiovisuales animados por lo general son determinados por fechas y cronogramas estipulados por el director del proyecto, tomando en cuenta los retrasos que este puede conllevar en su producción, se recomienda siempre estar adelantados un día a las fechas estipuladas, sin embargo, si nuestro proyecto está dirigido al mercado audiovisual, debemos tener en cuenta que el tiempo muchas veces no será definido por nosotros y tendremos que someternos a la demanda que se nos imponga en el mercado, teniendo así al factor tiempo y dinero como un limitante. Por esta razón debemos conocer nuestras capacidades y de los recursos que tenemos a la mano para así poder cumplir con las expectativas impuestas por un tercero.

Existen, así pues, diferentes técnicas de animación, algunas de las cuales sólo pueden desarrollarse con ayuda de no poca tecnología. Otras, en cambio, no requieren un gran despliegue de medios. Conocer las ventajas y desventajas de cada una de estas técnicas, así como sus principales características, es de gran importancia a la hora de afrontar la realización de un proyecto audiovisual basado en la animación (Antúnez Delcerro, 2010, p.94).

La elección de la técnica de animación a la hora de realizar un proyecto es de suma importancia, ya que esto definirá nuestro tiempo de producción y a la vez nos dará el presupuesto estimado para su finalización.

En el proyecto para la realización de un cortometraje en 3D "Hunter" Erazo. G. (2014) nos menciona que:

Algo que puede suceder es que existan contratiempos, tareas que fueron pensadas para una cierta cantidad de tiempo, pero que en la

práctica se demora más el realizarlas. También puede ocurrir que aparezcan tareas que no fueron tomadas en cuenta y que deben ser resueltas para seguir avanzando. Es necesario tener en cuenta estos aspectos para que el trabajo culmine en la fecha planeada (p.17).

A pesar de tener un cronograma ya estipulado en el proyecto se toman en cuenta los contratiempos que se pueden presentar en la producción del cortometraje. Cabe recalcar que este proyecto estuvo respaldado por 10 integrantes sin incluir al autor, los cuales colaboraron en: pre-producción, producción y post-producción, definiendo así una fecha estimada de 5 meses para su finalización como se muestra en la figura 1. Comenzando desde la primera semana de febrero y terminando en la segunda semana de julio.

Secuencia	No.	PLANO	MOVIMIENTO	ACCION	COMPLEJIDAD	ACTIVIDAD PRODUCCION	FECHA	ACTIVIDAD PRODUCCION
Sec 0	2		NO	Viluart	Complejo	Modelado Rebatidos UV	4ta Semana Febrero	Modelado Rebatidos/UV Rig Weights Mapas de color
	3		NO	Natalia	Complejo	Modelado Rebatidos UV	4ta Semana Febrero	Modelado Rebatidos/UV Rig Weights Mapas de color
	2		NO	Viluart	Complejo	Rig Weights	1ra semana de Marzo	Modelado Rebatidos/UV Rig Weights Mapas de color
Sec 0	3		NO	Natalia	Complejo	Rig Weights	1ra semana de Marzo	Modelado Rebatidos/UV Rig Weights Mapas de color
	46		NO					El sobre dolor de la mordida Fácil Animación 1ra semana Julio
Sec 10	47		Daily					Natalia empuja a Viluart que se cae cuando trata de hacerse pedras, se recupera y se cae. Hasta que termina de convertirse en... Medio Animación Iluminación 2da semana Julio
	48		Daily					Natalia camina, posiciona el cuello. Rota la mano y se ve una mordida en su cuello con un poco de sangre Medio Animación Iluminación 2da semana Julio
Sec 11	49		Panel TFL down					Daña una tarjeta caer al suelo. Siguen caminando, la cámara se acerca a la tarjeta. Medio Animación 1ra semana Julio
	50		no					Créditos Medio Animación (Oportunidad Tipografía Tiempo de flujo de su avión) 1ra semana Julio
Sec 11	51		NO					Los ojos corados de Natalia, los ojos ahora son de un color más rojo. Fácil Animación Iluminación 2da semana Julio

Figura 1. Fragmentos del cronograma del cortometraje "Hunter".

**Nota:** Adaptado de *Título del cortometraje animado Hunter.*, de Erazo. G, (2014). <https://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/3365>

Tomando como referencia este ejemplo, si el proyecto dependiera de una sola persona para su producción, sería perjudicial para el autor tomar el riesgo de intentar cubrir los mismos tiempos ya dispuestos, pues le conllevaría el doble de tiempo terminar con el cortometraje. En estos casos al autor se limita a ciertas técnicas de animación y opta eligiendo la más factible para concluir su idea, ahorrando así tiempo y dinero para su ejecución.

Teniendo en cuenta este planteamiento, con la técnica de animación por recortes se busca dar una solución que sirva como alternativa para los

animadores que no tienen a su disposición los recursos necesarios para llevar a cabo sus proyectos de animación.

## **1.2. Formulación del problema**

¿Cómo la animación cut out beneficiaría al mercado audiovisual para realizar proyectos animados en cortos periodos de tiempo?

## **1.3. Objeto de estudio**

La técnica de animación digital cut out como proceso de producción para realizar un videoclip en cortos periodos de tiempo, mediante el uso de las herramientas del software Adobe After Effects, para así poder cubrir los tiempos en el mercado audiovisual.

## **1.4. Objetivo General**

Desarrollar un videoclip mediante una técnica de animación que permita realizar proyectos animados por medio de equipos reducidos de trabajos y presupuesto limitado en el mercado audiovisual ecuatoriano.

## **1.5. Objetivos específicos**

- Identificar herramientas de animación que permiten animar en equipos reducidos de trabajos de forma acelerada.
- Aplicar la técnica de animación que permita finalizar un proyecto con equipos reducidos de trabajo.
- Realizar un videoclip con la técnica de animación estudiada.
- Evaluar los resultados del videoclip y la técnica de animación, por medio de un focus group.

## **1.6. Justificación y Delimitación**

El videoclip tiene como objetivo dar a conocer las ventajas y beneficios de la animación cut out con respecto al tiempo y dinero. Si bien existen un sin número de técnicas de animación ya sea 2D y 3D, la animación por recortes

es conocida por ser una de las más simples al momento de su ejecución, por la manipulación directa de los recortes, dándonos así libertad completa al momento de animar, evitando contratiempos de dibujar frame by frame para lograr un movimiento. Otro ejemplo sobre este tema lo vemos en la animación 3D, se creó una tabla tomando como referencia el cronograma del cortometraje “Hunter” citado anteriormente en donde nos muestra un mayor tiempo ejercido en la animación e iluminación de las escenas previo a esto el tiempo que le conlleva realizar los modelados y UV es casi cercano a lo anterior.

Tabla 1. Cronograma referente al cortometraje “Hunter”

MESES	ACTIVIDAD	SEMANAS
FEBRERO	Modelados y UV	1 semana
MARZO	Modelados, UV, Diseño y fondos	4 semanas
ABRIL	Modelados, UV, Animación e iluminación	4 semanas
MAYO	Animación e iluminación	4 semanas
JUNIO	Animación e iluminación	4 semanas
JULIO	Animación e iluminación	2 semanas

Por otro lado, Antúñez Delcerro (2010) nos menciona que:

El hecho de trabajar mediante técnicas que permiten un control “absoluto” sobre el material y los recursos disponibles (dibujos, figuras, escenarios,

encuadre, iluminación,)), conlleva de forma implícita el gozar de una libertad que raras veces puede conseguirse durante la realización de otro tipo de proyectos audiovisuales, caso de los cortometrajes argumentales de imagen real (p.101).

Las técnicas de animación nos permiten tener el control de la historia. Es por esta razón que, si bien es importante la técnica, la animación por recortes puede dar resultados de alta calidad con respecto al arte, porque al simplificar tiempos de animación permite al autor darle un mayor enfoque al arte visual de nuestro proyecto. Con esta técnica el aspecto visual toma el protagonismo de la historia dejando en segundo plano la animación fluida que se puede apreciar en otras técnicas de animación 2D.

Además, Antúnez Delcerro (2010) nos indica que el cine de la animación, desarrollado con las distintas técnicas de animación permite la combinación de las artes plásticas con el uso de las nuevas tecnologías.

En la actualidad contamos con un sin número de herramientas digitales que los programas por ordenar nos facilitan al momento de animar, dando como beneficio tener piezas digitales que nos evitaría gastar dinero en materiales, cámaras e instrumentos de producción para el montaje de un escenario real, tal como se haría en la animación por recortes tradicional.

El videoclip con la técnica de animación cut out mostrara resultados de calidad con respecto al arte visual desde la ilustración de los escenarios hasta los personajes en el cual, los colores y la música toman el protagonismo de la historia proyectada, captando finalmente así la atención de nuestro Público objetivo y a su vez ser referencia para el mercado audiovisual.

## **1.7. Marco conceptual**

### **1.7.1. El mercado audiovisual**

Según Calderón. C (2015) “Un mercado audiovisual es en un principio una rueda de negocios para todos aquellos dedicados a hacer cine, creado con el



fin de acercar compradores y/o coproductores con los realizadores y así; movilizar la industria audiovisual”. Dicho mercado ofrece a los creadores de contenidos audiovisuales, plazas de trabajos a largo y corto plazo, proponiendo proyectos a gran escala ya sean ideas que necesitan ser financiada desde un inicio o cortometrajes listos para la fase de marketing. En la actualidad las plataformas de streaming son una fuente principal de la alta demanda en el mercado audiovisual, por la gran competencia que existe en estas plataformas, entre las más populares están: Netflix, Prime Video, Hulu, Disney+, HBO, Apple Tv, Filmin. Desde el aumento masivo que han tenido estas plataformas digitales a raíz de la pandemia, se han presentados películas, series y hasta documentales con distintas técnicas de animación sin tener en cuenta el formato general del cine. Esto da paso a la inclusión de proyecto de corta duración, tal como lo vimos en Netflix con el cortometraje “Si algo me pasa, los quiero” teniendo una duración de 12min realizada con la técnica de animación 2D.



Figura 2. Escena del cortometraje “Si algo me pasa, los quiero”.

**Nota:** Adaptado de *Si algo me pasa, los quiero: el corto animado que saca lágrimas en Netflix*, de Zambra. D, (2020). <https://finde.latercera.com/series-y-peliculas/si-algo-me-pasa-los-quiero-netflix/>

### 1.7.2. La animación por recortes y Adobe After Effects

La animación por recortes (cut out) es una variante de la animación stop motion, ambas realizan el movimiento de graficas independientes en la animación, según Rodríguez (2017) “Es aquella que utiliza recortes planos de diferentes materiales, en especial papeles o cartulinas, para ser posteriormente articulados” (p.5). Esta técnica de animación en sus inicios utilizaba únicamente figuras físicas para su producción como se citó anteriormente son recortes planos ya sea de papel, cartulina o algún otro material que permita al animador articularlo posteriormente para la animación. Poder articular los recortes le proporciona al animador un beneficio notable en tiempo de producción, porque el animador puede volver a reutilizar los mismos recortes en las siguientes escenas sin tener que redibujar al personaje como se suele hacer en la animación tradicional, esto también da paso a la libertad creativa al momento de animar, ya que se pueden experimentar distintas maneras de darle movimiento a los recortes. Lo que caracteriza a esta técnica es no tener animaciones fluidas en los gestos y acciones de los personajes, como se puede apreciar en la animación tradicional cuadro a cuadro.

Resulta una técnica especialmente atractiva, tanto para animadores profesionales como para los más jóvenes, puesto que la manipulación directa de elementos tan delicados como el papel produce una particular satisfacción, además, los resultados de este tipo de animación tienen ese encanto de lo añejo que sigue sorprendiendo por sus posibilidades creativas (Rodríguez, 2017, p.6).

Otro de los beneficios de la animación por recortes es el arte final que se puede presentar al espectador, porque la técnica nos permite darle una mayor atención a los colores, texturas, formas y sonidos de la historia teniendo así un resultado no solo perfectamente animado, sino también un proyecto final expresivo y artístico para nuestra audiencia.

Por otro lado, al manipular figuras planas (2D) nos limitamos a las perspectivas, complicando conseguir sensaciones tridimensionales (3D) en nuestro proyecto. Es por eso que en la actualidad contamos con softwares especializados, que nos permiten conseguir esta tridimensionalidad con nuestros recortes, ya que podemos trabajar en un espacio 3D con figuras 2D,

dando como resultado ese efecto de profundidad que sería difícil conseguir en la animación por recortes tradicional (figuras físicas). “Hoy en día la animación por recortes se realiza a menudo con el uso de los ordenadores y con imágenes escaneadas”. (Ballester, 2015, p.11). Entre los softwares principales que nos permiten realizar esta técnica de animación 2D están: OpenToonz, Blender, Anime Studio, Toon boom Harmony, Tv Paint, Clip Studio Paint, Adobe Animate, Adobe After Effects, entre otros. Cada programa contiene su interfaz y le proporciona herramientas al usuario para facilitar el proceso de animación, por ejemplo, en Adobe After Effects podemos animar mediante “puppets” esta herramienta nos permite mover y a la vez distorsionar nuestra grafica mediante pines digitales como se muestra en la figura 1. Permittiéndonos articular nuestras marionetas de una manera sencilla, pero esta herramienta tiene sus desventajas ya que al tener muchos puntos en nuestra composición nos arriesgamos a tener un archivo pesado haciendo que el desempeño de nuestro programa baje, dependiente de las capacidades de nuestro ordenador. Pero en Adobe After Effects aparte de las herramientas que nos proporciona el programa también podemos agregar plugins de manera independiente. Hay plugins especializados para realizar un trabajo en específico como lo es el rigging, uno de los más populares es el Duik Tool, permitiéndonos así realizar un rigging de personaje más ordenado y reusable para nuestras composiciones.

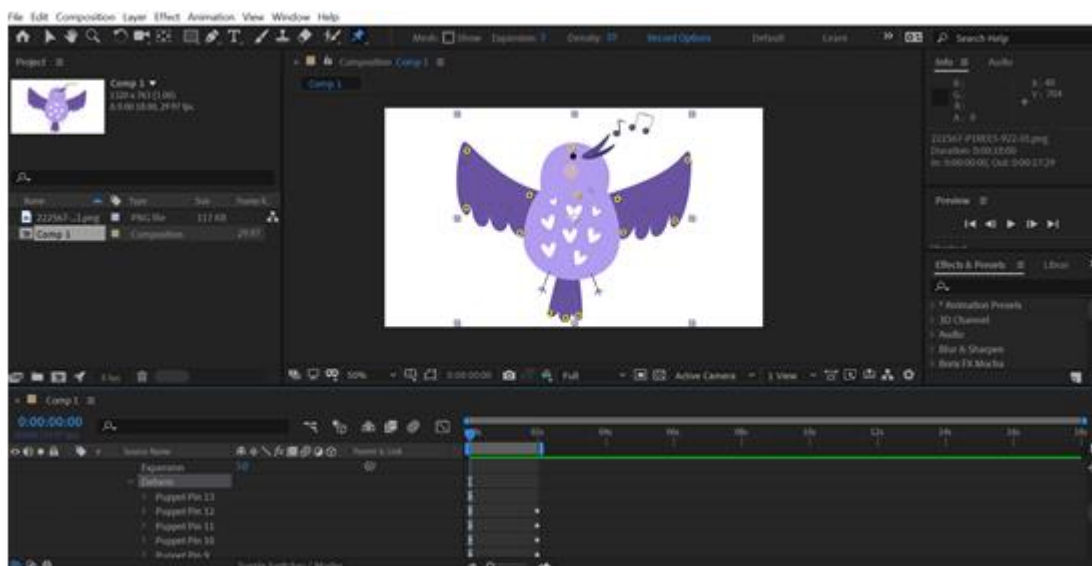


Figura 3. Herramienta “Puppets” en after effects.

**Nota:** Adaptado de *Puppet Tool in After Effects.*, de EDUCBA., (s.f). <https://www.educba.com/puppet-tool-in-after-effects/>

**Duik Tool:** Este plugin nos proporciona herramientas completas para el rigging y animación de personajes. “Crear un gran personaje animado no es tarea fácil. Los personajes animados profesionales requieren una combinación de diseño fantástico, una comprensión del movimiento, una manipulación bien pensada, fotogramas clave inteligentes y las herramientas adecuadas” (Morgan, s.f). Duik Tool nos permite manipular personajes complejos, ya que este puede estar compuesto de varias piezas previo a su animación, facilitándonos así realizar técnicas avanzadas de animación que por lo general se usan en software 3D, tales como el rigging facial permitiéndonos crear un falso 3D con el movimiento de la cabeza.

Para el rigging facial Duik Tool nos permite crear controladores en nuestros personajes con la opción “Controllers” yendo al pequeño icono con una línea grueso y una “v” encima, como se muestra en la figura 4. Nos aparecerá automáticamente en nuestro espacio de trabajo una slider rectangular con un círculo rojo dentro, el cual se puede modificar a las preferencias del usuario. El slider permite aparentar varias capas del proyecto teniendo como base los ejes “x,y”. De esta manera podemos realizar un rigging facial dinámico y ordenado, porque al unir varias piezas en un controlador disminuimos el espacio de animación en general, realizando así acciones en conjunto y no solo un movimiento independiente de una o dos capas como se muestran en la figura 5.

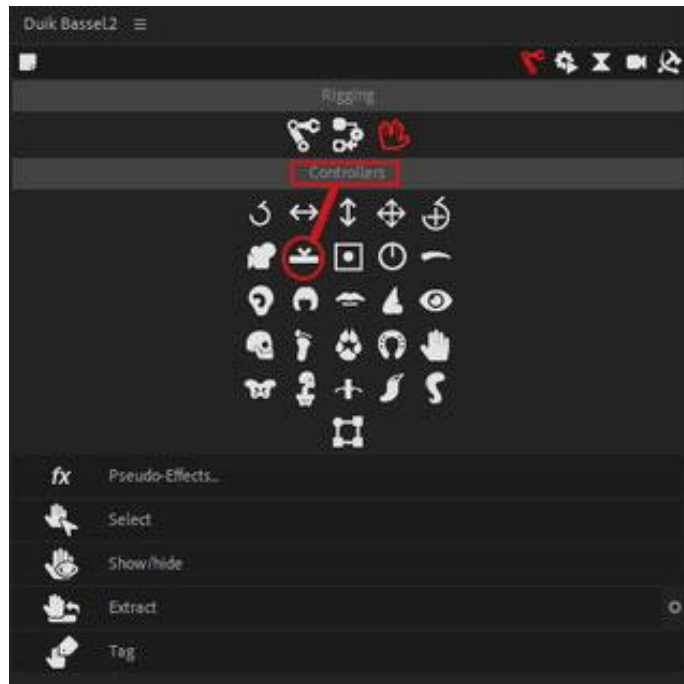


Figura 4. Interfaz de DUIK TOOL.

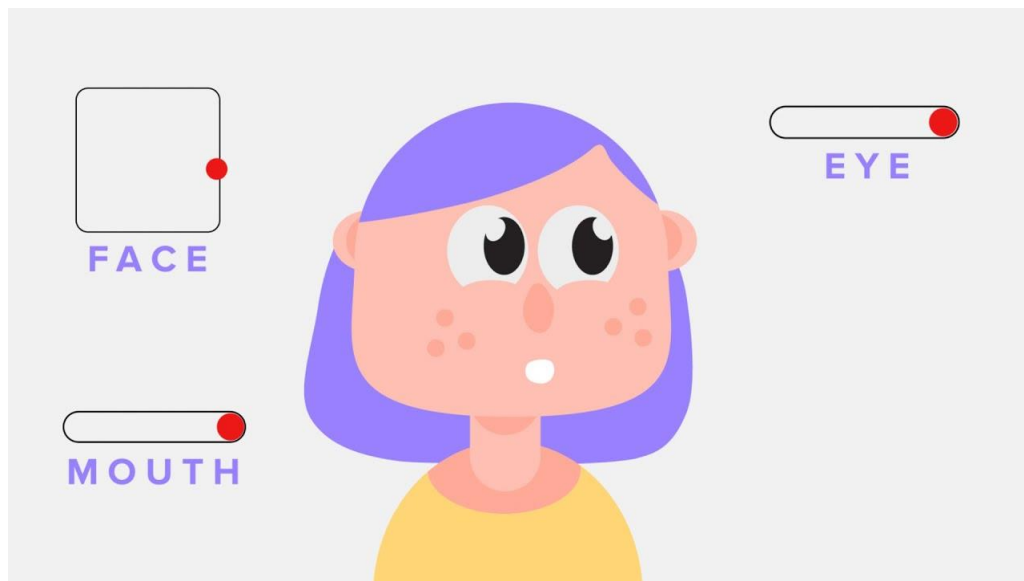


Figura 5. Rigg Facial. Adaptado de DUIK BASSEL – Full.

Nota: Character Face Rig Tutorial in After Effects Tutorial, de Nijat Ibrahimli,(2021). <https://www.youtube.com/watch?v=QVwVWNvME6o>.

Siguiendo con la interfaz, las herramientas que nos brinda Duik Tool para el rigging de personajes, son más amplios teniendo un menú de opciones con esqueletos predefinidos como se muestra en la figura 6. Para los brazos, cola, piernas, tronco y cabeza. A su vez también podemos hacer uso de la opción

“Auto-rig & IK” si nuestro personaje lo requiere. Esta opción es una animación de caminata por defecto del plugin que ahorra tiempo para el animador si no busca una animación tan compleja para su personaje. Por otro lado, las opciones de los esqueletos permiten agrupar las capas independientes a una capa principal, simulando así un movimiento flexible con articulaciones congruentes entre sí como se muestra en la figura 7.

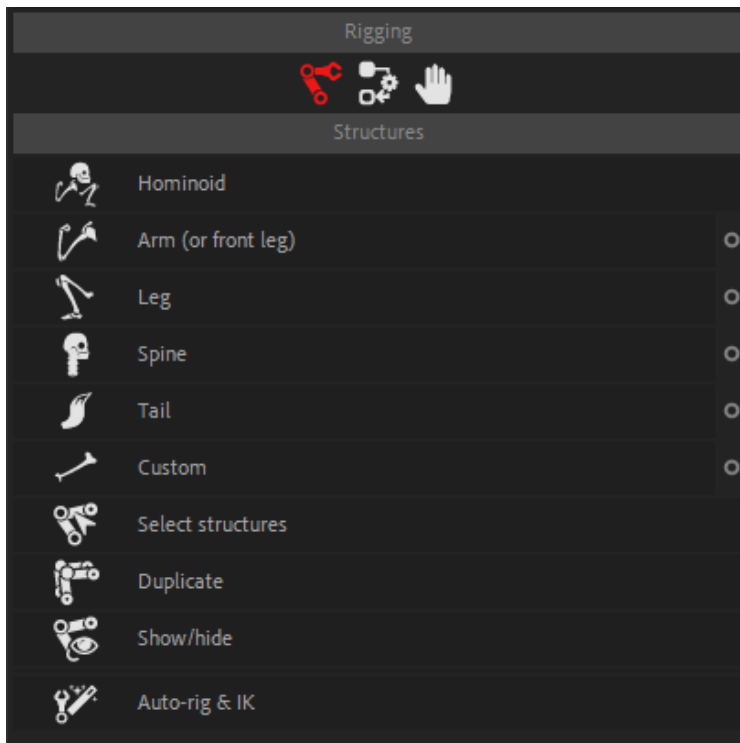


Figura 6. Interfaz de Duik Tool.

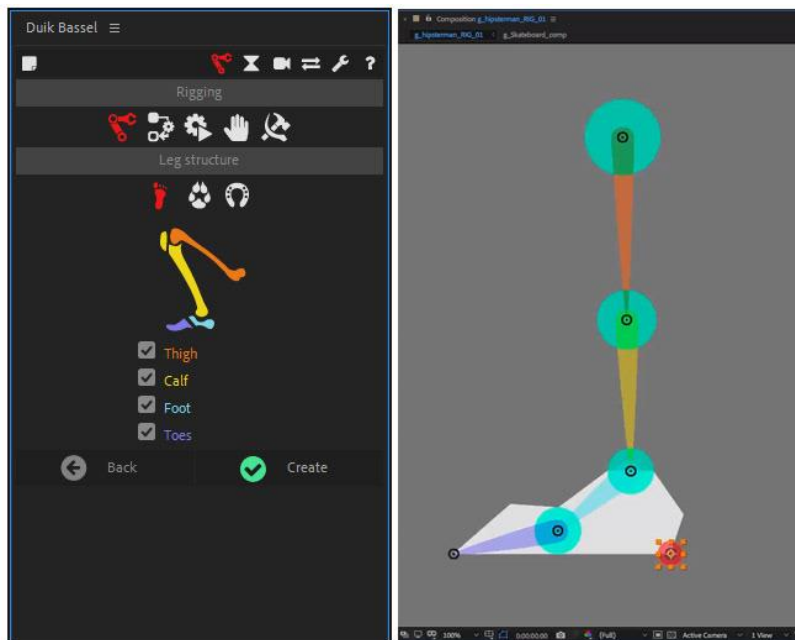


Figura 7. Interfaz de Duik Tool “Esqueleto”.

### 1.7.3. Teoría del color

El color cumple un papel importante al momento de contar o narrar una historia por medio de un cortometraje en donde la música tiene un mayor protagonismo. La ausencia de diálogos, hace que las expresiones y acciones de los personajes combinado con las sensaciones de las escenas cobren sentido al lograr transmitir al espectador sentimientos de felicidad, tristeza, enojo, amargura, etc. Estos sentimientos se pueden percibir por medio del color.

Los colores se encuentran localizados en los elementos de interés. Son realmente importantes en la construcción de las atmósferas que pretende generar en cada escena. Recurre a colores más fríos cuando muestra escenas donde podemos encontrar ciudades y entornos más descorazonadores, mientras que los colores cálidos son protagonistas en las escenas de abundante naturaleza. (Martínez De Rufino,2020, p.14).

En su investigación Martínez De Rufino nos enfatiza que los colores ocupan un valor significativo en los elementos de mayor relevancia en la historia,

seguido de la atmosfera en donde se desarrolla la escena, el color se apodera del entorno definiendo así un ambiente, ya sea de felicidad o nostalgia.

Con la carta de color observamos que los tonos nos ayudan a narrar la historia, pues en el inicio y el final del corto encontramos una atmósfera marcada por los colores cálidos, mientras que en las escenas intermedias los colores son mucho más fríos. Esto se debe a que el tono nos marca cómo se encuentra Azucena. (Martínez De Rufino,2020, p.20)

En la figura 1 se puede observar lo que Martínez de Rufino nos explica en su proyecto. Si bien el color le ayudo a expresar los sentimientos de su personaje principal "Azucena", en el color script se ve reflejado la variación de color entre cálido y frío en las situaciones que se ve envuelta Azucena dando así, un significado en las escenas. Con lo mencionado anteriormente podemos decir que la combinación de colores y la armonía que se maneje en cada escena definiría la situación en la que se va desarrollando el personaje de la historia.



Figura 8. Color script de "Grow".

**Nota:** Adaptado de *GROW PROYECTO DE CORTOMETRAJE ANIMADO*, de Martínez de Rufino, E., 2020. <https://riunet.upv.es/handle/10251/149049>



Para tener una paleta de color adecuada en nuestro proyecto debemos tener definido el sentido de nuestra historia, conocer los puntos clave en los cuales se van a ver envuelto nuestros personajes para lograr transmitir las emociones de las escenas. Podemos tomar riesgos al experimentar con los colores, ya sea por afinidad o por intuición y tener en nuestra composición colores que no aporten a nuestra escena o estén demás, por lo contrario, hay combinaciones de colores predefinidas que funcionan y dan armonía a la composición, a su vez se pueden lograr dar altos contrastes entre ellos, para ello debemos tener en cuenta el círculo cromático, según Ibarra (2015) “Representa la sucesión progresiva y ordenada de los colores del espectro” (p.26).

Podemos decir que el círculo cromático es una forma ordenada de ver los colores de tal manera que se los puede ir agrupando con exactitud partiendo desde un color principal. Ibarra (2015) nos menciona que es “Útil para seleccionar los colores adecuados y las relaciones cromáticas entre ellos” (p.26).

Por esta razón si seguimos los lineamientos y características del círculo cromático como se muestra en la figura 2, podemos llegar a tener una armonía de color más efectiva y segura para nuestras composiciones.



*Figura 9.* Círculo cromático. Adaptado de Color, Parte II.

**Nota:** Círculo Cromático. Temperaturas de Color y Reglas Cromáticas., de Fernández, P., 2019. <https://medium.com/@vancorso/color-parte-i-727bc68f254c>

El círculo cromático está dividido en tres conjuntos de colores estos son: **Primarios:** Este conjunto de color contiene los colores puros, los cuales no se crean mediante la mezcla de otros colores alternos. Son los tres principales colores que conforman el círculo cromático.



Figura 10. Colores primarios

**Secundarios:** Estos tonos se pueden obtener al combinar porciones iguales de dos colores primarios.



Figura 11. Colores secundarios.

**Terciarios:** Los tonos terciarios se logran obtener mediante la combinan por partes iguales de un tono primario y un secundario.



Figura 12. Colores terciarios.

Basándonos en estos conjuntos de colores se van a derivar una gama amplia de colores variando la cantidad de color con la que se está mezclando, ya sea de un secundario o un terciario con un primario.

El círculo cromático compuesto por los conjuntos de colores mencionados anteriormente está formado por pautas a seguir para lograr una armonía de color entre ellos, en los cuales se podrán conseguir distintos resultados en el mismo círculo. Es por eso que para la elección de colores debemos tener en cuenta las siguientes reglas.

**Colores complementarios:** Estos colores están ubicados en el sentido opuestos del color principal dentro del círculo cromático, siendo así una de las combinaciones de colores con máximo contraste (Anabel, 2015).

**Colores análogos o armónicos:** Son colores vecinos ubicados uno al lado del otro en el círculo cromático manteniendo el color base en común (Anabel, 2015).

**Colores de triadas:** Las triadas de colores están ubicadas equidistantes con lo que respecta en el círculo cromático (Anabel, 2015).

**Colores complementarios adyacentes (Split):** Según (Alfaro, 2020) “Son aquellos que se encuentran a ambos lados de todos los colores presentes en el círculo cromático”. Estos colores también son considerados colores complementarios no exactos, recalcando que parten de un color complementario base.

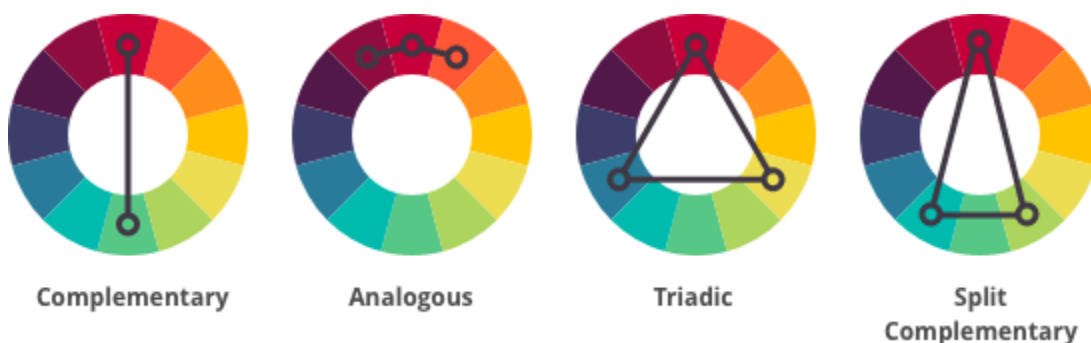


Figura 13. Regla de colores.

**Nota:** Adaptado de Los Colores Complementarios a Profundidad: 11 puntos importantes, de Alfaro, M., 2020. <https://www.ttamayo.com/2020/08/los-colores-complementarios/>

## **CAPITULO II: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

### **2.1 Descripción del producto**

**Título:** Mariposa azul (Luz Pino)

**Sinopsis:** La canción fusiona elementos armoniosos del bolero, el danzo y la balada. La visita de las mariposas azules se va encontrando en cada coro de la canción.

La canción mariposa azul es una despedida tras la muerte de su abuelo.

**Duración del videoclip:** 2 minuto con 10 segundos

### **2.2 Descripción del usuario**

El videoclip va a dirigido a jóvenes ecuatorianos mayores a 16 años de ambos sexos con afinidad al formato musical. También para el público recurrente en plataformas genéricas de entretenimiento como YouTube y las redes sociales más relevantes en la actualidad.

### **2.3 Especificaciones técnicas**

Se utilizó el software Adobe Photoshop para realizar los bocetos iniciales y para la elaboración del arte conceptual, personajes y escenarios. Se usará

Adobe After Effects para el montaje de los assets, escenarios y animaciones requerida en cada escena del videoclip.

En Adobe Premier se realizó la post-producción de las escenas independientes y a su vez ir uniéndolas mediante cortes y transiciones para ir acoplándola a la canción. Para la edición de la canción y limpieza de sonidos, se utilizó Adobe Audition para luego montarlo en Adobe Premier con las escenas editadas y a su vez hacer el render final.

## 2.4 Guion / Storyboard

### 2.4.1 Guion técnico

"Suricanto"

Mayo 25, 2022

Nº	Plano	Descripción	Sonido	Start Finish Total
Sc 1- P1	Gran plano general (Zoom In)	Desierto distopico con un rayo de luz hacia las carpas de refugiados	Melodía de la canción	00:00:00 00:00:03 00:00:03
P1. 2	Plano cenital (Paneo hacia la izquierda)	Las carpas para refugiados detrás de las grandes rocas	Melodía de la canción	00:00:03 00:00:06 00:00:03
P1. 3	Plano general (Zoom in)	La carpa de refugiado donde	Melodía de la canción	00:00:06 00:00:10 00:00:04

		están los protagonistas		
Sc 2- P2	Zoom in	Dentro de la carpa se nos muestra a un niño suricato dormido en una esquina de la carpa sobre un tendido.	Primera estrofa	00:00:10 00:00:14 00:00:04
P2. 2	Primer plano	Suricato al momento de despertarse y abrir los ojos.	Primera estrofa	00:00:14 00:00:17 00:00:03
Sc 3- P3	Plano medio	Siluetas del suricato, al frente de él se puede observar la cortina abierta mostrándonos al papá del suricato.	Primera estrofa	00:00:17 00:00:19 00:00:03
P3. 2	Plano medio	Papá suricato con una cara seria mientras habla con otro suricato. El papá suricato al darse cuenta que su hijo despertó termina la conversación	Primera estrofa	00:00:19 00:00:22 00:00:04
P3. 3	Plano general	El papá suricato con una sonrisa en la cara se acerca con	Primera estrofa	00:00:22 00:00:24 00:00:02

		pequeños pasos hacia su hijo.		
Sc 4- P4	Plano entero	El papá suricato le hace juegos al hijo mientras se acerca a él, desaparece mientras se va detrás de la cortina.	Coro	00:00:24 00:00:30 00:00:06
P4. 2	Primer plano	Papá sacando la cabeza lentamente del lado derecho de la cortina de una manera cómica.	Coro	00:00:30 00:00:33 00:00:03
P4. 3	Plano medio	Niño suricato sonriendo.	Coro	00:00:33 00:00:36 00:00:03
P4. 4	Plano entero	Papá suricato repitiendo la misma dinámica.	Coro	00:00:36 00:00:39 00:00:03
P4. 5	Plano general	El papá se acerca rápidamente al hijo para cargarlo en sus brazos.	Coro	00:00:39 00:00:41 00:00:03
Sc 5- P5	Plano medio	Papá suricato sosteniendo a su hijo mientras se balancea de un lado al otro.	Coro	00:00:39 00:00:44 00:00:06

P5. 2	Plano medio	Se ve al niño suricato abrazando al papá	Coro	00:00:44 00:00:45 00:00:01
P5. 3	Plano detalle	La mano del papá suricato mostrándonos que saco detrás de la oreja de su hijo.	Coro	00:00:45 00:00:47 00:00:02
P5. 4	Primer plano	La cara de sorprendido del niño suricato al ver que era un pequeño gusano para comer.	Coro	00:00:47 00:00:48 00:00:02
P5. 5	Plano contrapicado desde la perspectiva del niño suricato	Ve como su papá le da el gusano para que se lo coma.	Coro	00:00:48 00:00:49 00:00:01
P5. 6	Primer primerísimo plano	Cara del niño suricato comiendo el gusano.	Coro	00:00:49 00:00:50 00:00:01
P5. 7	Zoom in	Los ojos del niño suricato llevándonos a la siguiente escena.	Coro	00:00:50 00:00:53 00:00:03



Sc 6- P6	Primer plano	Niño suricato preocupado en los brazos del papá.	Segunda estrofa	00:00:53 00:00:57 00:00:04
P6. 2	Plano General	El papá suricato escapando de la invasión de los chacales	Segunda estrofa	00:00:53 00:01:01 00:00:09
P6. 3	Plano medio	Papá suricato corriendo hacia los escombros de una carpa para poder esconderse.	Segunda estrofa	00:01:01 00:01:04 00:00:03
Sc 7- P7	Plano picado	Papá suricato escavando en la tierra desesperadamente.	Segunda estrofa	00:01:04 00:01:07 00:00:03
P7. 2	Plano entero	Los chacales aproximándose a los escombros donde está el papá con su hijo.	Segunda estrofa	00:01:07 00:01:11 00:00:04
P7. 3	Plano general	Papá suricato presintiendo que alguien se acerca detrás de los escombros.	Segunda estrofa	00:01:11 00:01:14 00:00:03
P7. 4	Plano contrapica do	Papá viendo a su hijo con preocupación, al	Segunda estrofa	00:01:14 00:01:16 00:00:02

		darse cuenta que no terminara de hacer un hueco profundo para esconderse		
P7. 5	Plano picado	El papá decide, poner solamente a su hijo en el hueco.	Segunda estrofa	00:01:16 00:01:20 00:00:04
P7. 6	Plano contrapicado	El papá sonriendo pone su mano detrás de la oreja de su hijo.	Segunda estrofa	00:01:20 00:01:21 00:00:01
Sc 8- P8	Primer plano	Niño suricato viendo como su papá saca una oruga detrás de su oreja.	Coro	00:01:21 00:01:22 00:00:01
P8. 2	Plano detalle	Papá agarrando la mano del niño para dejarle la oruga.	Coro	00:01:22 00:01:24 00:00:02
P8. 3	Plano contrapicado	El papá le hace con las garras una señal para que se mantenga en silencio mientras pone pequeños trozos de chatarras encima del hueco para esconder a su hijo.	Coro	00:01:24 00:01:25 00:00:01
P8. 4	Plano entero	Papá suricato poniendo las charras en el hueco	Coro	00:01:25 00:01:26 00:00:01

		y retazo grande de los escombros de la carpa, mientras los chacales se van aproximando a él.		
P8. 5	Primer Plano (zoom in)	Niño suricato con cara de nostalgia dentro del hueco.	Coro	00:01:26 00:01:28 00:00:02
P8. 6	Plano contrapicado	Niño suricato dentro del hueco estirando la mano hacia el último punto de luz que queda. Hasta que todo queda en completa oscuridad.	Coro	00:01:28 00:01:32 00:00:04
P8. 7	Plano general (Zoom In)	El papá suricato entre las rejas mientras los chacales se acercan a él para llevarlo a su manada.	Coro	00:01:32 00:01:36 00:00:04
P8. 8	Plano general	Niño suricato saliendo del hueco.	Coro	00:01:36 00:01:37 00:00:01
P8. 9	Plano medio	Niño suricato caminando hacia el horizonte del escenario llevando algo en sus manos.	Coro	00:01:37 00:01:42 00:00:05

P8. 10	Plano detalle	Niño abriendo las manos, se puede observar la oruga que le había dado el papa. La oruga estaba intacta siendo cuidada por el hijo, al punto de convertirse en una mariposa, una linda mariposa azul.	Coro	00:01:42 00:01:49 00:00:07
P8. 11	Plano general	Se muestra al niño suricato dejando libre a la pequeña mariposa azul.	Coro	00:01:42 00:01:58 00:00:16
Sc 9- P9	Plano general	Créditos	Instrumental	00:01:58 00:02:10 00:00:12

## 2.4.2 Storyboard

### Boceto inicial de storyboard



Figura 14. Boceto inicial de storyboard.

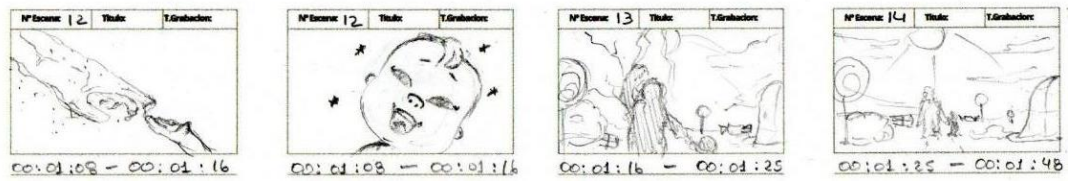


Figura 15. Boceto inicial de storyboard.

## Storyboard oficial

La planificación del video clip “Suricanto” se puede observar en las figuras 10 - 18 siendo una guía clara para la organización de las ideas, tomas, planes y escenas utilizadas en el videoclip.

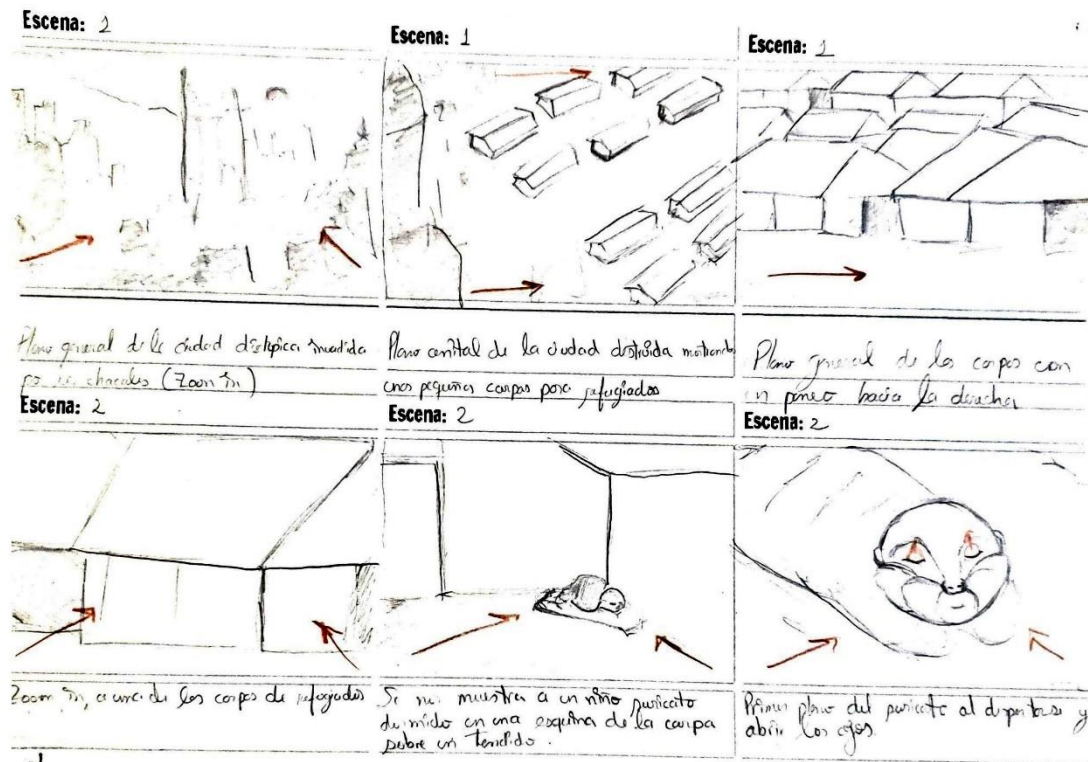


Figura 16. Primera parte del storyboard.

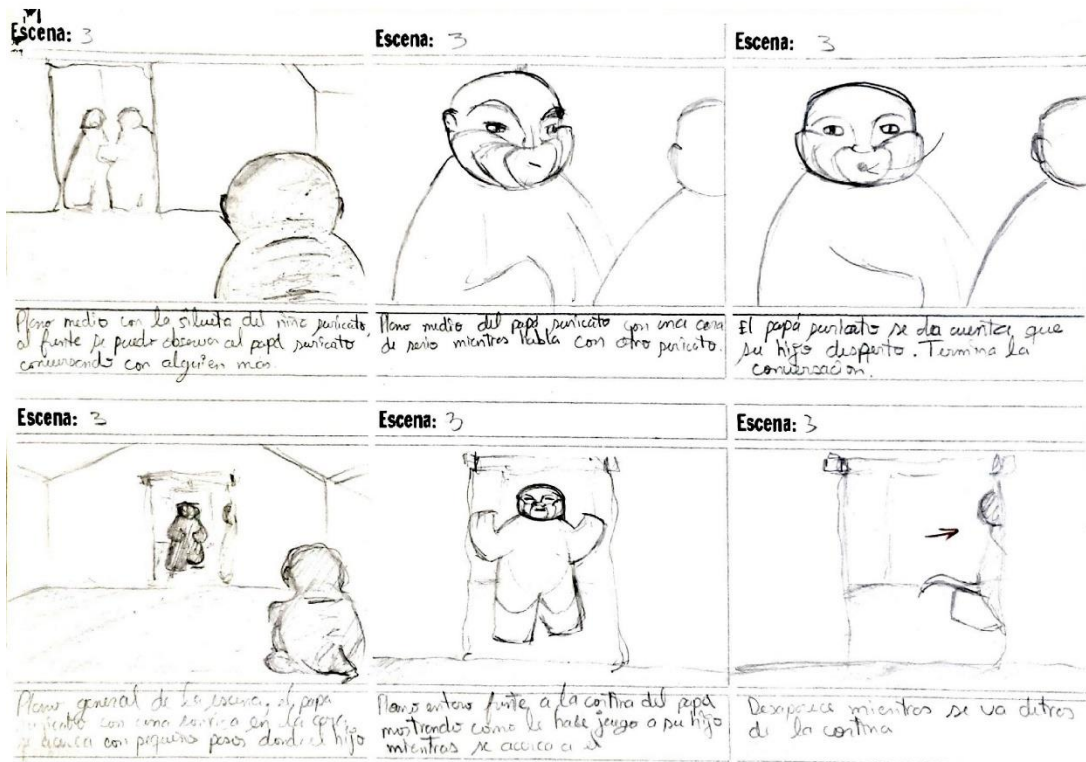


Figura 17. Segunda parte del storyboard.

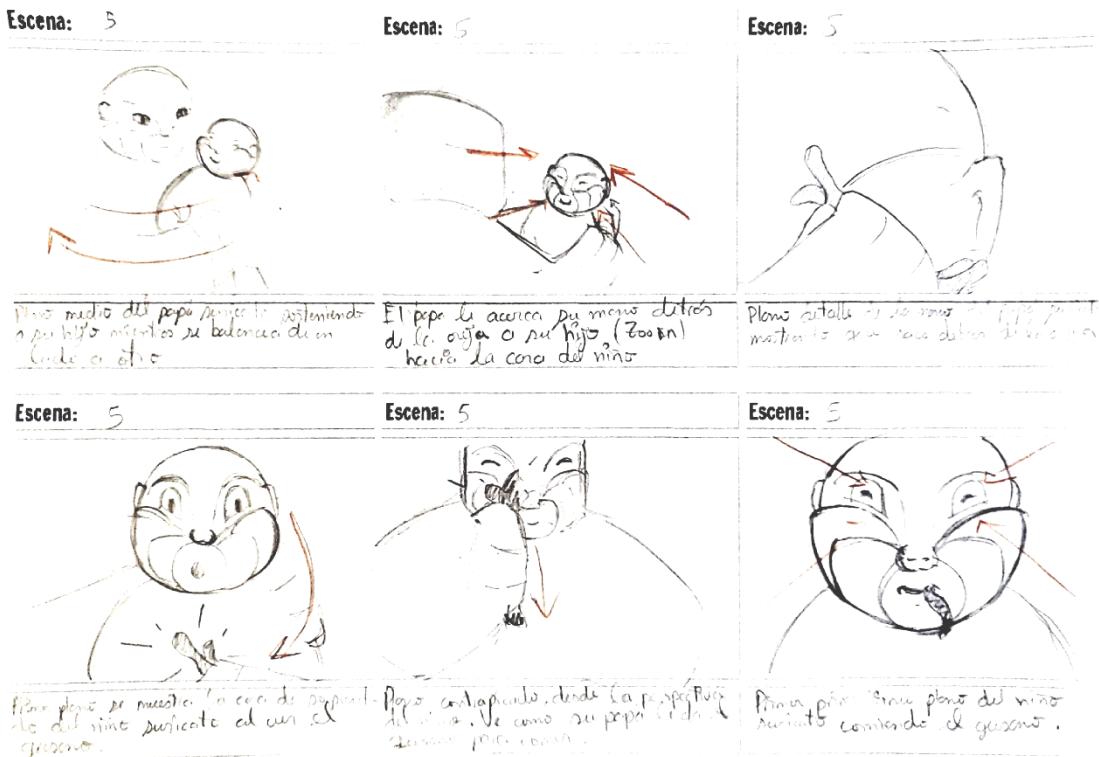


Figura 18. Tercera parte del storyboard.

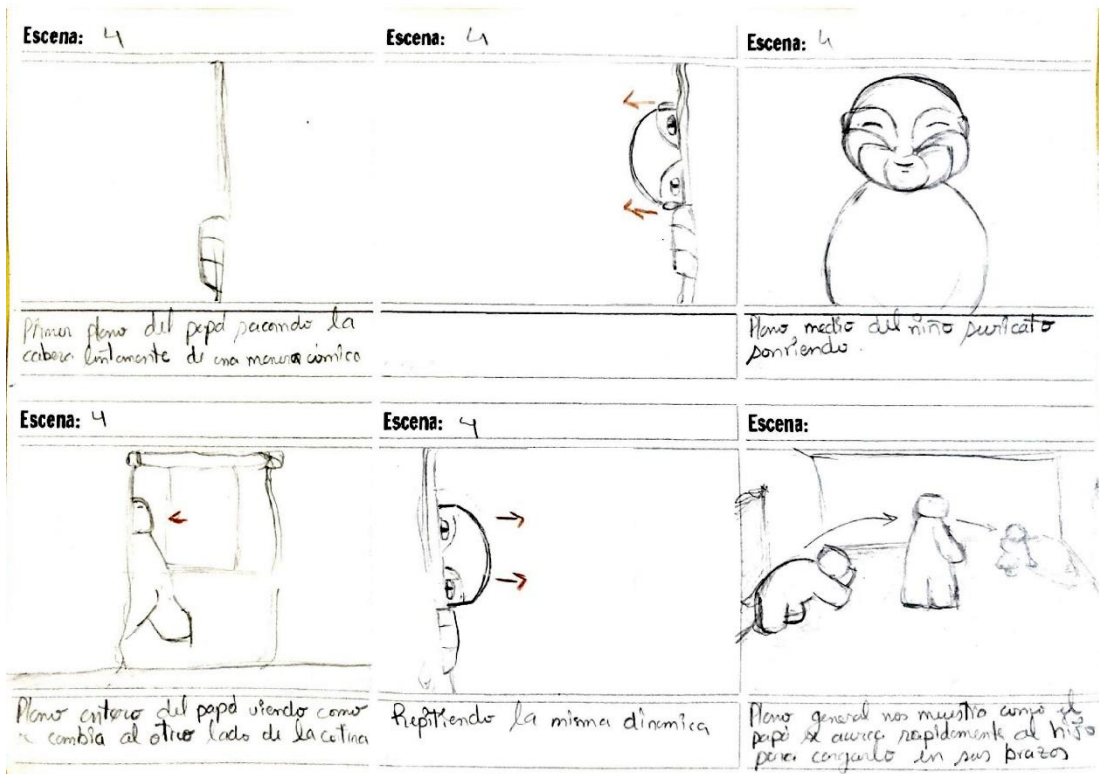


Figura 19. Cuarta parte del storyboard.

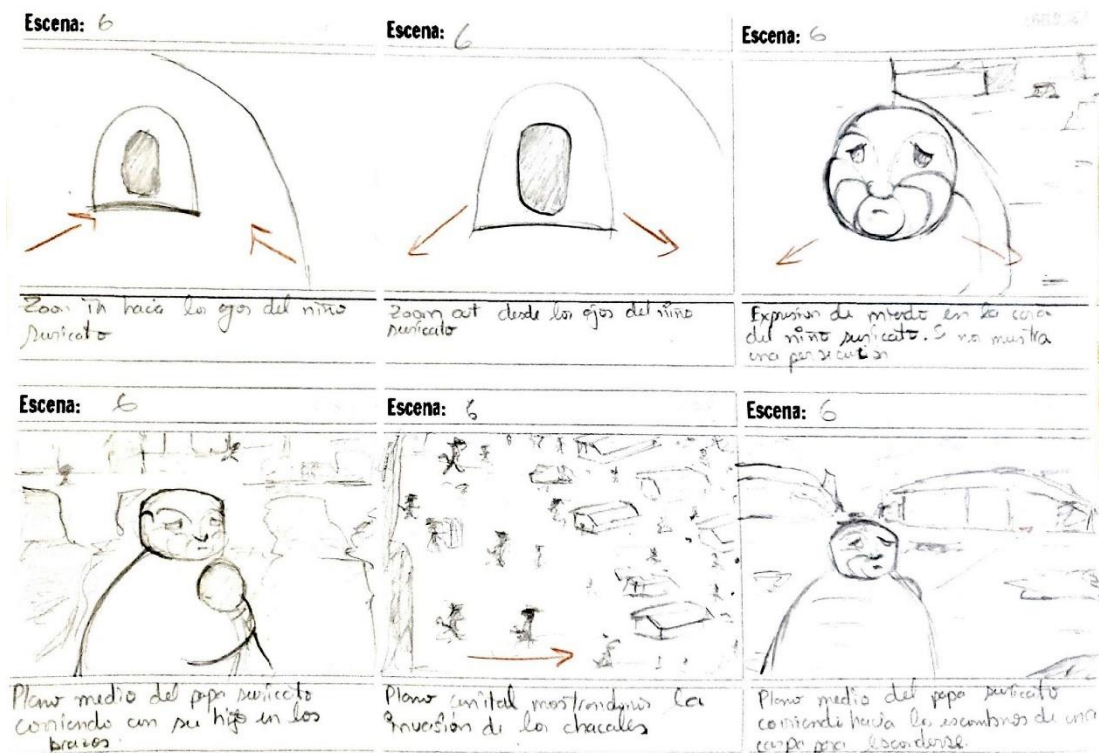


Figura 20. Quinta parte del storyboard.



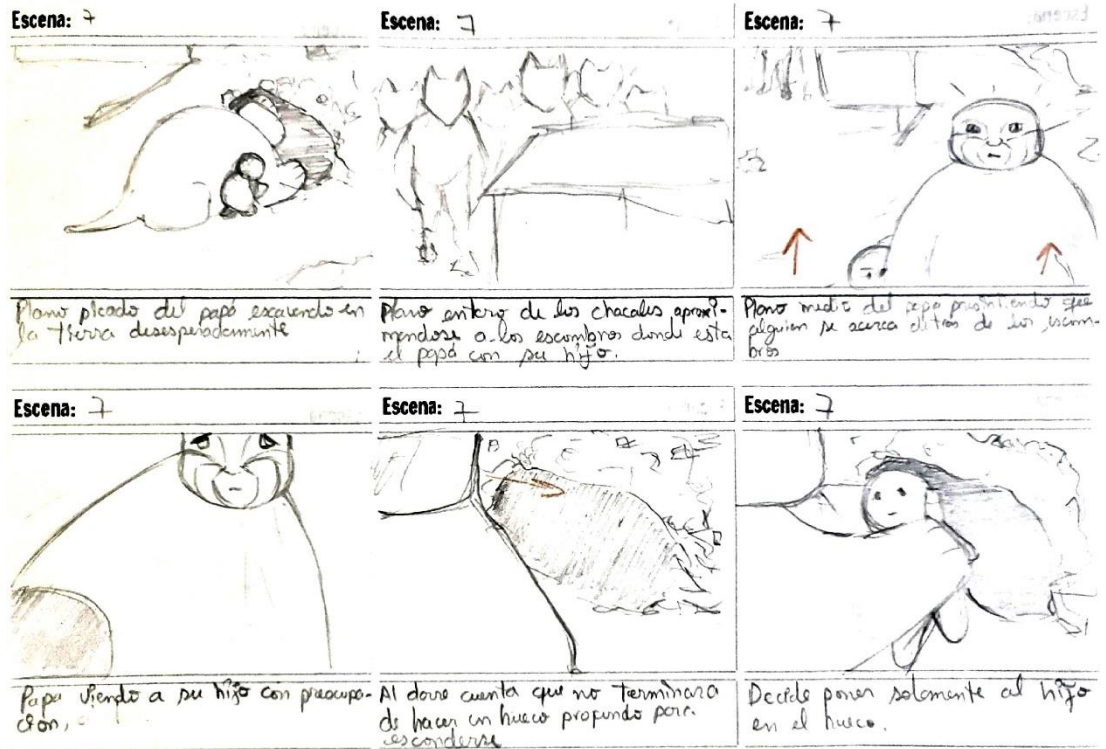


Figura 21. Sexta parte del storyboard.

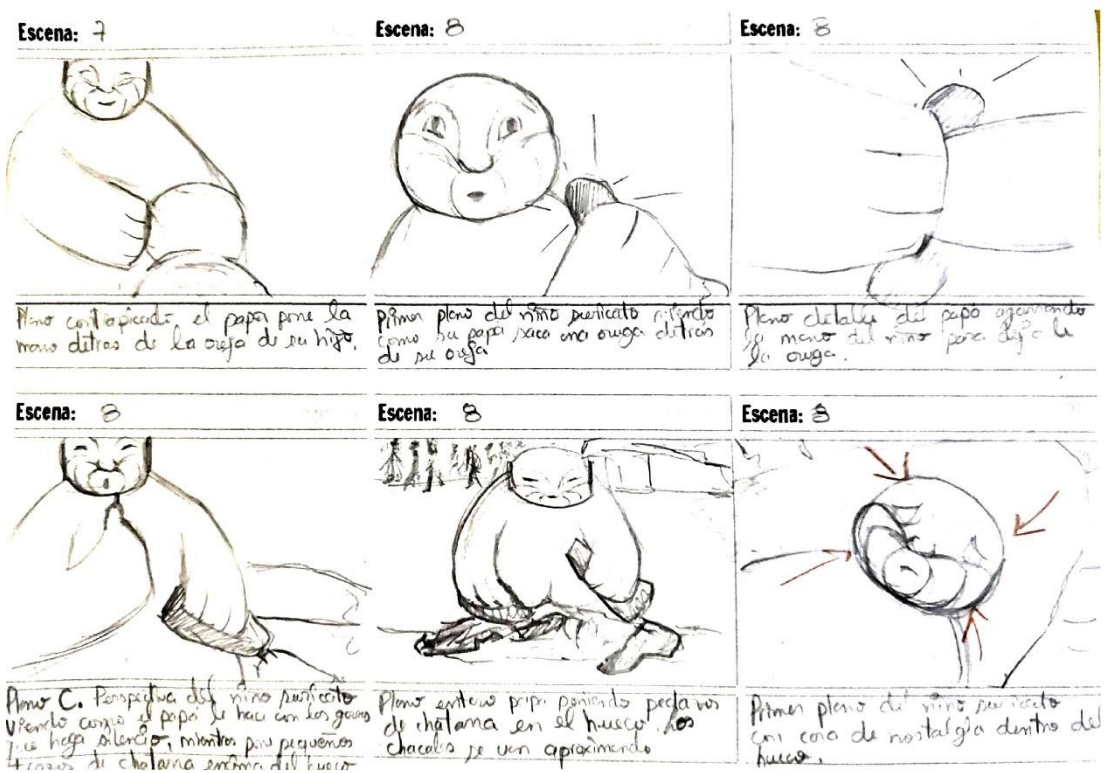


Figura 22. Séptima parte del storyboard.

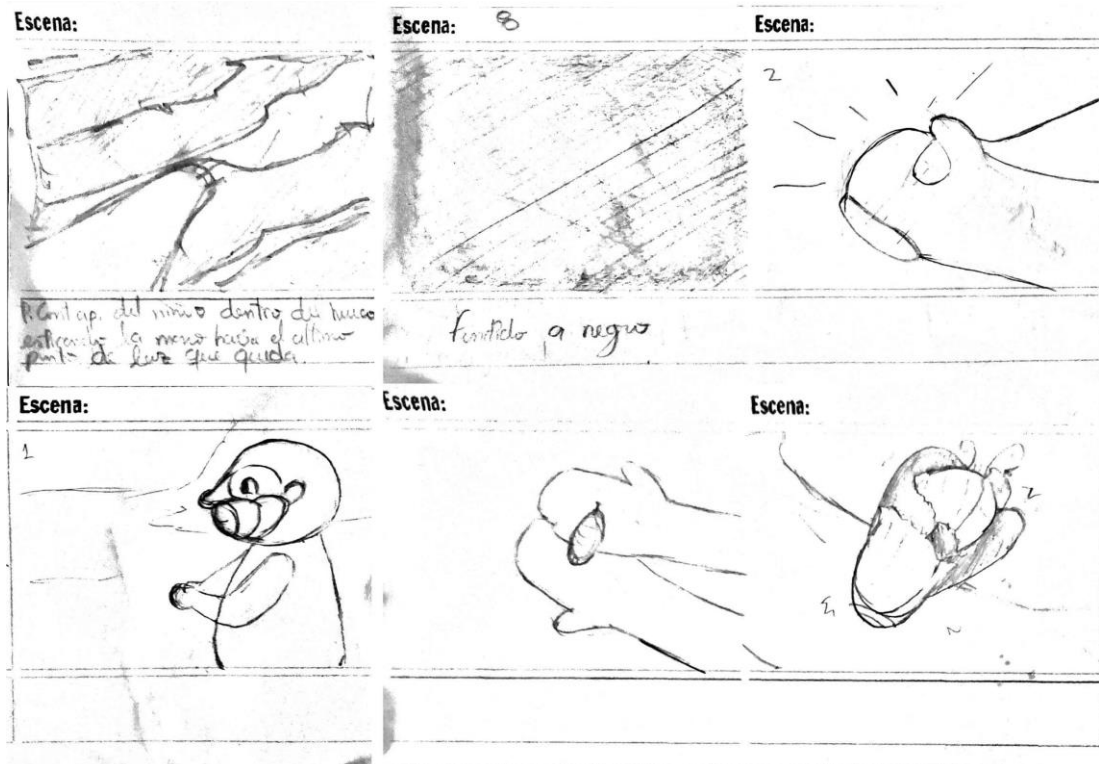


Figura 23. Octava parte del storyboard.

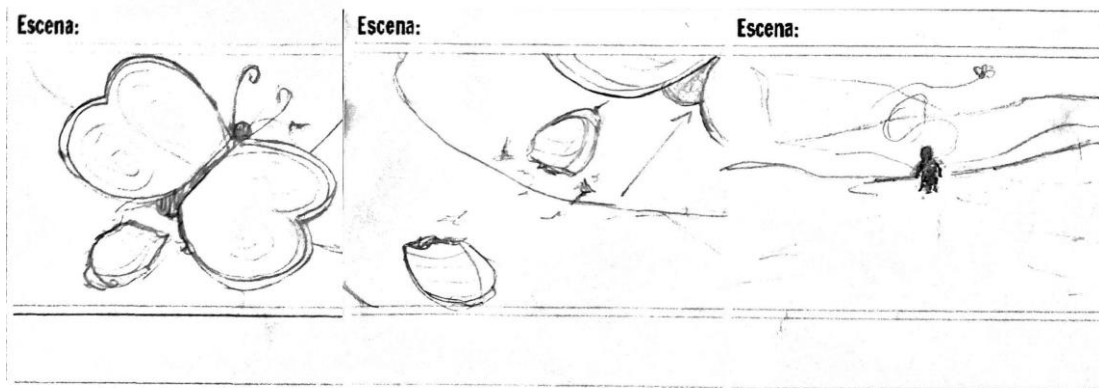


Figura 24. Parte final del storyboard.

## 2.5 Diseño de personajes y fondos

### 2.5.1 Personajes propuesta inicial

## Comparison chart

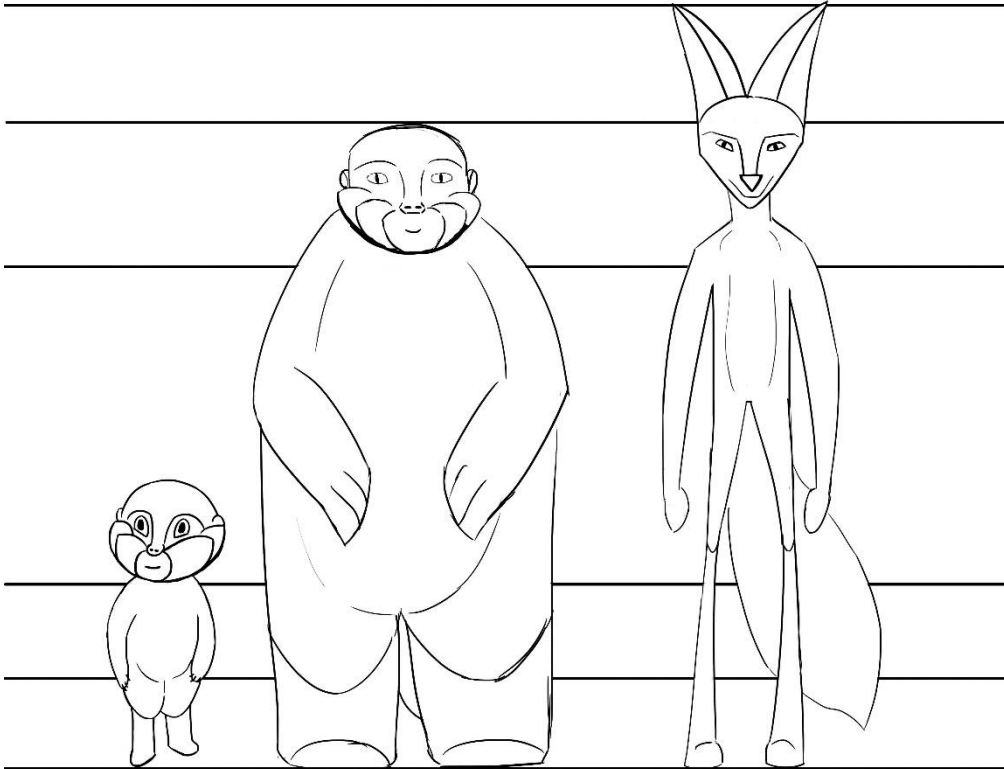


Figura 25. Boceto de personajes oficiales



Figura 26. Propuestas de color para lio el niño suricato.



Figura 27. Personaje oficial de lio para el videoclip.

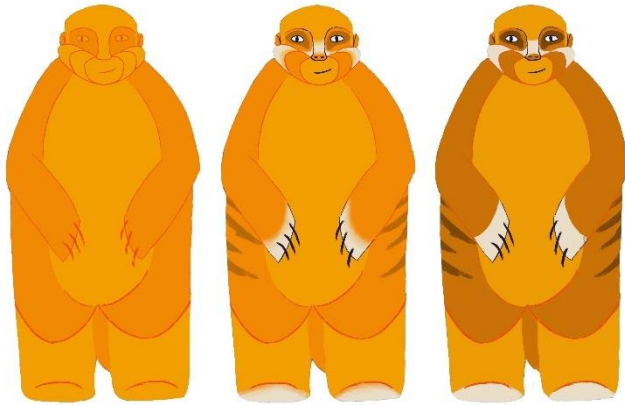


Figura 28. Propuesta de color para Upa el papá suricato



Figura 29. Personaje oficial del papá suricato para el videoclip.

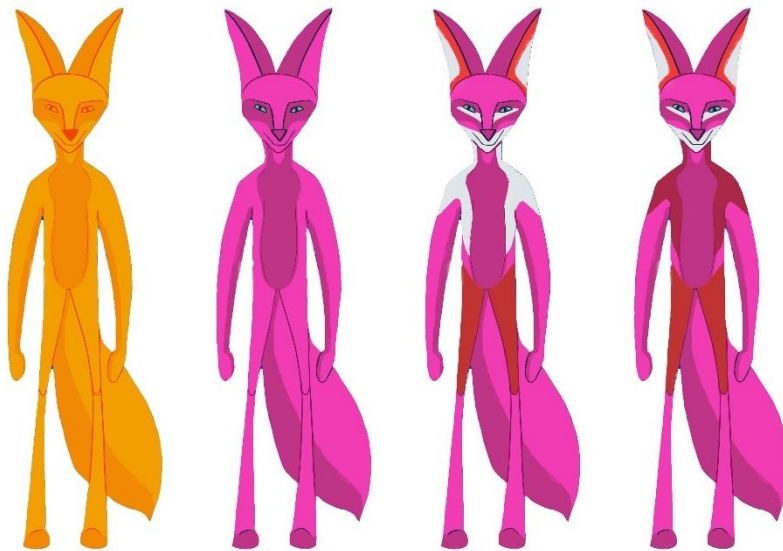
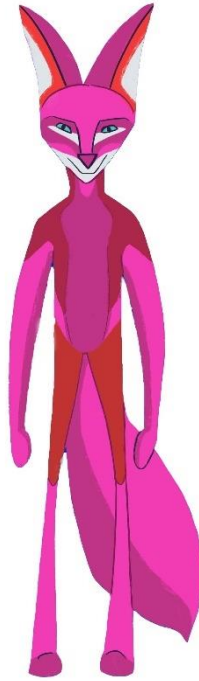


Figura 30. Propuesta de color para Zyrian "El Villano"



*Figura 31.* Personaje oficial de Zyrian para el videoclip.

## **2.5.2 Bios de personajes**

### **Ficha de personaje #1**

**Nombre:** Lio

**Especie que representa:** Suricata

**Hábitat de personaje:** Llanuras abiertas

### **CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS**

**Sexo:** Masculino

**Edad:** 4 años

**Color de cabello y ojos:** anaranjado ojos azul oscuro

**Manera de vestir:** Sin vestimenta

**Rol:** Personaje principal

**Personalidad:** tímido, curioso y risueño

**Conflictos:** Muerte de su papá

## **Ficha de personaje #2**

**Nombre:** Upa (Papá)

**Especie que representa:** Suricata

**Hábitat de personaje:** Llanuras abiertas

### **CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS**

**Sexo:** Hombre

**Edad:** 30 años

**Color de cabello y ojos:** Café oscuro y ojos negros

**Manera de vestir:** Sin vestimenta

**Rol:** Personaje secundario

**Personalidad:** Divertido, generoso, valiente

## **Ficha de personaje #3**

**Nombre:** Zyrian

**Especie que representa:** Chacal

**Hábitat de personaje:** Bosques abiertos

### **CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS**

**Sexo:** Masculino

**Edad:** 35

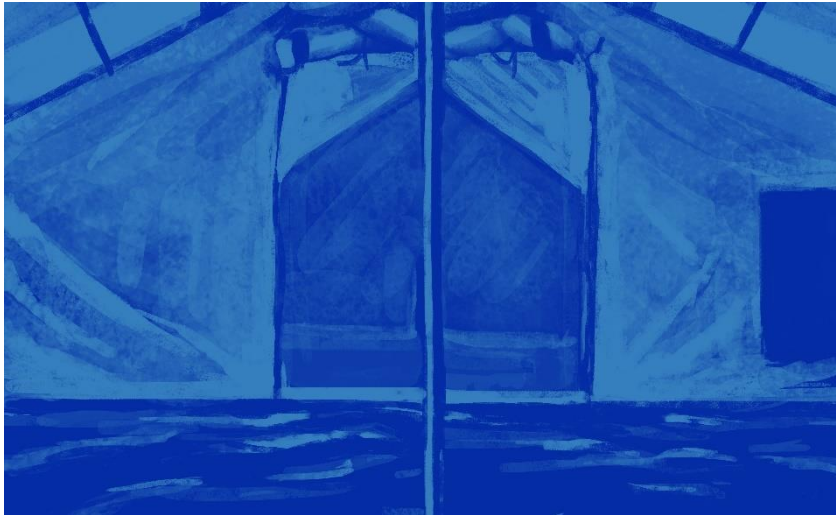
**Color de cabello y ojos:** pelaje fucsia y ojos turquesa

**Manera de vestir:** Sin vestimenta

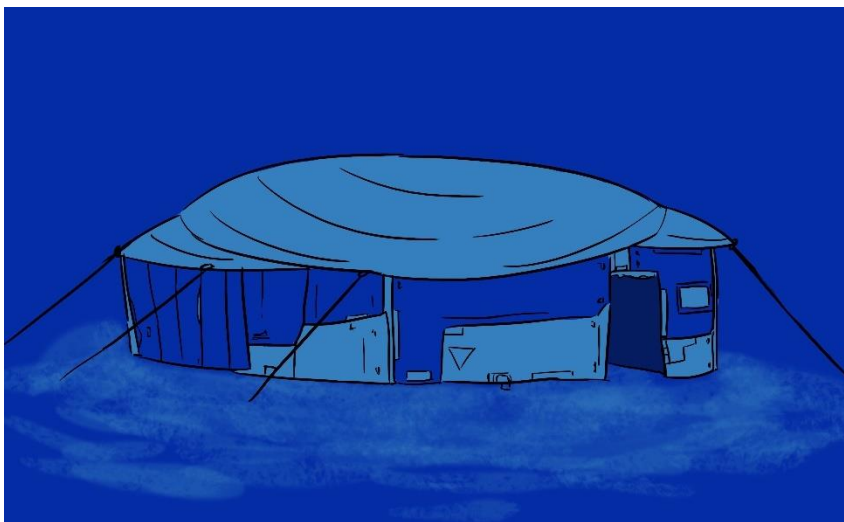
**Rol:** Personaje secundario

**Personalidad:** Egocéntrico, Audaz, Temerario

### 2.5.3 Escenarios



*Figura 32.* Prueba de color en el interior de la carpa para refugiados.



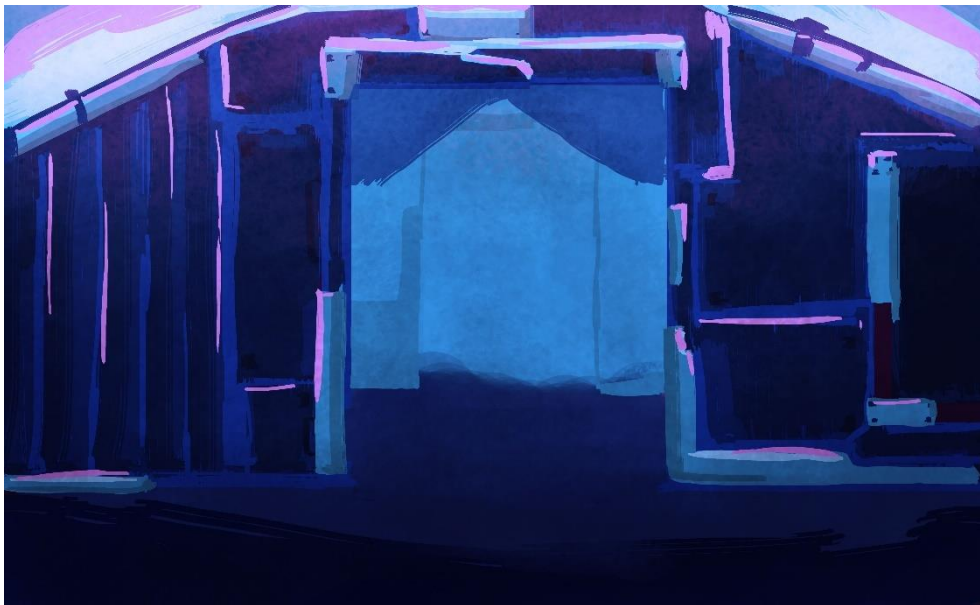
*Figura 33.* Prueba de color en el exterior de las carpas para refugiados.



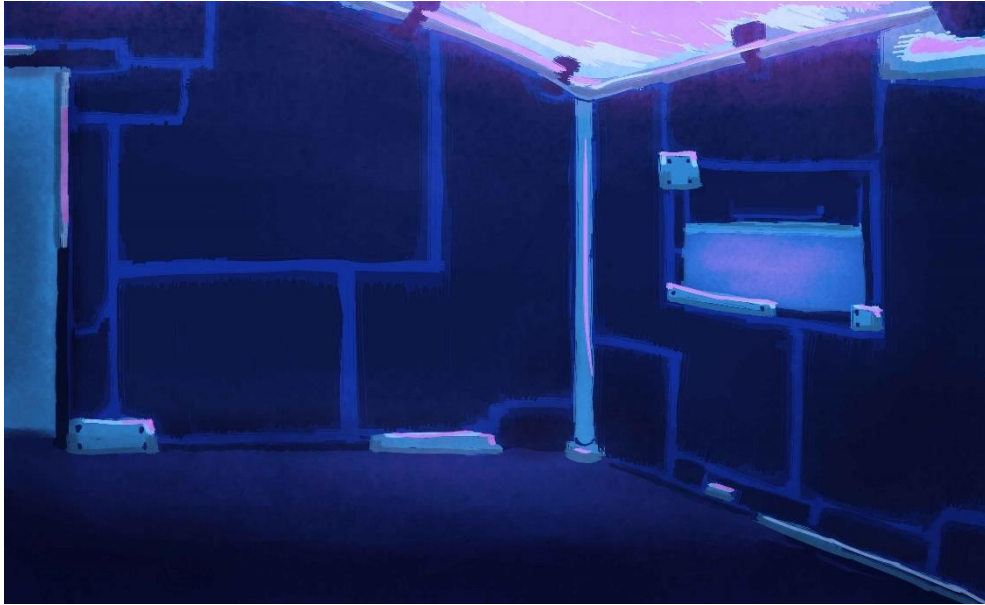


*Figura 34.* Prueba de color en el interior de las carpas para refugiados.

### **Propuestas de escenarios oficiales**



*Figura 35.* Escenario oficial para el interior de la carpa.



*Figura 36.* Escenario oficial para el interior de la carpa.



*Figura 37.* Propuesta para el diseño de la carpa para refugiados.



*Figura 38.* Escenario oficial del diseño de carpa para refugiados.



*Figura 39.* Escenario del hábitat de las suricatas.



*Figura 40.* Escenario de la comunidad suricatas en las carpas para refugiados



*Figura 41.* Escenario de las carpas para refugiados.



*Figura 42.* Propuesta de color para el exterior de las carpas en la persecución de las suricatas.



*Figura 43.* Escenario oficial para el exterior de las carpas en la persecución de las suricatas.



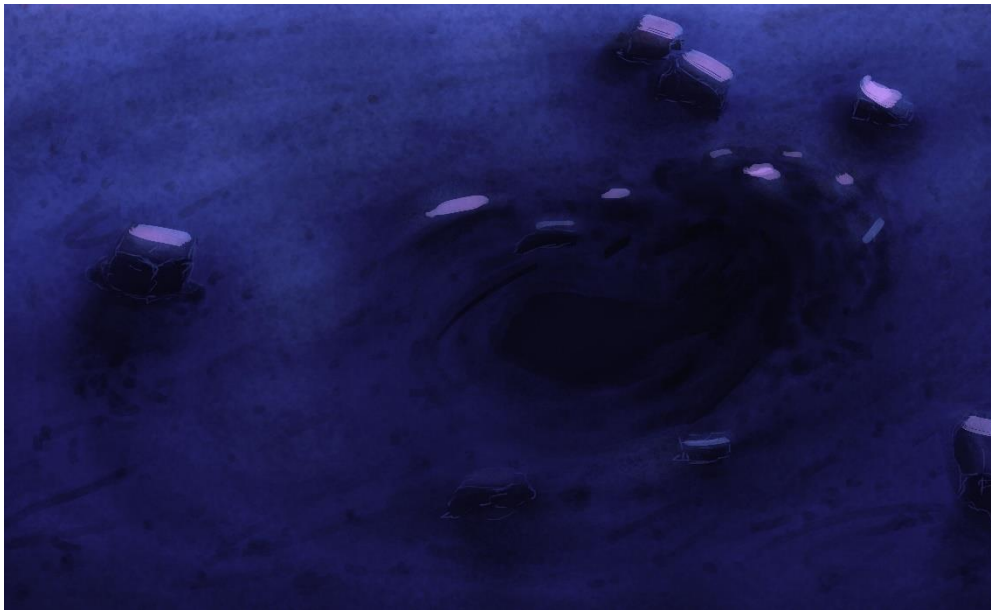
*Figura 44.* Escenario oficial de la persecución de las suricatas.



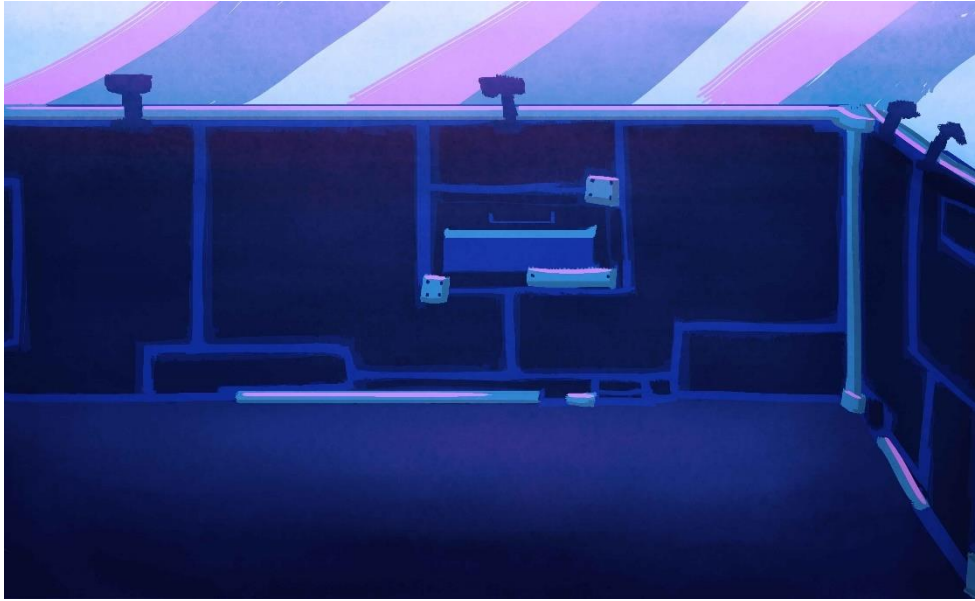
*Figura 45.* Propuesta de color para la escena de Upa escondiendo a Lio.



*Figura 46.* Escenario oficial para la escena de Upa escondiendo a Lio de los chacales.



*Figura 47.* Escenario oficial de Upa escavando en la tierra.

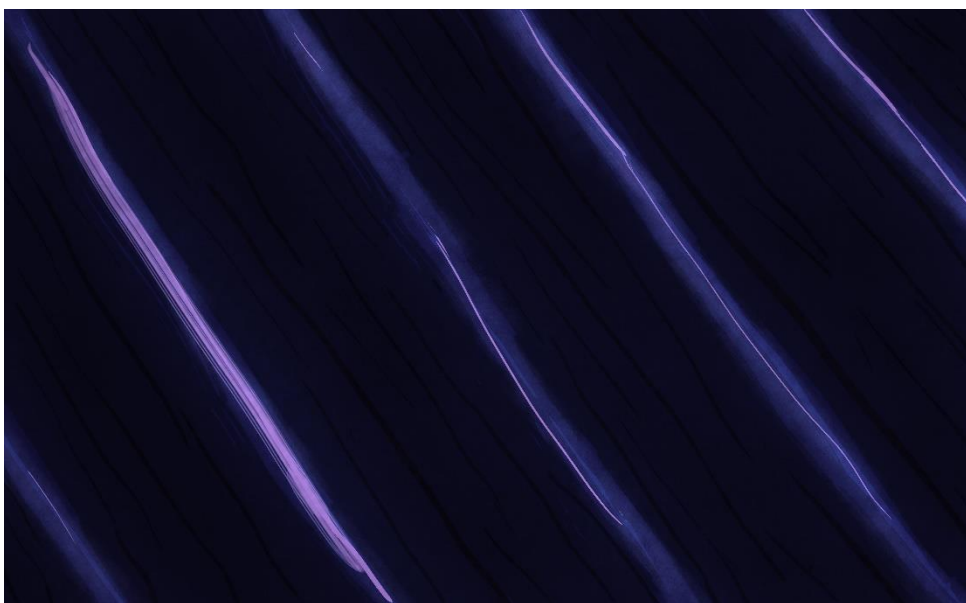


*Figura 48.* Escenario oficial del interior de las carpas.

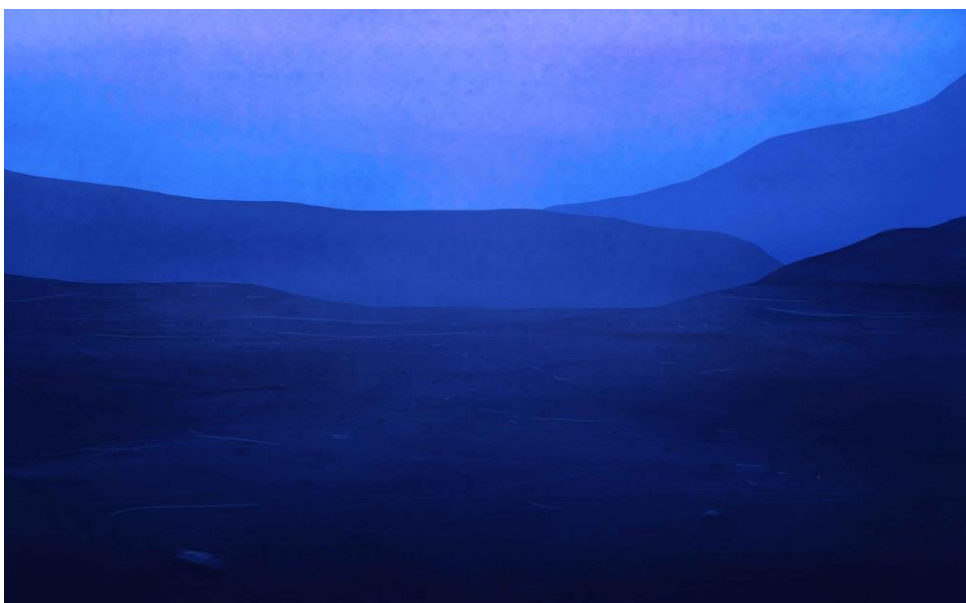


*Figura 49.* Escenario oficial de lio en el hueco.





*Figura 50.* Escenario oficial de lio en el hueco cuando ponen el ultimo palo para esconderlo.



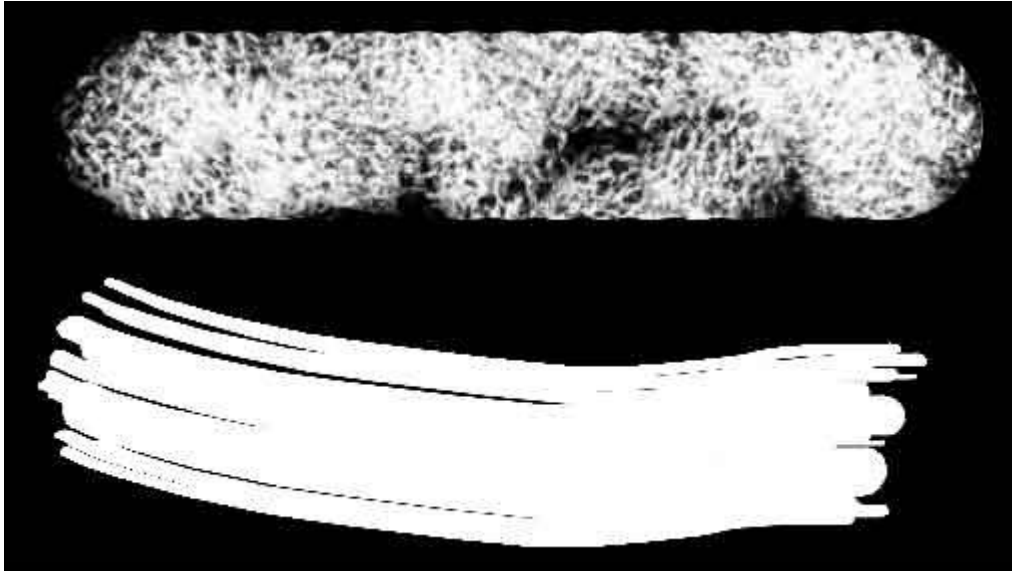
*Figura 51.* Propuesta para escena final del videoclip.



*Figura 52.* Escenario oficial para el final del videoclip.

## **2.6 Línea grafica**

En el videoclip se aplicó pinceladas con texturas dominantes en las composiciones. Para los escenarios y las carpas se utilizaron 2 pinceles uno con un trazo referente al óleo que se puede observar en las carpas de las suricatas y el otro con una textura pastelosa que se utilizó en el background de los escenarios. La estética en los escenarios fue compleja ya que se tomaron en cuenta los detalles en los entornos, como la textura de la tierra y las piedras en su alrededor. Se utilizaron gradientes, luces y sombras para dar profundidad y unión a la composición.



*Figura 53.* Pinceles utilizados en los escenarios.

Los personajes contienen una estética más simple con colores planos y rasgos significativos. La línea de contorno en el trazo tiene una textura pastoso igual al de los escenarios, en las cuales ayudaron para detallar expresiones y movimientos en las acciones del personaje.

### **2.6.1 Color**

La paleta de color elegida para el videoclip fueron los colores fríos que fue utilizado en los escenarios y siguiendo el círculo cromático se eligió el color complementario del azul que sería el naranja para darle color a los personajes, dando así un alto contraste entre el escenario y los personajes.



*Figura 54.* Paleta de color como referencia para el videoclip

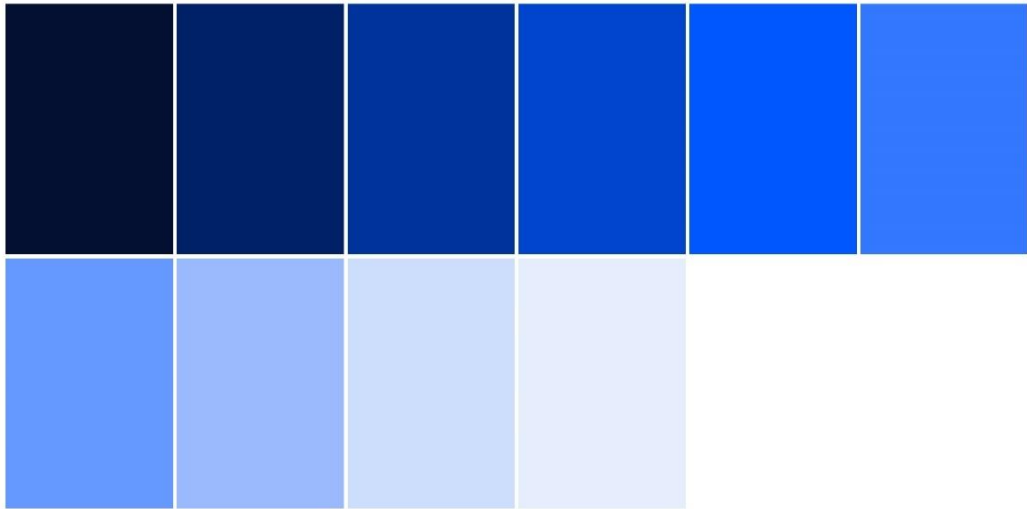


Figura 55. Mezcla de colores para los escenarios

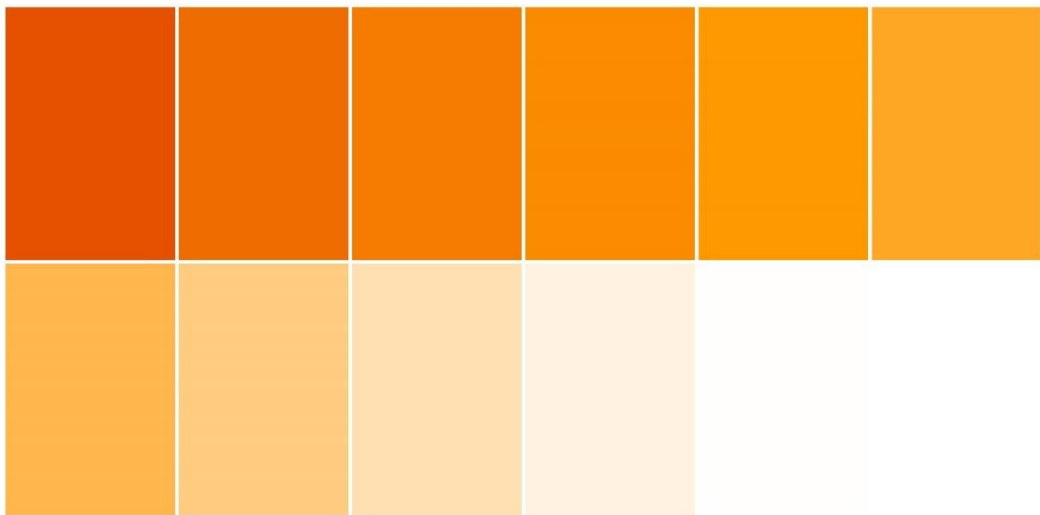


Figura 56. Mezcla de colores para los personajes principales.

Los colores fríos hacen referencia a la mariposa azul que se escucha en cada coro de la canción, por esta razón el color azul sería el dominante en todas las composiciones del videoclip, ya que se quiere enfatizar que el entorno en donde viven las suricatas y la mariposa son una sola naturaleza.

En temas de iluminación para los escenarios se intentó mantener los colores fríos complementado un color vecino al azul.

Podemos conseguir medios tonos haciendo mezclas de colores adyacentes con complementarios exactos. En resumidas cuentas,

entre más nos alejemos de los colores complementarios exactos, más luminoso será el resultado de nuestra mezcla, se acercará más a los colores secundarios hasta llegar a secundarios luminosos (Alfaro,2020).

Como nos menciona Alfaro siguiendo el círculo cromático se utilizó un color cercano al complementario adyacente para la iluminación de los escenarios, el cual vendría hacer el violeta manteniendo así una armonía de colores fríos en los entornos.



Figura 57. Color para la iluminación.

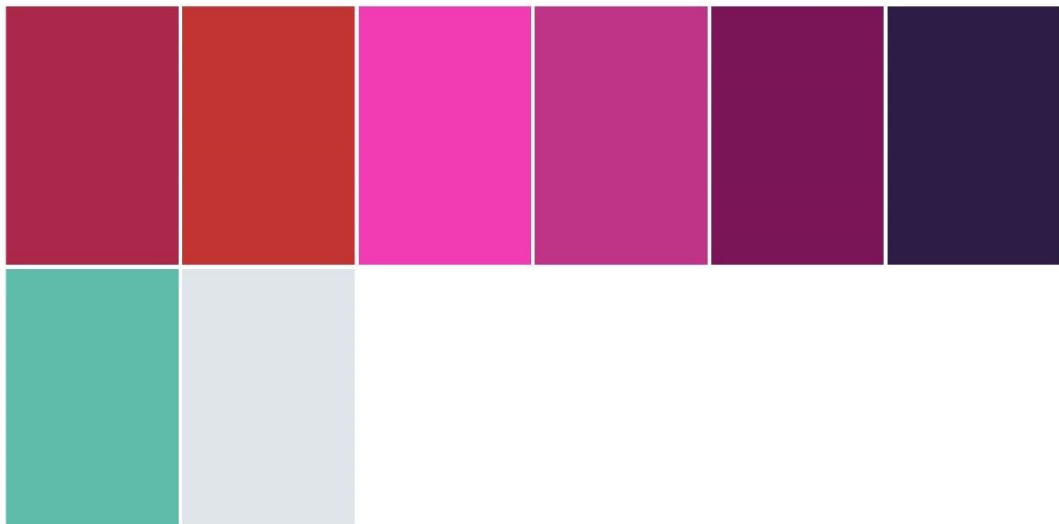


Figura 58. Mezcla de colores para el villano.

Por otro lado, en los escenarios se puede observar como los colores fríos van variando dependiendo a las situaciones que se están enfrentando los personajes. Cuando la escena es alegre los colores son más brillantes y el

color sobresaliente en los escenarios es el azul, caso contrario si la situación se torna dramática el color dominante de las escenas es el azul violáceo y los colores en general se vuelven más oscuros, como se muestra en la figura 57.

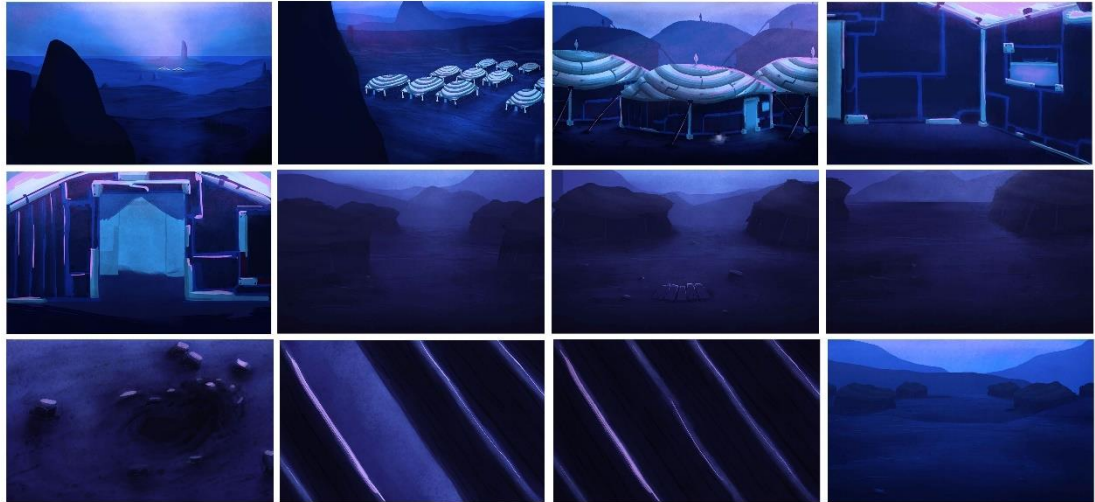


Figura 59. Ilustraciones de los escenarios.

## 2.6.2 Estilo Visual

Las referencias para el estilo visual que se tomaron en cuenta son el estilo Scrappunk y el arte de Zac Retz.



Figura 60. Scrappunk.

Adaptado de Scrappunk, de cafeanimelair, 2012, <https://cafeanimelair.com/2012/01/26/scrappunk/>.

El Scrappunk es un subgénero derivado del Cyberpunk y diferenciado de éste a partir exclusivamente de sus elementos visuales. La

tecnología (maquinas, edificaciones o ropa) está construida a partir de desechos. El contexto es post-apocalíptico y en muchas ocasiones no hay presencia de humanos; mientras que la dinámica social presenta todas las características anárquicas y decadentes que son de esperar en este tipo de obras (Cuauh, 2012).

El videoclip está basado en un mundo post-apocalíptico por lo cual en los escenarios se nota la ausencia de las suricatas y podemos observar como las carpas para refugiados están construidas por trozos de metales o chatarras que son puestas una encima de otra para dar forma y consistencia a la carpa.

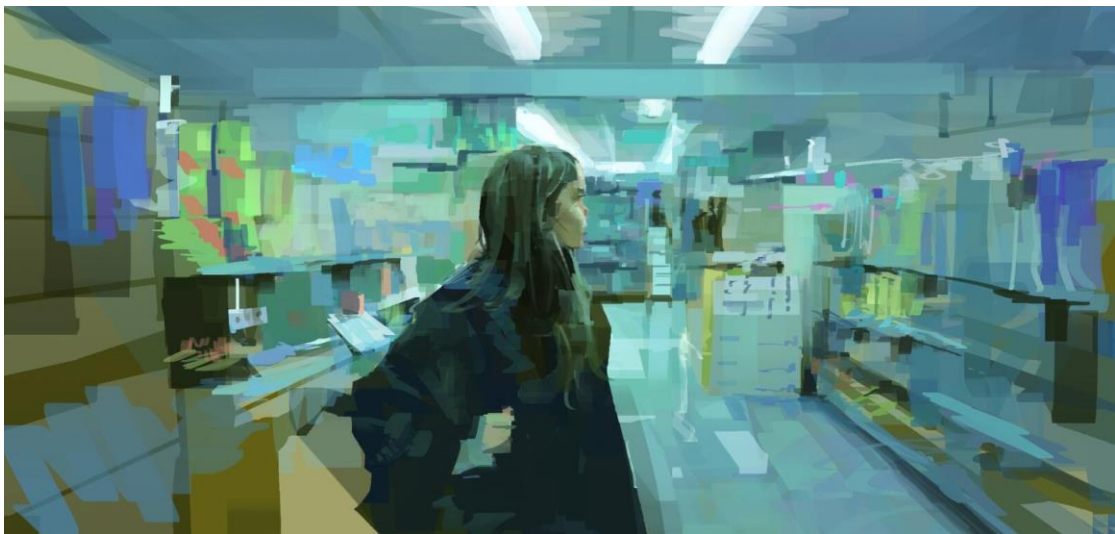


Figura 61. Ilustración de Zac Retz. .

Nota: Adaptado de Zac Retz Creador/Propietario en Ímpetus Animation, de artstation, (s.f). Recuperado el 29 de agosto de, 2022, de <https://zacretz.artstation.com/projects/d8PWR1>.

El trazo duro y sin mucho detalle que utiliza el artista Zac Retz en sus ilustraciones ayudo como referencia para dar ese estilo impresionista que se mantiene en las carpas y escenarios del videoclip, de esta manera también se le dio más relevancia a los colores elegidos y las pinceladas del trazo.

## **2.7 Valor comunitario**

El videoclip pretende fomentar la cultura del entretenimiento por medio de las plataformas digitales y redes sociales que son más utilizadas en la actualidad. También servirá como referente para los estudiantes de carreras relacionadas

con la animación y las artes y aquellas personas auto dictas con afinidad hacia la animación que quieran experimentar con las técnicas de animación digital.

## **2.8 Validación del producto**

Para la validación del videoclip se hizo una investigación cualitativa con respecto al resultado del videoclip “Suricanto”. Se realizó un focus group virtual a 12 estudiantes del curso de inglés VI en la Universidad Católica Santiago de Guayaquil el sábado 27 de agosto, mediante la plataforma teams con el fin de tener opiniones acerca de la animación, aspecto artístico y la musicalización que lo acompaña.

Se hicieron preguntas abiertas en base a las características que presenta el videoclip y preguntas puntuales en aspectos generales para así de esta manera poder tener una noción positiva o negativa de nuestro proyecto final.

Iniciamos con preguntas abiertas acerca de que piensan del videoclip, en donde 7 de los participantes nos mencionaron que el videoclip tiende a ser muy expresivo y colorido, exponiendo de esta manera que el arte visual presentando en el proyecto tiene mayor relevancia ante los espectadores. Siguiendo con las preguntas se hizo hincapié sobre sobre la historia, personaje y la animación obteniendo información sobre si les gusto o no lo que estaban viendo y a su vez si la historia se pudo entender. 11 de los participantes respondieron que si habían entendido el mensaje y lo que estaba pasando con las suricatas a excepción de uno que nos mencionó que no se había dado cuenta como sobrevivió la suricata. Con respecto a los personajes, 5 de los participantes enfatizaron que les agrado mucho el personaje del papa suricato por lo amigable que se veía y a 6 de los participantes les gusto los personajes por el color naranja, uno de ellos menciona a verle gustado el diseño del chacal. El color naranja al ser contrastante al azul llama mucho la atención del espectador al ser expuesto. En temas técnicos de la animación de los personajes el grupo completo de estudiantes menciona que no les disgustaba el ver la acciones pocas fluidas en las escenas, por lo que desde el principio entendían que se traban de marionetas o figuritas de papel en movimiento, dando a entender que más atención se les dio a los colores de los personajes. Consecuente a esto se preguntó de manera general lo más



sobresaliente para ellos en el videoclip, 9 de los participantes respondieron que los escenarios y efectos de color en las escenas, los otros 3 restantes se objetaron a responder. También se obtuvo información sobre lo que se logró transmitir en el videoclip preguntado sobre lo que sintieron al ver el videoclip. Tenido respuestas como felicidad, tristeza y nostalgia con la mayoría de los participantes, a 3 de ellos les fue indiferente la historia, dejando claro que a la menor parte del grupo le aburrió el proyecto. Se hizo una pregunta abierta sobre la canción escogida y si tenía concordancia con la historia, en el cual se tuvo la aceptación de todo el grupo que era una música equilibrada entre lo alegre y lo triste, acompañado de la armonía y melódica voz de luz pinos que los cautivo. Finalmente se mostrarán unas graficas acerca las preguntas puntuales que se hicieron, concluyendo de esta manera cual fue el mayor impacto que tiene en los espectadores, en este caso sería el arte visual y los colores del proyecto.

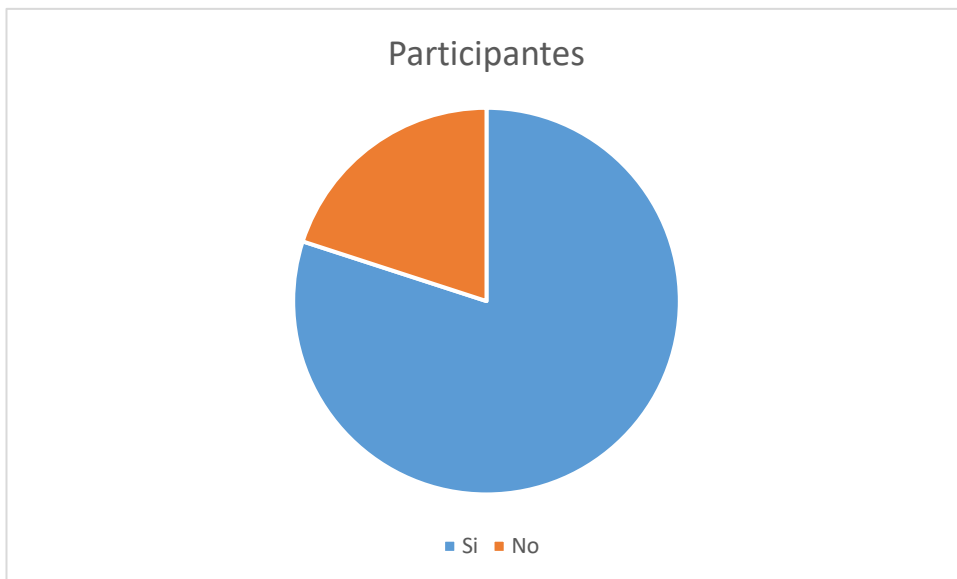


Figura 62. Estudiantes que les gusta el videoclip.



Figura 63. Estudiantes que están de acuerdo que la música y la historia tienen concordancia.



Figura 64. Características que más recuerdan del videoclip.

## CONCLUSIONES

Se pudo realizar un videoclip con un equipo de trabajo reducido a través de una técnica de animación que necesito poco tiempo de producción como lo es el plugin Duik Tool y el cut out.

El paquete Adobe Creative sirve como un estudio pequeño para realizar proyectos audiovisuales de bajo presupuesto. Todo el paquete de Adobe Creative tiene el costo de 54.99\$ mensuales.

Según el tarifario de “capa” en Ecuador nos dice que el valor del videoclip sería de 1,990\$, teniendo en cuenta las distintas áreas de trabajo como son: la animación 2D, ilustración y animación de escenarios y personajes.

En la investigación se logró el mismo resultado con solamente una persona cumpliendo diferentes roles.

Es posible utilizar técnicas de animaciones no convencionales para estudios emergentes de animación o áreas de desarrollo que están experimentando con técnicas que poco a poco se van profesionalizando.

A través de estas herramientas pocas costosas, el mayor recurso que van a invertir es el tiempo de tener pocas personas.

## **RECOMENDACIONES**

Se recomienda ampliar la investigación, que el estudio prosiga utilizando otras herramientas, tales como Adobe Photoshop, que también tiene un sistema que permite animar solo en Adobe Photoshop.

Diversificar el estudio a varias temáticas como, contar una historia, publicidad, comerciales, etc. También a otras técnicas de animación no solo en 2D.

En cuestiones técnicas al momento de realizar el montaje de las escenas en Adobe After Effects, si la maquina no cuenta con las características adecuadas para trabajar con programas pesados como lo es Adobe After Effects, el tener archivos ligeros agiliza el flujo de trabajo en nuestro programa, ya que evitamos que se ralentice o se nos cierre abruptamente, también nos ahorra tiempo al momento de renderizar, por esta razón es mejor tener 4 archivos independientes para una escena que tener 1 solo archivo que abarque todo el proyecto. Luego para finalizar los renders o fragmentos del proyecto se pueden unir en Adobe Premier en proceso de post-producción.

## **REFERENCIAS**

- Alfaro, M. (23 de agosto del 2020). Los Colores Complementarios a Profundidad: 11 puntos importantes. <https://www.ttamayo.com/2020/08/los-colores-complementarios/>
- Anabel, I. Z. (2015). Color. Universidad autónoma del estado de México facultad de arquitectura y diseño. (Tesis de pregrado). [chrome-extension://efaidnbnmnibpcajpcglclefindmkaj/http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/103623/secme-4155\\_1.pdf?sequence=1](chrome-extension://efaidnbnmnibpcajpcglclefindmkaj/http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/103623/secme-4155_1.pdf?sequence=1)
- Antúnez del Cerro, N. A., & Castro, J. A. (2010). MuPAI animado: Propuestas educativas para adolescentes sobre técnicas de animación en la creación audiovisual. *Arte, individuo y sociedad*, 22(2), 91-102.
- Ballester Blasco, M. (2016). Compartir (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).
- Calderón, C. (14 de julio de 2015). ¿Qué es y para qué sirve un mercado audiovisual? #ModoBAM. <https://blogs.eltiempo.com/laburbuja/2015/07/14/que-es-y-para-que-sirve-un-mercado-audiovisual-modobam/>
- CafeAnimeLair. (26 de enero del 2012). Scrappunk. <https://cafeanimelair.com/2012/01/26/scrappunk/>
- Cortes, J. (7 de junio de 2021). Notodoanimacion.es | noticias, recursos, tutoriales y empleo para Artistas Digitales. <https://bioweb.bio/faunaweb/mammaliaweb/FichaEspecie/Neomicroxus%20latebricola>
- Cortex Podcast (2 de febrero del 2018). #64: 6 Days to Air [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=3eWqJz0Db-Y>
- Educba (s.f). Puppet Tool in After Effects. <https://www.educba.com/puppet-tool-in-after-effects/>
- Erazo Delgado, G. M. (2014). Título del cortometraje animado Hunter (Bachelor's thesis, Quito, 2014).

Fernández, P. (5 de julio del 2019). Color, Parte II.  
<https://medium.com/@vancorso/color-parte-i-727bc68f254c>.

Rodríguez Barbero, L. (2017). Creación de una pieza audiovisual de animación cut-out. Zirze piernas largas. Si una noche dos viajeros.  
<http://hdl.handle.net/10251/90161>

Martínez De Rufino, E. M. (2020). GrowProyecto de cortometraje animado (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).

Morgan, M, (s.f). Rigging de un personaje con Duik Bassel en After Effects.  
<https://www.schoolofmotion.com/blog/rigging-duik-bassel-after-effects>

Rodríguez Barbero, L. (2017). Creación de una pieza audiovisual de animación cut-out. Zirze piernas largas. Si una noche dos viajeros.  
<http://hdl.handle.net/10251/90161>

Zambra, D. (24 de noviembre de 2020). Si algo me pasa, los quiero: el corto animado que saca lágrimas en Netflix.  
<https://finde.latercera.com/series-y-peliculas/si-algo-me-pasa-los-quiero-netflix/>

## ANEXOS

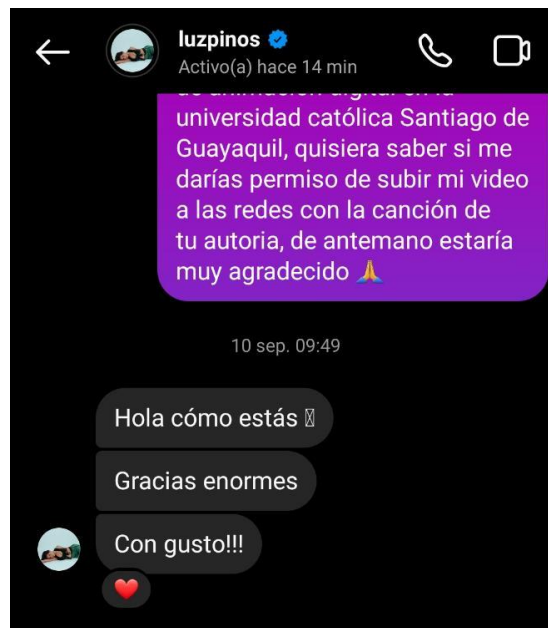


Figura 65. Permiso autorizado por Luz pinos para uso de la música “Mariposa Azul”.

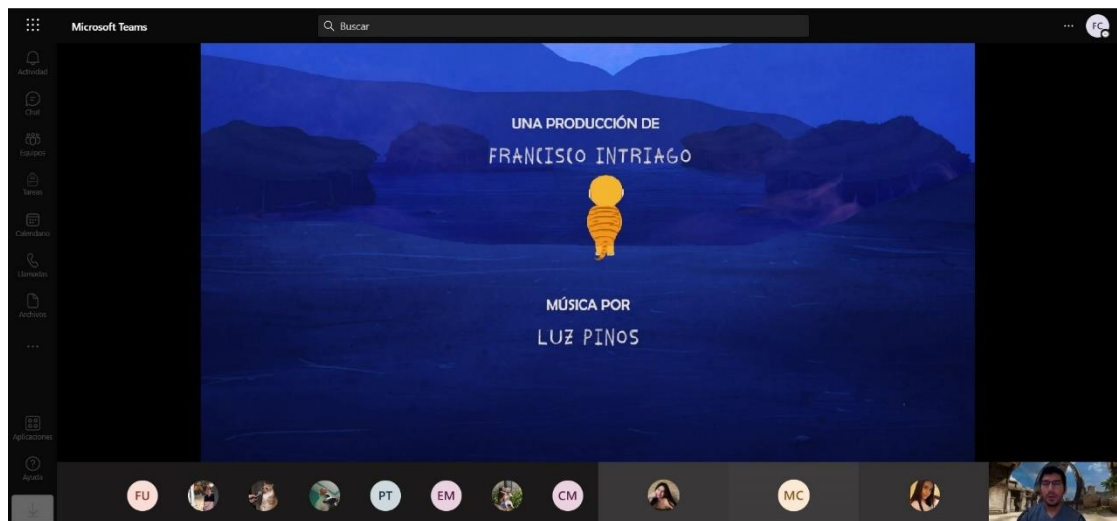


Figura 66. Video conferencia.

**Enlace del videoclip:** <https://youtu.be/N5CiwlywQHk>



## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Intriago Cabezas, Francisco Braulio**, con C.C: # **0944053966** autor del trabajo de titulación: **Videoclip musical en 2D “Suricanto” mediante la técnica de animación cutout** previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **20 de septiembre de 2022**

f. \_\_\_\_\_

Nombre: **Intriago Cabezas, Francisco Braulio**

C.C: **0944053966**





## **REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

### **FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN**

<b>TEMA Y SUBTEMA:</b>	Videoclip musical en 2D "Suricanto" mediante la técnica de animación cutout		
<b>AUTOR</b>	Intriago Cabezas, Francisco Braulio		
<b>REVISOR(ES)/TUTOR(ES)</b>	Lcdo. Canva Byron, Ma Lam, Mgs.		
<b>INSTITUCIÓN:</b>	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
<b>FACULTAD:</b>	Facultad de Artes y Humanidades		
<b>CARRERA:</b>	Licenciatura en Animación Digital		
<b>TÍTULO OBTENIDO:</b>	Licenciado en Animación Digital		
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b>	20 de septiembre de 2022	<b>No. DE PÁGINAS:</b>	63
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b>	Animación por recortes, Animación 2D, Videoclip		
<b>PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:</b>	Videoclip, animación cut out, animación 2D, mercado audiovisual, herramientas digitales.		
<b>RESUMEN/ABSTRACT</b> (150-250 palabras):	<p>En la actualidad el avance de la tecnología ha permitido que los softwares de animación digital evolucionen de manera exponencial con el espacio de trabajo y las herramientas digitales que nos ofrecen, permitiéndonos tener el control de nuestro proyecto desde el ordenador. Es por esta razón que el presente proyecto tiene como finalidad realizar un videoclip con la técnica de animación cut out demostrando así, los beneficios que tiene esta técnica en el factor tiempo y dinero para nuestros proyectos audiovisuales y a su vez poder competir con la alta demanda del mercado audiovisual.</p> <p>El proyecto abarca el proceso de pre producción, producción y post producción, partiendo del guion con una idea principal, seguido del storyboard, diseños de personajes, arte visual, escenarios, animación, sonorización y por último la edición de video. Dando como resultado el videoclip denominado "Suricanto" finalizando así el proyecto con una alta calidad estética para el espectador, en un corto periodo de tiempo.</p>		
<b>ADJUNTO PDF:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b>	<b>Teléfono:</b> +593 992367114	E-mail: f_braulio2010@outlook.es	
<b>CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::</b>	<b>Nombre:</b> Ing. Cabanilla Urrea, Sara María Auxiliadora, Mgs.		
	<b>Teléfono:</b> +593-984511945		
	<b>E-mail:</b> sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec		
<b>SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA</b>			
<b>Nº. DE REGISTRO (en base a datos):</b>			
<b>Nº. DE CLASIFICACIÓN:</b>			
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>			