

Universidad de Lima  
Facultad de Comunicación  
Carrera de Comunicación



**“El sonido del Sol” cortometraje animado 2d  
tradigital en solitario sobre la autoaceptación a  
través de la conexión con otras personas en una  
sociedad homofóbica**

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título Profesional de Licenciado en  
Comunicación

**Alessio Del Pozo Temoche**

**Código 20132731**

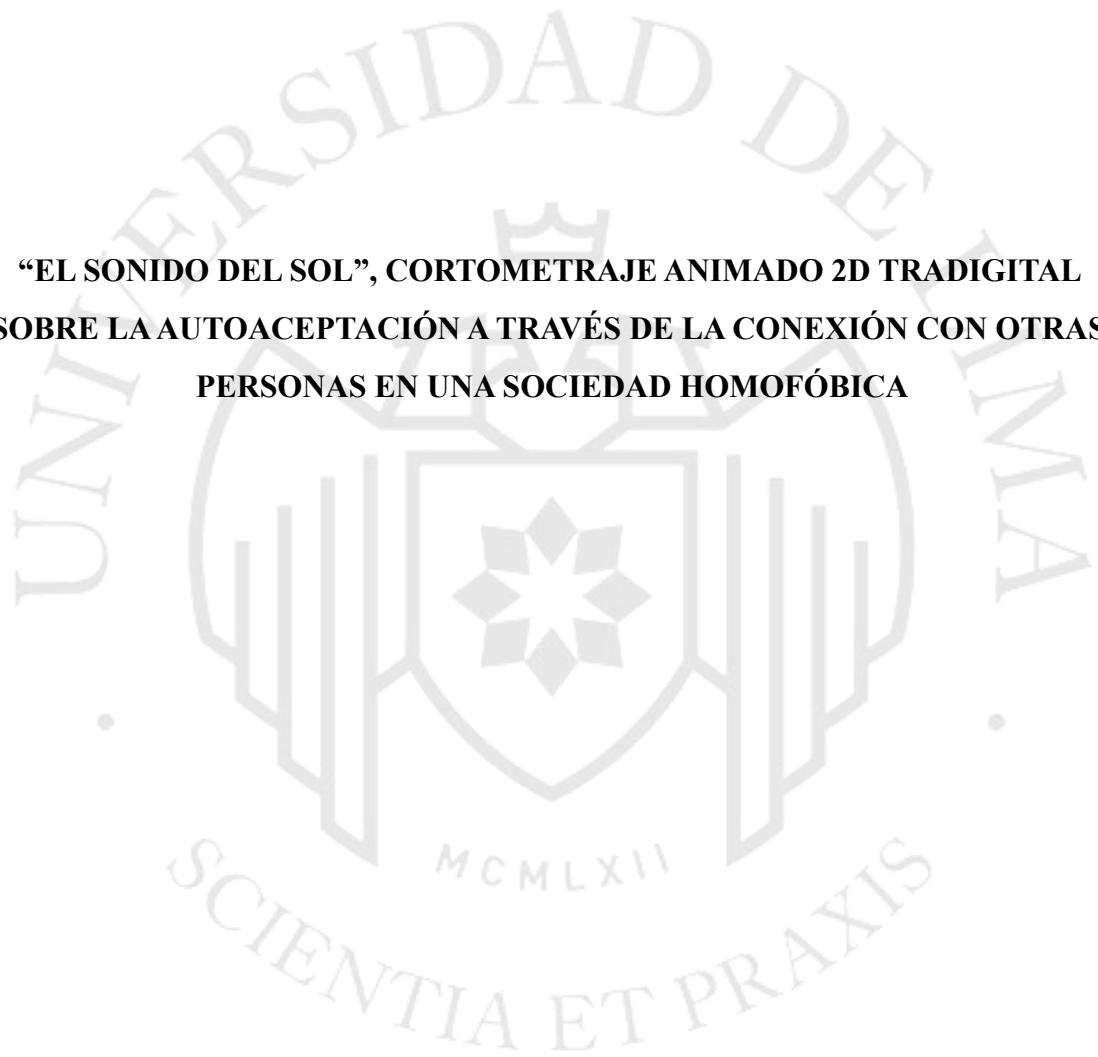
**Asesor**

**Julio Ernesto Wissar Rodriguez**

Lima – Perú  
Febrero del 2020



**“EL SONIDO DEL SOL”, CORTOMETRAJE ANIMADO 2D TRADIGITAL  
SOBRE LA AUTOACEPTACIÓN A TRAVÉS DE LA CONEXIÓN CON OTRAS  
PERSONAS EN UNA SOCIEDAD HOMOFÓBICA**



## ÍNDICE

RESUMEN .....	7
PRESENTACIÓN .....	9
1.1 Ficha Técnica .....	10
1.2. Selecciones Oficiales y Premios .....	11
1.3. Sobre el Director .....	12
1.4. Filmografía .....	12
2. ANTECEDENTES .....	15
2.1. Grupo objetivo .....	15
2.2. Animación 2D .....	16
2.2.1. Producción de Animación Nacional en los Últimos 10 Años.....	18
2.3. Casos referenciales .....	19
2.4. Objetivos del trabajo .....	31
3. REALIZACIÓN Y SUSTENTACIÓN .....	32
3.1. Desarrollo .....	32
3.2. Preproducción .....	35
a. Diseño de personaje .....	35
b. Storyboard .....	37
c. Colorsript .....	39
d. Animate y Mezcla de Sonido .....	40
e. Fondos .....	41
f. Efectos visuales .....	43
3.3. Producción .....	45
a. Animación .....	45
b. Música .....	46
3.4. Postproducción .....	47
3.5. Validaciones .....	48

4. LECCIONES APRENDIDAS ..... 51

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS ..... 53



## ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXOS .....	55
Anexo 1: Guión .....	55
Anexo 2: Monólogo .....	60
Anexo 3: Storyboard .....	61
Anexo 4: Animatic .....	61
Anexo 5: Fondos .....	61



## RESUMEN

“El sonido del Sol” es un cortometraje animado en técnica 2d tradigital realizado en solitario. Con una duración de aproximadamente once (11) minutos, narra la historia de Silvia, una chica que descubre una conexión particular con una desconocida. Ella despierta más que una atracción, una identificación. Silvia ya no se siente sola. Sin embargo, fuerzas más allá de su control parecen atentar contra esta nueva posibilidad de felicidad. A nivel técnico, la animación se realiza de manera limitada, es decir con menos de 24 fotogramas por segundo. Se desarrolla en el programa TVPAINT. Los fondos, inspirados en Lima, son pintados digitalmente en Adobe Photoshop, con una técnica que toma del expresionismo fauvista sus brochas y sensación de bruma. Para ciertos efectos se complementa la animación 2d con simulaciones 3d realizadas en el programa Blender. La composición se lleva a cabo en el programa Adobe After Effects y la edición y mezcla de sonido en Adobe Premiere.

*Palabras clave:* animación 2d, cortometraje LGBTIQ+, cortometraje animado, orientación sexual, identidad

## ABSTRACT

"The sound of the Sun" is a 2d animated shortfilm in tradigital technique made in solitaire. During approximately eleven (11) minutes, it tells the story of Silvia, a girl who discovers a particular connection with a stranger. She awakens more than an attraction, an identification. Silvia no longer feels alone. However, forces beyond his control seem to undermine this new possibility of happiness. At a technical level, the animation is done in a limited way, that is to say with less than 24 drawings per second. It is developed in TVPAINT animation program. The backgrounds, inspired from Lima city, are digitally painted in Adobe Photoshop, with a technique that takes its brushes and the sensation of mist from Fauvist expressionism. For practical and aesthetic purposes, the 2d animation is complemented with 3d simulations carried out in the Blender program. The composition was carried out in the Adobe After Effects program and the sound editing and mixing in Adobe Premiere.

*Keywords:* 2d animation, LGBTIQ+ shortfilm, animated shortfilm, sexual orientation, identity



## 1. PRESENTACIÓN

La organización del colectivo “Con mis hijos no te metas” es un frente opositor a la nueva currícula escolar nacional peruana, que promueve educación en valores de igualdad y no discriminación (específicamente a la orientación sexual). Sus marchas y pancartas colgadas en vías públicas conforman un hecho mediático, el cual ha reforzado el estigma a una orientación sexual minoritaria LGBTIQ+.

Sin embargo, y dicotómicamente, ha generado un espacio para formar conciencia y reflexionar sobre el tema de diversidad de género y orientación sexual. Frente a este suceso, nace el espíritu de este proyecto, que trata de formular audiovisualmente este sentir de exclusión-conexión de una persona marginada socialmente.

El objetivo del presente trabajo es lograr un cortometraje de una duración cercana a los diez minutos, con una propuesta clara y personal desde el arte hasta la dirección y guión, con una animación limitada (animación con menos dibujos por segundo), una composición cinematográfica cuidada y un trabajo de arte pictórico.

Además, se plantea el proyecto con el propósito de lograr su difusión en un mínimo de diez festivales nacionales e internacionales. Circuito tras el cual se compartirá el proyecto en redes sociales con la meta inicial de llegar a un mínimo de mil reproducciones en plataformas digitales.

Para la realización del cortometraje titulado “El sonido del Sol”, se utiliza la técnica de animación 2d con la intención de plasmar visualmente, con un tratamiento visual único, metáforas que narren la historia. Se busca, además, formar una estética que atraiga e impacte por su diferencia y organicidad gracias al arte realizado con la técnica de pintura digital.

Por otro lado, mediante este cortometraje se pretende explorar la autoaceptación mediante la conexión con otra persona, a través del amor. Más allá de una atracción sexual, un entendimiento humano, que revela que uno no está solo. Sobre la importancia que se encuentra en esta expresión, cuyo núcleo se plantea en líneas anteriores, Guadarrama y Alfonso (2012) evidencian en su investigación que:

"El temor de enfrentar la sociedad, la familia, las creencias religiosas, las personas con la misma orientación sexual y la negación de su propio ego puede retrasar el proceso. (...) El estigma o rechazo cultural y político se manifiesta de forma transversal, afectando todos los aspectos de la vida de la persona" (pp. 159-160).

### 1.1. Ficha Técnica

Título original: El sonido del Sol

Title: The sound of the Sun

Categoría: Cortometraje animado

Duración: 11'19"

Audio: Estéreo

Género: Drama/ Fantasía

País de producción: Perú

Público: +14

Año: 2020

Equipo técnico:

Alessio Del Pozo Temoche

Guión, dirección, arte, animación, postproducción de video y sonido

Joseph Landman Vilchez

Composición musical

Elenco Principal:

Greccia Valeria Ipenza Murillo

Voz de Silvia

Acceso a cortometraje: [https://youtu.be/xoR\\_ANI93X4](https://youtu.be/xoR_ANI93X4)

## 1.2. Selecciones Oficiales y Premios

### Festivales nacionales

14vo Festival Internacional Universitario Cortos de vista

Festival Internacional de animación Ajayu

Festival de Cine Incontrastable 2021

Premio mejor Cortometraje Festival Render

Premio mejor Director Festival Render

Premio mejor Diseño sonoro Festival Render

### Festivales internacionales

Anymasyros animation Film Festival 2021

Animart festival internacional de animación 2021

Premio corto estudiantil International Smyrna Movie Festival 2021

Indie shorts mag short film festival 2021

2do Festival de géneros e\_ performances 2021

Festival Internacional de cine de Guayaquil 2021

Mención de honor Z-shorts International film festival 2021



### 1.3. Sobre el Director

(Lima, 1995). Egresado de la facultad de Comunicación de la Universidad de Lima. Soy director de cortometrajes animados independientes, actualmente laborando en el estudio de animación Apus (estudio de animación 2d más grande del país) como director. He sido ganador de festivales nacionales e internacionales, como el Festival internacional universitario Cortos de vista (Premio a Ficción nacional, siendo el primer cortometraje animado en ganar el premio principal), el Festival Internacional de Animación Ajayu (Mejor ficción del jurado) y el Long Distance International Film festival (Premio del jurado). También he sido ganador de la mentoría de proyectos de Anima Perú 2019, que me llevó, con mi serie en desarrollo: Aventuras en el parque, al Festival Internacional de animación Chilemonos y sus mesas de feedback. Además, como director de de la serie Chek y Chan, original del estudio Apus, he sido seleccionado y finalista del Bootcamp en el festival Pixelatl.

### 1.4. Filmografía

El sonido del Sol (2021)

- Selección oficial Anymasyros animation Film Festival 2021
- Premio mejor Cortometraje Festival Render
- Premio mejor Director Festival Render
- Premio mejor Diseño sonoro Festival Render
- Selección oficial Animart festival 2021
- Selección oficial Festival Cortos de vista 2021
- Selección oficial Cine con chifles 2021
- Selección oficial ICONA 2021
- Selección oficial Festival Internacional de animación Ajayu
- Mención de honor Z-shorts International film festival 2021
- Selección oficial Festival Internacional de cine de Guayaquil 2021
- Selección oficial 2do Festival de géneros e\_ performances 2021
- Selección oficial Indie shorts mag short film festival 2021
- Selección oficial Cine Incontrastable 2021

- Selección oficial/ Premio corto estudiantil International Smyrna Movie Festival 2021

#### Dimensiones (2020)

- Premio del Jurado - Longdistance International film festival 2020
- Mención del jurado - Festival Internacional de Cine Luz del Desierto
- Selección Oficial Categoría Internacional Festival Cuarentena Enfoque Internacional 2020
- Selección oficial Vinilonga Showcase 2020

#### ¡Aventuras en el parque! (Serie en desarrollo)

- Ganador de Mentoría de proyectos en la categoría internacional Animaperú 2019
- Seleccionado a las mesas Feedback con Disney Channel y Discovery Kids Chilemonos 2019
- Finalista a pitch DAFO

#### Ella (2018)

- Ganador Mejor Animación Nacional - Festival internacional de animación Ajayu 2018
- Ganador del Mejor Cortometraje de Ficción Nacional - Festival Cortos de Vista 2018 Selección Oficial-Festival Internacional de Cine de Gibara 2018
- Selección Oficial Categoría Emergente-Festival Emergente 2018
- Selección oficial The World Festival of Emerging Cinema 2018
- Selección oficial Render 2018

#### El astronauta (2017)

- Selección oficial Festival Internacional de Animación AJAYU 2017
- Selección oficial Just a Minute Festival 2018
- Selección Oficial Festival de Cine Ipiales Sin Fronteras 2018

- Selección Oficial Categoría Escuelas Latinoamericanas Festival Emergente 2018

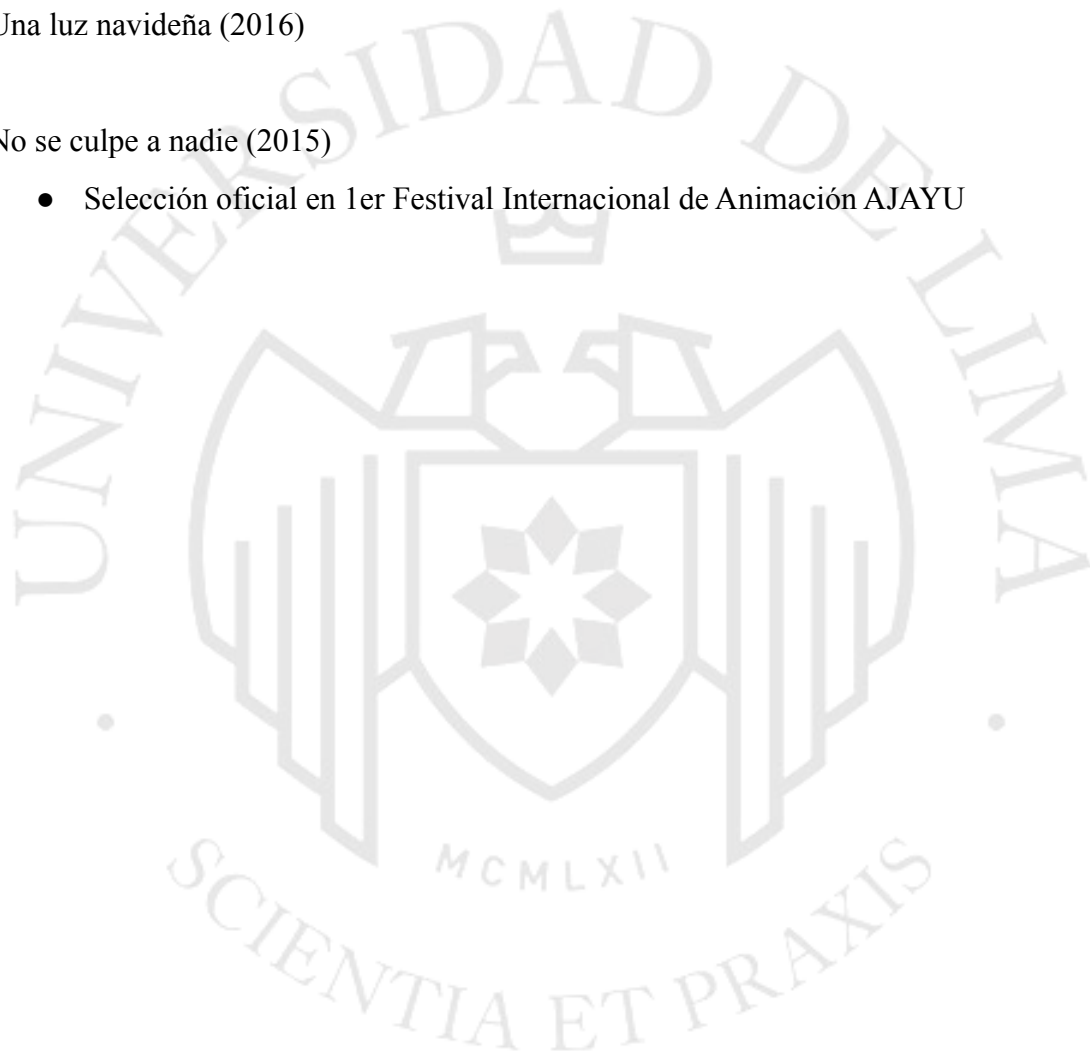
La alborada (2016) (Live action y animación 2d)

- Ganador del Concurso Nacional DAFO e Instituto Toulouse Lautrec Beca Postproducción digital

Una luz navideña (2016)

No se culpe a nadie (2015)

- Selección oficial en 1er Festival Internacional de Animación AJAYU



## 2. ANTECEDENTES

### 2.1. Grupo objetivo

Público principal, asistentes a festivales de cine con categoría en cortometraje. Este público suele ser cinéfilo o dedicarse a la cinematografía. Suelen ser consumidores de productos culturales. Es común que estén informados acerca de problemáticas como la tratada en el corto. Si bien no es un público que consuma animación continuamente, buscan nuevas maneras visuales de narración de historias. Este público asistente, además, suele apreciar y apoyar la producción independiente. La mayoría está relacionada con el medio. Si bien no abarca todo, ni excluye a los que no, este perfil puede ajustarse a la descripción de público Sofisticados según la división de Arellano.

Público secundario, interesado en la problemática nacional e internacional (a favor o en contra) que genera la discriminación a orientaciones sexuales diferentes. Este público suele ser activo en redes y compartir contenido relacionado, ya sea noticias, publicidad, videos, memes, etc. Es usual que causen polémicas comentando dentro de contenido relacionado, y discutir a través de medios digitales. A su vez, ciertos influencers o figuras públicas podrían estar interesados en el tema por su actualidad y controversia.

También se incluyen a los jóvenes y adultos que vean contenido audiovisual corto en redes como Facebook, Youtube y Vimeo. Es común que sean cinéfilos o estudiantes/profesionales del audiovisual. No comparten contenido como prioridad pero sí lo consumen. Siguen páginas especializadas, con feed de noticias cinematográficas y contenido. Separados de ellos están los consumidores habituales de videos en redes, que por el largo del cortometraje es posible que no sean el público principal, sin embargo pueden significar un público creciente si el corto gana visualizaciones.

## 2.2. Animación 2D

La historia de la animación y el cine están vinculadas desde sus inicios. Los juegos ópticos como el zootropo fueron precursores de la imagen en movimiento, viendo los inicios así del concepto de fotograma. Las pantomimas luminosas de Reynaud (pequeños cortometrajes hechos con cientos de dibujos), tan solo tres años antes del cinematógrafo de los Lumiere, ya se visionaban con grandes audiencias en los teatros.

Con el desarrollo del cine y la animación, y materiales como el acetato (láminas transparentes que permiten dibujar y pintar personajes y fondos en capas separadas), el arte del movimiento dió un gran paso. Walt Disney encargó a su gran equipo de artistas, conocidos como los 9 ancianos, la tarea de estudiar el movimiento de la vida cotidiana.

Se dice que un año después, lograron concebir los famosos 12 principios de la animación. Estos encapsulan los preceptos básicos para generar un movimiento orgánico y verosímil a partir de dibujos secuenciados, y se recopilaron en el famoso libro de Disney animation: *The illusion of life*.

“Una nueva jerga se oía en el estudio. Palabras como “aiming” y “overlapping” y “pose to pose” sugería que ciertos procesos de animación gradualmente se habían podido aislar y nombrar.” (Johnston & Thomas, 1981, pp. 47)

El gran salto de la animación en los cines (pasando por el revolucionario cortometraje sonorizado *Steamboat Willie*) fue el largometraje *Blancanieves y los siete enanos* (1937). Estando en cartelera alrededor de diez años fue un suceso para la historia de la animación a nivel técnico y de taquilla.

Disney se consolida como líder de la industria mundial, desarrollando para su largometraje de 1942, *Bambi*, el sistema de cámara multiplanos para lograr una



composición final con mayor profundidad y realismo en movimientos de cámara. Este sistema analógico se trasladaría al sistema de edición por capas en programas digitales de composición de video como Adobe After Effects.

En Japón la recuperación económica significó un desarrollo más tardío de la industria a pesar de una producción independiente de cortometrajes. El aprovechamiento de recursos los llevó a desarrollar y mostrar con increíbles resultados contenidos con animación limitada. La animación limitada, contrapuesta con la “animación en unos” o en “doses” de Disney en películas y series respectivamente, es la utilización de menos dibujos por segundo. En la animación en unos, hay veinticuatro dibujos en un segundo o veinticuatro fotogramas. En la animación limitada puede haber ocho dibujos por segundos o incluso seis. La utilización de ilustraciones y movimientos de cámara para ahorrar animación, personajes ilustrados a los que solo se les anima el lipsync (sincronización de bocas con voz) fueron técnicas que se aplicaron para poder destinar los recursos de animación a las escenas más relevantes narrativamente o demandantes a nivel técnico.

Por otro lado con los cartoon en occidente se desarrolla la técnica del cut-out, ante una mayor demanda de contenido seriado y rápido de producir. En el cut-out las animaciones son hechas dividiendo al personaje en recortes articulables (de ahí el nombre de la técnica) y moviéndose por bloques, sin necesidad de redibujar. Esto abarata costos y reduce tiempos.

Con la era digital los procesos de animación 2d se han agilizado, apareciendo técnicas como el rigging 2d (un esqueleto que permite el control más ágil de la marioneta cut-out). La animación 2d tradicional, es decir, la dibujada cuadro por cuadro, se mantiene para contenidos de corta duración y series, con la excepción de casos como Klaus (Pablos, 2019), película 2d tradicional que con un desarrollo de nuevas tecnologías de iluminación y composición, dió una visión revitalizadora de la técnica cuadro por cuadro, teniendo gran acogida.

### *2.2.1 Producción de animación nacional en los últimos 10 años*

Dentro de la producción nacional de animación 2d y 3d el crecimiento ha sido exponencial en los últimos 10 años, con la consolidación de nuevos estudios como Apus Estudio, Red animation studio, Maneki, Golem Studio, la incursión de Tunche en el cine animado con Ainbo y la aún en realización Kayara y Aronnax Animation Studio con la realización de Condorito: La película.

El mercado de servicios de animación 2d se ha visto intensificado, con casos como el de Apus Estudio que cuenta con realizaciones 2d para clientes como Sia, Outkast, Juice World, The living Tombstone, League of legends, Free Fire y más.

Gracias a la inclusión de una categoría separada para animación dentro de los estímulos del estado para el audiovisual, se han logrado establecer nuevos proyectos de largometraje aún desarrollo como Mochica, Nuna, Vigilados, Escuela 51, Jarana y otros; y también para cortometraje como Camaquen, Avispa y colibrí, Vivir, Monteagudo y otros.

Las recientes carreras de animación de institutos como Toulouse Lautrec, Isil y Epic han logrado incrementar la producción de cortometrajes estudiantiles en la última década. Tanto cortometrajes 2d (Toulouse Lautrec) como 3d son realizados como proyecto de fin de carrera y continúan circuitos de festivales.

La aparición del Festival Internacional de animación Ajayu y su laboratorio de desarrollo de cine de animación, en el año 2015, significó también un eje de difusión de contenido nacional especializado. Lo mismo que la aparición del encuentro internacional de la industria de la animación AnimaPerú en el 2018, este sí, truncado por la pandemia de COVID-19.

La producción en solitario de cortometrajes animados como parte de proyectos de tesis, ya sea de instituto o universitarios, son muy raros de encontrar a nivel nacional debido a la alta complejidad técnica y de tiempo. No se han encontrado casos de cortometrajes en animación 2d cuadro por cuadro, sin embargo se conoce de un proyecto de tesis en desarrollo del alumno de la Universidad de Lima Nicolás Rodríguez en cut-out animation. Está, sin embargo, el referente de Little goddess (2015), cortometraje realizado por María José Campos (peruana) para su tesis en Vancouver Film School.

### 2.3. Casos referenciales

- **In a Heartbeat (2017)**, cortometraje animado con técnica 3d. Producido por Ringling College of Art and Design. Escrito y dirigido por Esteban Bravo y Beth David. <https://www.youtube.com/watch?v=2REkk9SCRn0>



Se pone como referencia al haber sido tendencia en redes tocando sutilmente el temor a la demostración de amor homosexual. El interés que causó al ser de una temática que involucre la homosexualidad apoya a creer que es el momento de hacer un contenido como el que se propone.

Por otro lado, la técnica y estilo de animación (3d, cartoon) no es referencia para el corto a realizar. El arte es limpio y liso, con pocas texturas irregulares y colores sólidos.

En cuanto a narración tampoco es lo que se busca. Este corto se plantea como comedia cartoon, utilizando sus recursos, como expresiones o personajes fantásticos.

El cortometraje busca generar conciencia a partir de la ternura de una historia de amor inocente. Si bien se aprecia la historia, no es lo que se busca con el corto a realizar.

- **Blue is the warmest color.** Adaptación a largometraje live-action (2014). Dirigida, escrita y producida por Abdellatif Kechiche.



[https://www.youtube.com/watch?v=qOiug\\_u7Wns](https://www.youtube.com/watch?v=qOiug_u7Wns)

Y cómic original por Julie Maroh (2010).



<https://www.youtube.com/watch?v=HUAusxASK1c>

El cómic y la película en su primera parte desarrollan el paso de la protagonista al darse cuenta de que es lesbiana. Esta incertidumbre y proceso de autoaceptación va de la mano con lo que se quiere mostrar. Específicamente se aprecia el juego de miradas y la sutileza de gestos en las primeras escenas que se cruza con la chica que le gusta por primera vez.

El tratamiento visual que rescata la cotidianidad de la vida de la protagonista es también rescatado tanto del cómic como la película. Pausado y centrándose en la mirada y expresión sutil del personaje.

La iluminación naturalista pero expresiva es también referente para el cortometraje.

Sobretudo en el cómic la paleta de colores distintiva (aunque se apoya en el blanco y negro que no se utilizará en el cortometraje) y el estilo de dibujo desprolijo, con un pintado que asemeja paredes descascaradas es un buen referente para el arte del corto a realizar. Sin embargo, el estilo de diseño de personaje no es el que se utilizará en la obra a realizar.

- **Waking life (2001)** de Richard Linklater.





<https://www.youtube.com/watch?v=uk2DeTet98o>

Esta película referencia directamente una muestra muy cercana al estilo de arte que se busca. Sin embargo, no se deformarán fondos ni perspectivas. Además, no será un acabado con colores sólidos, se pintará con brochazos y cortes de color.

La animación no será rotoscopiada puesto que este tipo de fluidez, de alguna manera extraña que tiene esta película (enteramente rotoscopiada), no es lo que se busca. Se busca una fluidez lograda con el 2d tradicional, que controla más el acting y timing, principios limitados por la rotoscopia.

En cuanto a paleta de colores e iluminación de exteriores se busca utilizar paletas similares. Otorgan una luminosidad y sombra que enriquece la tridimensionalidad con pocos recursos.

- **El jardín de las palabras (2013) Makoto Shinkai**



<https://www.youtube.com/watch?v=JMFGes3keVE>

En este medio metraje se aprecia la sutileza de los encuentros entre dos personas, que establecen una conexión que va más allá del amor puesto que este es imposible por sus condiciones.

El elaborado y realista arte de la película no es algo que se busca en el cortometraje. Sin embargo, en los fondos de esta película se ha utilizado la técnica de photobash (pintado total y adaptación de una foto sobre la misma) que será implementada al cortometraje para aumentar un realismo en la arquitectura. Sin embargo, la técnica de pintado será con una estética podría decirse Fauvista, impresionista, que se vale mucho del brochazo.

La atención a los detalles en cuanto a objetos se aprecia mucho en el corto. Como se narra y desarrolla personajes a partir de sus relaciones con espacios y objetos que se repiten a lo largo de la historia.

La animación en este caso es limitada (menos frames por segundo) y es lo que se busca en el corto.

También en cuanto a layout se buscan planos que ahorren animación, apoyándose en el atractivo de los fondos. La animación más compleja se reserva para momentos cumbre. Este método de ahorro de animación es referencia para lo que se hará en el cortometraje.

- **Singles (2009)** Rebecca Sugar



<https://www.youtube.com/watch?v=Tgue81LVZ4E>

Del cortometraje se hace anotación en el uso la metáfora visual y sensibilidad a través del gesto y la acción física.

El uso de exageración en las poses extremas de animación, sin utilizar muchos intermedios sino un buen acting, si bien sigue un estilo cartoon es un ejemplo del ahorro de fotogramas que se busca. Esto permite enfocarse en la animación de otros detalles, como en Singles es la animación de las manos cerca al final.

El uso de perspectivas y espacios gigantes para el personaje es algo que se busca lograr en el corto en la última secuencia de la ola. Lograr sentir a través de la comparación de tamaños la soledad del personaje y al mismo tiempo su autoreflexión al enfrentarse a esta.

La paleta de colores me parece muy interesante. Se busca jugar de manera similar con los colores, agregando sin embargo brochazos al pintado.

El uso de la línea que vibra será también utilizado en el cortometraje, no solo con fines de ahorro de tiempo en clean de línea, sino también como propuesta estética.

- **Spring (2017)** Laurel Parmet





<https://www.shortoftheweek.com/2017/10/18/spring/>

En este cortometraje se hace hincapié en la relación incómoda que se genera ante el rechazo al diferente.

La sutileza de la percepción de este rechazo es muestra de la fuerza del gesto y la mirada. Sin diálogos se logra entender gracias a la actuación, el ritmo y los encuadres lo que sucede en el subtexto de la imagen.

El vestuario de la protagonista, cotidiano, pero sobretodo que oculta aspectos más femeninos, en contraposición a la actriz de reparto que busca todo lo contrario, es una buena referencia para generar vestuarios en el cortometraje.

El planteamiento de la historia en pocas locaciones es rescatado. Si bien en el cortometraje por hacer se plantean 4 escenarios distintos, siguen una idea de optimización de recursos. Por ejemplo solo hay una toma en espacio abierto.

La dirección de fotografía, que se encierra en la protagonista para mostrarnos su mundo interior es una de las vetas que se busca tomar.

- **Les lèvres gercées (2018)** Kelsi Phung & Fabien Corre



<https://www.shortoftheweek.com/2018/12/31/les-levres-gercees/>

De esta animación corta se aprecia como mediante lo cotidiano se muestra la soledad que puede alcanzar alguien marginado.

El ahorro de animación, centrándonos casi todo el tiempo en un solo personaje, con poca animación, dedicándose a marcar un acting con pocos fotogramas y apoyarse en el arte es el camino que se busca.

La elaboración de los fondos con un estilo particular y que aparenta un trabajo manual tradicional, si bien no es el estilo que se quiere, se busca trasladar el mismo principio a otro estilo de pintado.

La importancia que se le da a los ojos del personaje es vital en el corto, y se busca seguir ese detenimiento y cuidado que se tiene en esta referencia.

La animación en este trabajo es cutout, por lo que no es referencia de animación en tanto técnica, pero como se mencionó arriba sí lo es en cuanto a planeamiento de animación.

- **J'attends La Nuit (2018)** Arthur Chaumay



<https://www.youtube.com/watch?v=sVRJDZzOFj4>

Se aprecia la cinematografía de los encuadres e iluminación, como también la textura que se le brinda a todo en postproducción. Se seguirá una iluminación parecida.

El cuidado en la elección de encuadres permite ahorrar animación, lograr expresar los sentimientos de los personajes a través del entorno, fondos y colores.

La animación con más fotogramas se guarda para momentos clave, como en la conversación final de los dos chicos.

Hay mucho zoom y movimientos de cámara, esto ayuda a focalizar atención, dar una vitalidad al plano y al mismo tiempo ahorrar animación.

Este corto sería la referencia en cuanto a decisiones cinematográficas para ahorrar animación. Sin embargo, esto permitirá que en el corto a realizar sí hayan escenas con más animación y movimiento de personajes.

También sigue una animación más realista, lo que se hará en el corto a producir.

En cuanto al trabajo de arte y diseño de personajes no se tomará de referencia su estilo geométrico y vectorial sin líneas de borde, pero sí su uso de color y composición.

La composición de los planos es vital para transmitir esta relación de lejanía/cercanía que poseen los personajes principales. Verlos ocultos, a través de objetos aportan a reforzar el concepto de lo secreto, de lo oculto guardado en el interior. Algo muy rescatable como referencia.

- **The song for rain (2012)** Yawen Zheng



<https://www.youtube.com/watch?v=pBB1-UVCzPo>

De este corto se aprecia la textura de los fondos. Da la impresión de un trabajo tradicional, con textura de papel y brocha.

La iluminación si bien es muy sutil refuerza la luz amarilla para enfatizar el lado fantástico del corto.

La animación si bien no es tan limitada se acerca a un acting más realista que a uno cartoon. La expresividad lograda a través del movimiento no es mucha pero funciona para el corto.

El diseño de personajes es simplista. Se aprecia cómo se sintetiza la ropa pero el diseño de personajes en el corto a realizar seguirá otro camino.

- **Shadow (2017)** Crystal Kung



<https://www.youtube.com/watch?v=kctZ2a9LDxw>

Gran ejemplo en cuanto a animación limitada. La elección de los fotogramas clave a dibujar, como los extremos y breaks ayudan a alcanzar un movimiento expresivo sin realizar gran cantidad de fotogramas por segundo.

El pintado de los fondos es muy rico, con un color envolvente y mucha textura. Se deja ver brochazos, si bien en el corto a realizar será aún más evidente. El



arte de los fondos refuerza la soledad del personaje, como también a la animación limitada.

Una animación más realista, muy cercana a la que se busca. El acting se acerca más al realismo que al cartoon.

Trata un tema muy complejo como el suicidio y la depresión a través de metáforas visuales. Si bien es muy figurativa, hay una intención de narrar con sutileza el verdadero problema de fondo en la historia.

- **DAWN OF THE DEAF (2017) ROB SAVAGE**



<https://www.shortoftheweek.com/2017/06/14/dawn-of-the-deaf/>

El corto aborda muy ligeramente el tema deseado, pero la cinematografía es genial. Las composiciones en cada plano son muy cuidadas y aportan no solo belleza al encuadre sino tensión y dirección de mirada.

El ritmo de edición marca la tensión y al mismo tiempo conecta diferentes historias de una manera tan orgánica.

Se utilizan elipsis que conectan una historia con otra a partir de siluetas de objetos, esto da unidad, la sensación de estar todo interconectado.

El grano que se le da a la película, como el desenfoco y uso de lentes dan una atmósfera fría, que se va transformando en sombría.

La sutileza de mostrar problemáticas tan fuertes a partir de plano no explícitos, sugerentes, es un gran ejemplo de lo que se puede lograr sin mostrar

directamente lo que se quiere decir. Causando una sensación de incomodidad e inseguridad en el espectador, que se identifica con la del personaje. La misma sensación de incertidumbre que se confirma con el acto final.

- **KANITO: La primera batalla (2014) JUAN LIMO**



<https://www.youtube.com/watch?v=bFYcF8WiQ0I>

Se rescata por ser una producción nacional independiente ganadora del concurso nacional de cortometrajes de DAFO 2015.

Si bien la calidad técnica no es lo que se busca, se aprecia el uso de la animación limitada y mezcla de recursos 3d para facilitar procesos de realización.

- **LITTLE GODDESS (2015) MARÍA JOSÉ CAMPOS**



[https://vimeo.com/126219878?embedded=true&source=vimeo\\_logo&owner=5424040](https://vimeo.com/126219878?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=5424040)

Una realización de la peruana María José Campos en la escuela VFS de Canadá. Siendo un trabajo en solitario, se rescata el uso de animación limitada, el uso pictórico de la textura del lápiz y pincel para dar una organicidad y plasticidad a la imagen que apoyen al look del cortometraje.

#### 2.4. Objetivos del Trabajo

- a. Realizar un cortometraje animado de más de cuatro minutos, con una propuesta clara y personal desde el arte hasta la dirección y guión, con una buena calidad de animación limitada (animación con menos cuadros por segundo) y una composición cinematográfica cuidada.
- b. Posicionar el proyecto en el circuito de festivales reconocidos que busquen exclusividad para su consiguiente difusión en los mismos.
- c. Publicar de forma online el cortometraje para lograr una base de mil vistas en total a través de todas las plataformas y redes sociales.

### 3. REALIZACIÓN Y SUSTENTACIÓN

#### 3.1. Desarrollo

##### Acaso no hay tiempo para el amor (borrador)

La chica está en una mañana fría tomando agua caliente, meditabunda, solitaria. Sale a la calle, va en micro. Mamás con bolsas y niños en los asientos. Música, más gente. Mañana y noche. Camina como en otra dimensión. Sin expresión. De nuevo en el micro, una marcha desvía el carro. La vemos sacando fotocopias. Un joven como ella desesperanzado en la rutina la atiende obedeciendo a una señora de pocos modales. Regresamos a la marcha. Golpes. Noticia. Cámaras. Regresa a su casa, se ducha. Con su agua sobre la mesa solloza. Se desdobra en el chico.

A veces el estómago está muy frío.

Apretados más lejos no podemos estar.

Pero, ¿por qué?

Todos. Solos.

Hasta nos vemos.

Nos vemos a los ojos.

Nuestros ojos, preocupados, felices, luchadores, desesperanzados.

No estamos perdidos cuando te veo.

Perdidos solos, obligados.

Un poco de agua caliente.

¿Acaso no hay tiempo para el amor?

(mujeres y hombres al unísono) Sí.

Esto significó el primer acercamiento a la idea del guión. A partir de este texto se comienza a gestar la idea de la conexión entre diferentes personas mediante el amor. Luego, bajo el contexto nacional y ciertos sucesos en círculos personales muy cercanos, ocurrió que esta soledad y sensación de represión social, con una



consecuente impotencia, aquella que personalmente quería aproximarme con este primer texto, tomaba una forma clara y exponencial en el caso de la comunidad LGBTIQ.

Sin embargo, se quería mantener no una visión de la atracción sexual, sino la de una identificación, un reconocimiento en la otra persona que hace acabar con la soledad, todo esto como una expresión de amor al otro.

Así, sucede el guión del cortometraje “El sonido del Sol”, haciendo una metáfora a la voz reprimida de muchas personas. Este nombre nace tras una noticia que comentaba la primera grabación e interpretación sonora de las ondas emitidas por el Sol, logradas por la NASA. Así, se hace el paralelo del esfuerzo por escuchar a este astro, y sin embargo, la poca escucha entre nuestras propias voces, las personas mismas.

El guión, mediante el personaje de Silvia, hace un viaje a una autoaceptación. A un fin de la soledad gracias a encontrar a alguien con quien el personaje se identifica. Entendiéndose a sí misma ya no como diferente, como el otro, sino como parte de. Una persona que la libera para amar y amarse.

Al centrarse en el tema de autoaceptación en una sociedad homofóbica, las escenas se estructuran de tal manera que presenten al personaje en espacios íntimos, con la metáfora del sol y espacios físicos como el dormitorio, la ducha, etc. y al mismo tiempo en espacios públicos como los buses de la ciudad o una oficina. El dilema y el enfrentamiento se da constantemente, sin dejar escena fuera de esta dinámica para reforzar el camino narrativo hasta el clímax y resolución.

El desarrollo del monólogo presente en el cortometraje se estableció en última instancia, para acompañar la narrativa visual e intensificar la intimidad de la historia que se muestra, acompañando momentos claves de introspección del

personaje. Se desarrolló como monólogo aparte del guión, puesto que se quería contar con la posibilidad de insertarlo dentro de la edición como recurso independiente. **Ver guión en Anexo.**

**Primeras piezas de Concept art:**



<sup>1</sup><https://gph.is/g/Z8pjkJd> (ver gif)

---

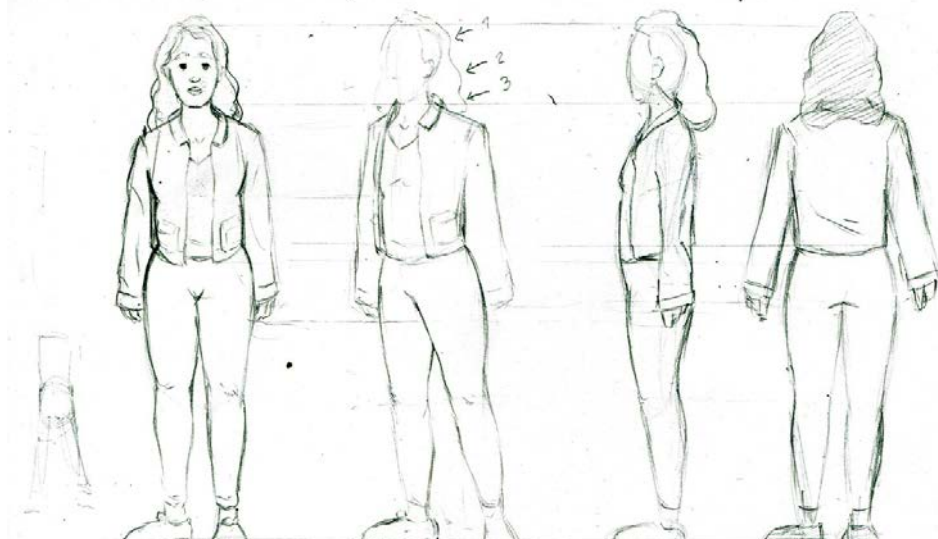
<sup>1</sup> <https://gph.is/g/Z8pjkJd>



En estas primeras muestras de arte se explora la que vendría a ser la protagonista. Se elabora un acabado más pintado a brocha, apegado más al realismo. También se da una aproximación casi final a lo que vendría a ser el Sol. Este arte vendría a revisarse en la preproducción y se tomaron decisiones, que veremos a continuación, para facilitar la producción.

### 3.2. Preproducción

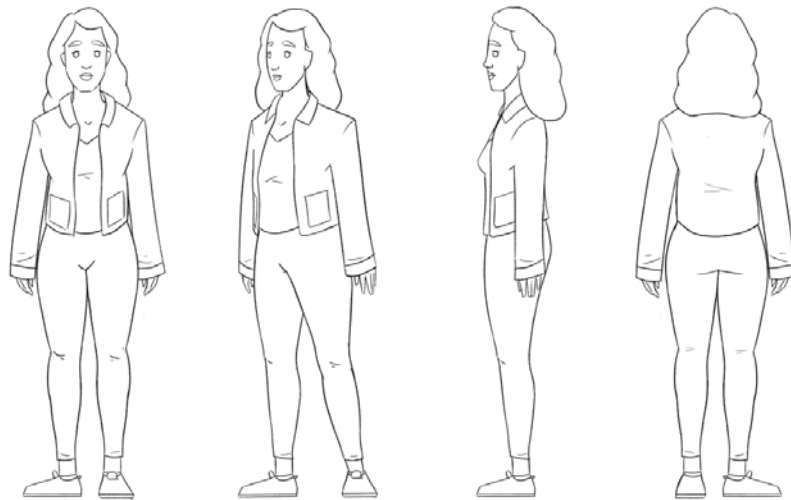
#### a. Diseño de Personaje



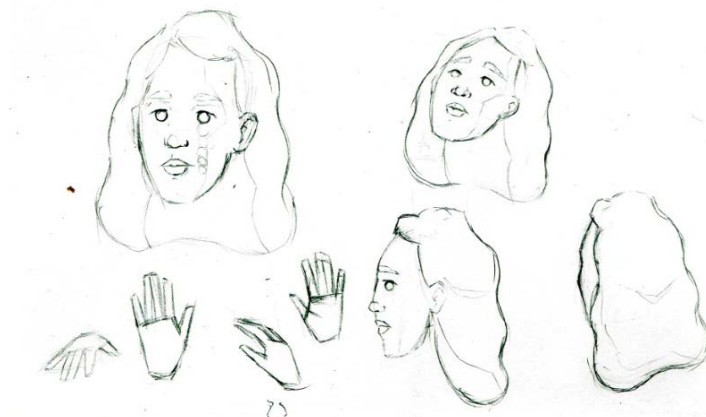
En el boceto a lápiz se tomaron ya decisiones importantes. Se simplificó el ojo en un círculo para facilitar la animación. Por igual, el pelo se diseñó con tres montes que simularían el cabello rizado u ondulado. Se plasma también el deseo de dar una figura de cuerpo no exagerada, de contextura media, no con una figura estereotípica femenina que suele haber (pequeña cintura, busto grande, etc.). La ropa es una de las vestimentas que llevará en el cortometraje, apegado a la idea de ser algo cotidiano e identificable. De la misma manera, la altura y división del cuerpo se apega a un estándar realista.

EL SONIDO DEL SOL

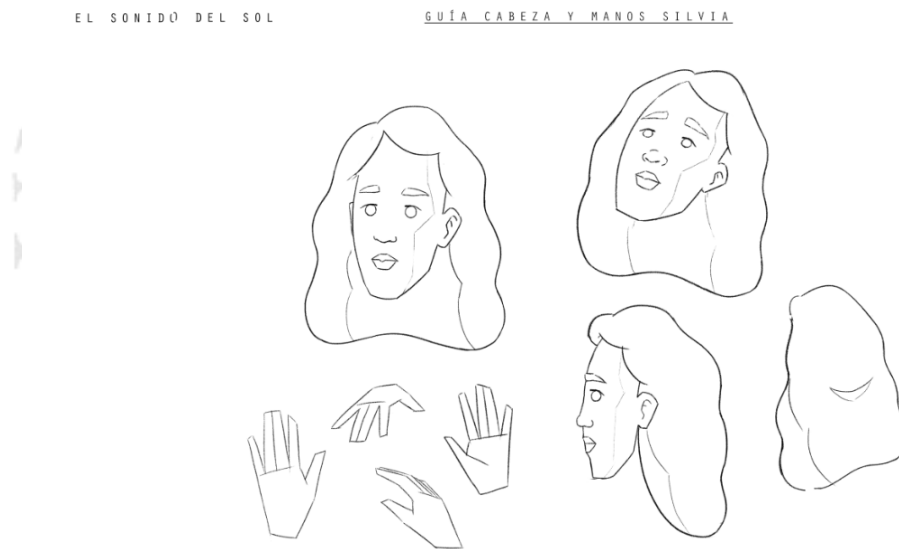
TURNAROUND SILVIA



Al limpiar el tornamesa se siguieron tomando decisiones respecto al diseño del personaje. Se eliminaron detalles curvos en la ropa, como también se estilizó el rostro para construirlo con menos líneas y con ángulos (no esquinas curvas). Se simplificó los bolsillos de la casaca como también los detalles de los zapatos. Todas estas modificaciones buscando una mayor simpleza para una animación más rápida.



En el diseño de cabeza y manos de la misma forma que en el boceto anterior, no se habían abandonado las formas curvas y detalles en el rostro (como en la boca, orejas, curva de la quijada). Las manos sí se plantean estilizadas con líneas rectas para facilitar la animación. Con respecto a las manos se verá luego que en producción se toma la decisión de regresar a un aspecto más realista. Esto se debe a que ya en la práctica se vio muy enriquecedor visualmente para brindar más atracción visual, y en cuanto a tiempo de animación no significaba mucho esfuerzo más. La ondulación de pelo se mantiene en el *clean* de la guía de cabezas, y la forma del rostro se orienta más a construirse con líneas rectas para facilitar su dibujo rápido.



b. Storyboard

Leer de izquierda a derecha en cuadrícula y entre cuadrículas. (Ver completo en Anexo)

Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
1	12:11	3	03:06	1	12:11	2	03:06	1	12:11	3	03:03	2	12:11	4	03:00
1	12:11	3	01:00	1	12:11	4	01:00	2	06:22	1	01:09	2	06:22	2	02:22
2	06:22	3	01:00	2	06:22	4	01:00	2	06:22	5	01:06	2	06:22	6	01:15

Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
3	06:16	1	01:00	3	06:16	2	01:00	3	06:16	3	01:00	3	06:16	4	03:10
4	17:06	1	01:00	4	17:06	2	01:00	4	17:06	3	01:00	4	17:06	4	01:00
4	17:06	5	01:00	4	17:06	6	02:03	4	17:06	7	05:13	4	17:06	8	01:08

Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración	Escena	Duración	Panel	Duración
4	17:06	9	01:14	4	17:06	10	01:00	4	17:06	11	01:00	4	17:06	12	01:10
4	17:06	13	02:08	5	10:04	1	02:08	5	10:04	2	01:18	5	10:04	3	00:18
5	10:04	4	00:19	5	10:04	5	02:17	5	10:04	6	02:20	6	27:14	1	05:01

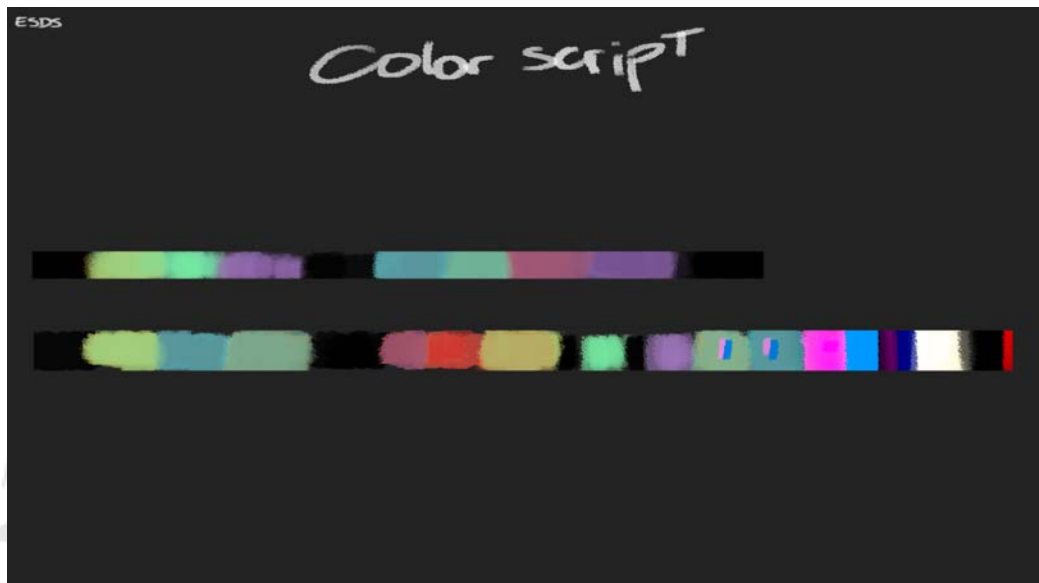
La preocupación del storyboard fue plantear planos que fueran significativos y estéticos y al mismo tiempo que permitan una realización más rápida en animación. Preponderan dos tamaños de encuadre, opuestos entre sí. Muy abiertos o cerrados. Los planos más abiertos encierran al personaje en su entorno, se busca una sensación de soledad incluso si se está en lugares públicos, una opresión del espacio hacia el personaje. Los planos cerrados en su mayoría buscan la tensión del rostro. Facilita una sutileza de miradas y gestos que se desarrollan a lo largo de la historia, como también marcan decisiones fundamentales para la historia. La aplicación máxima de esto se realiza en la última escena, en el que pasamos de la soledad del personaje a un auto reconocimiento y aceptación, sintiéndose, como lo dice la voz en off misma, acompañada por el amor. Así, la cámara en todo este tiempo se va acercando al personaje, cerrando el plano abierto solitario, a uno cercano, íntimo y de comunión.

A un nivel más técnico, con el fin de ahorrar el tiempo de la preproducción, el storyboard fue pensado también como un layout básico. Es decir, los fondos (a nivel de estructura), proporciones de los personajes y posiciones son ya los finales en boceto. Por lo que no se realizó un layout independiente sino se pasó a pintar arte final de los fondos.

c. Colorsript

Antes de realizar los fondos, se planteó un color script básico de todo el cortometraje. La paleta se basa en colores terrosos, opacados. Esta evoluciona a colores más saturados hacia el final con una predominante de celeste y rosado. Los planos finales son los más cálidos de todo el cortometraje, acercándose a una luz rojiza. El Sol se presenta siempre en un fondo negro, sin embargo, su presencia muy luminosa es fundamental. No solo los colores, sino también el tipo de pintado es sucio, con brochas que asemejan una bruma, una pintura lavada y con brocha gruesa.

A semeja un poco a la estética expresionista del fauvismo. Este acercamiento se da para plantear la presencia de un lugar que envuelve todo, que opaca al personaje rodeándolo, con un aspecto no definido, como con un velo que junto a la brocha genera una sensación de desorden y, tal vez, melancolía.



d. Animatic y Mezcla de Sonido

Al mismo tiempo se transportó el storyboard a animatic básico, para establecer tiempos. Se pensó un ritmo ascendente, que parta de una calma reprimida a una lucha por romper con el entorno. La edición está también enfocada a plantear cortes que permitan ahorrar animación, utilizándolos por ejemplo para acortar movimientos o giros de los personajes. El animatic se sonorizó completamente mezclando efectos de sonido de bibliotecas (ver enlace de animatic en Anexo). La atmósfera sonora a través del corto es natural. Pero, es el Sol el que marca el primer quiebre de esto. Este tiene una presencia que se logra con sonidos de lava y líquidos burbujeantes. A esto se le suma efectos de chirridos metálicos. Esto busca generar una sensación de amplitud y energía en medio de un vacío negro, como también la introducción de un mundo onírico dentro del cortometraje. Estos sonidos irrumpen la naturalidad del mundo de la



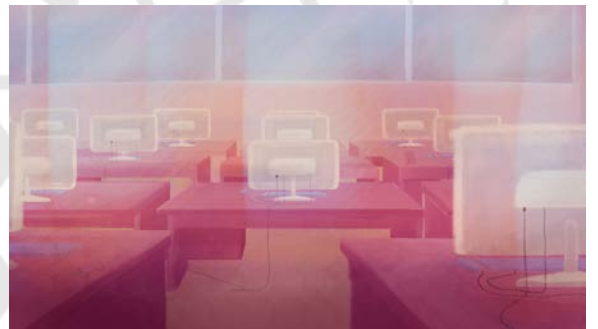
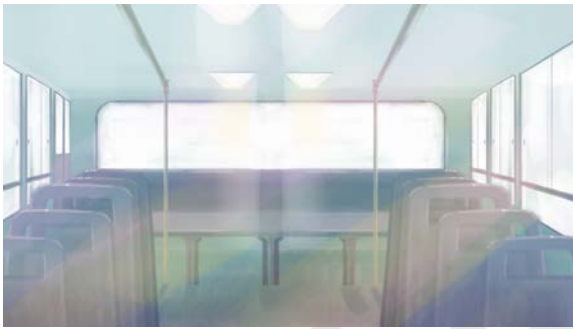
vigilia en la escena del clímax, que siendo una metáfora mezcla lo extraordinario o incluso onírico con la realidad y el espacio que antes se había presentado como cotidiano. Agregando efectos de glitch (tanto sonoros como visuales), que forman una alerta previsoría de ese irrumpir de lo cotidiano.

e. Fondos

Luego de plantear el estilo y elegida la paleta de colores se llevó a ejecución todos los fondos del cortometraje, partiendo del diseño básico hecho en el storyboard-layout. (Ver a tamaño completo en Anexo)



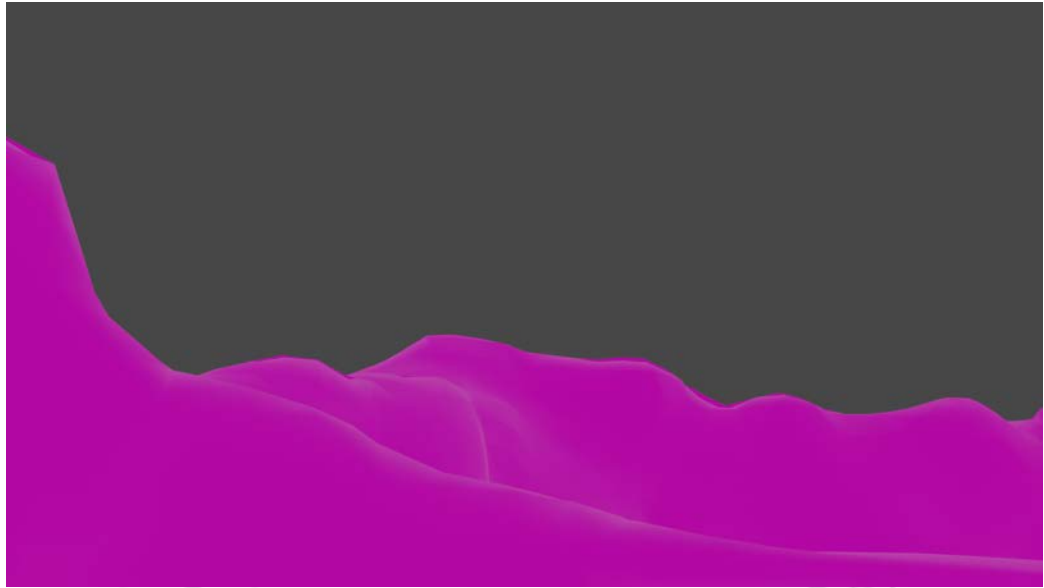




f. Efectos Visuales

Ciertas artes y animaciones son generadas por computadora. Esto es no solo por una razón práctica, puesto que significa un ahorro de animación tradicional y una mayor facilidad de posicionamiento de cámara. También se obtiene con esto un impacto y contraste visual, que separa lo metafórico, lo onírico de lo cotidiano.

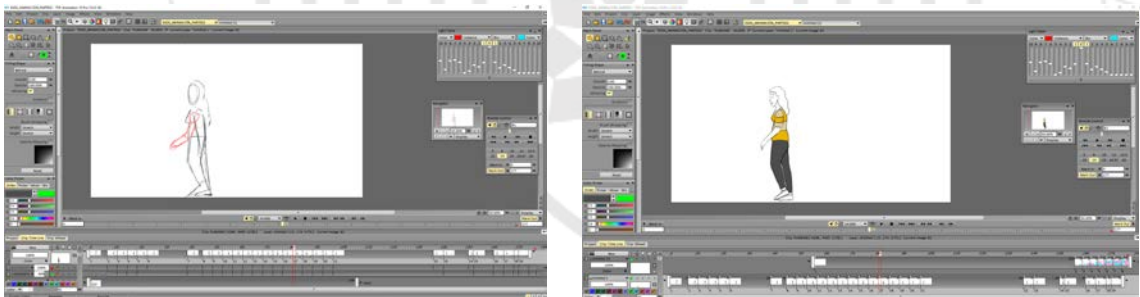




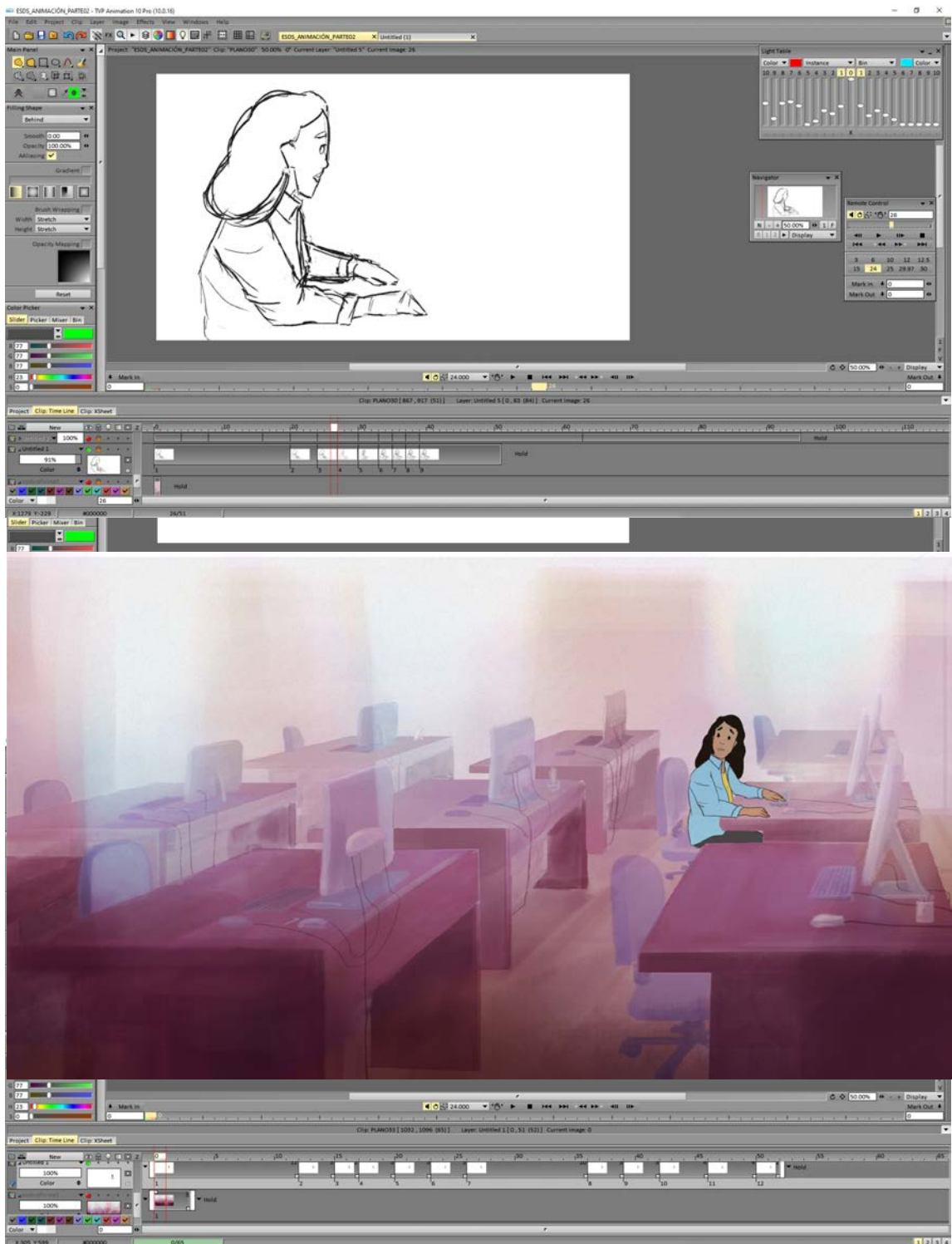
### 3.3. Producción

#### a. Animación

A continuación se presentan vistas del entorno de trabajo de producción de animación en TVPAINT. Luego la imagen final compuesta en After Effects.







## b. Música

La música se realizó en la última etapa de producción, mientras se realizaba la edición final. La composición estuvo a cargo de Joseph Landman Vilchez

a quien se le entregaron de referencias los soundtracks del film Interstellar (Nolan, 2014) y Arrival (Villeneuve, 2016). Se escogieron por sus sonidos orgánicos pero al mismo tiempo estelares, magnificentes y sobrecogedores. Se pidió evitar el uso de cuerdas para evitar una connotación melodramática del sonido. El encargo fue realizar un tema principal, que sirva de leitmotiv para el cortometraje, con dos variaciones para las tomas de la ciudad y también una inversión del mismo para el momento del clímax. La composición y grabación la realizó el músico, sin embargo la mezcla continuó siendo en solitario.

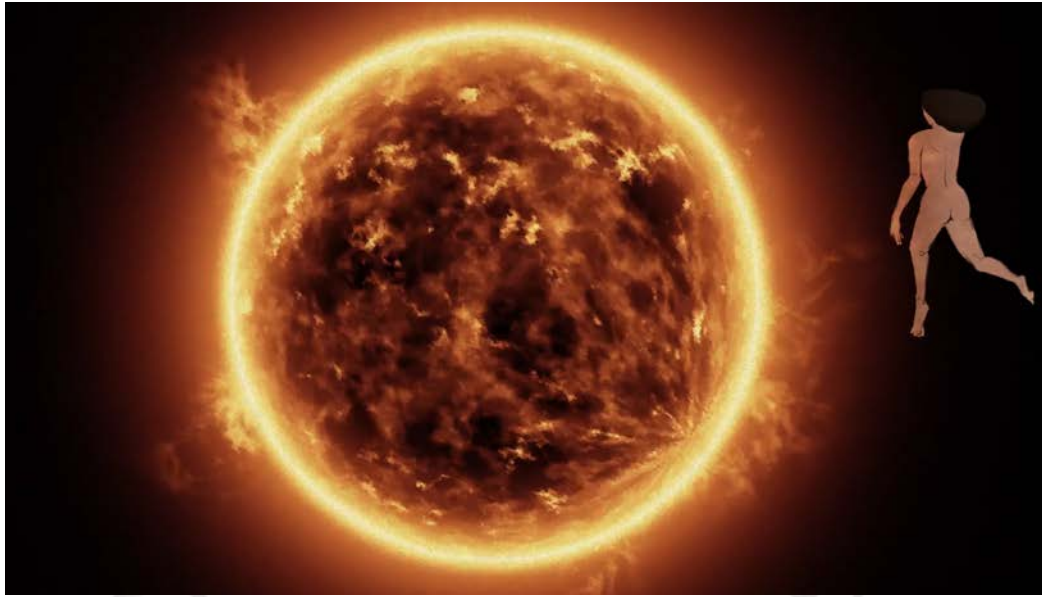
#### 3.4. Postproducción

Ver Teaser en link:

[https://drive.google.com/open?id=19zD\\_YS6WTJZpfKx0aBOXY3nv66mxPf2L](https://drive.google.com/open?id=19zD_YS6WTJZpfKx0aBOXY3nv66mxPf2L)







### 3.5. Validaciones

- a. Sobre el avance de guión

#### Profesora Circe Lora

Principales comentarios: “ Según como está escrito me lo imaginé todo así [en animación]. Si es así [100% animado], me gusta muchísimo. Es

super expresivo y la historia tiene un ritmo lento pero que creo que va acorde con la idea.

Hay unos errores de redacción y de escritura de guión que podrías arreglar. Y de paso mejorar algunas acciones de la protagonista para darle un poco más de profundidad a la historia.”

### Profesor Jose Carlos Cabrejo

Principales comentarios: Le pareció bien estructurado. Las metáforas claras. Hablando sobre el guión mencionó que si el guión estaba destinado a ser leído por alguien más debía especificar algunas secciones. Por ejemplo, cómo se pinta el cuerpo de rosado en la primera escena, si se mancha, o se pinta como con pintura, etc. Esta apreciación no la corregí puesto que es un guión que ejecutaré yo mismo, por lo que redundar en esos detalles no lo vi necesario.

#### b. Lectura con Grupo Objetivo

Se realizó una lectura de guión a dos partes, de las cuales particularmente me interesaba su opinión. Primero lo enseñé a 2 estudiantes de la facultad (Andrea Linares [con especialidad de periodismo y audiovisual, ha realizado trabajos sobre personas parte del grupo LGTBIQ+], Marco Espinoza [busca especializarse en guión]), con la especialidad de audiovisual. Recalaron la parte del clímax que sucede rápidamente. A lo cual expliqué ya con el storyboard, como sería desarrollada esa parte y los dejó a gusto. Les gustó el diseño del personaje, pero el storyboard al verlo en boceto no lo entendían mucho, hasta que lo expliqué. Esta cuestión no la corregiré puesto que el storyboard es de uso personal, entonces prefiero no detenerme a limpiar detalles y pasar al animatic y luego la animación.

Personalmente me interesó mostrar el guión a una amiga cercana que inspiró el motivo del guión. No mencionaré su nombre por reserva. Mi

pregunta hacia ella fue más que todo si caía en algún estereotipo, o alguna “dramatización” excesiva de lo que quiero plantear. No le pareció que sea el caso por lo sutil del trato de la historia, y no le molestó en ningún momento dicha cuestión. Le gustó el tratamiento visual.

Por último, se mostró el diseño de personajes a profesionales del sector de animación del estudio APUS. Gustó el diseño de personajes y pareció interesante la historia. Gustó la escena final por la acción que implica.

c. Sobre el Guión Final

Giancarlo Cappello

Principales comentarios: Le gustó mucho la historia. La estructura la ve clara, al igual que las metáforas. El tema queda claro. Ve la evolución del personaje. El desarrollo visual le gustó mucho. Como apreciación personal indicó que para su gusto el clímax debía tener más acciones. Con esta apreciación me di cuenta que en el storyboard había desarrollado más la acción que lo que decía en el guión. Por eso retrocedí al guión y elaboré esa parte del storyboard de nuevo.

d. Sobre el Diseño de Personaje y Narrativa Visual del Animatic

Álvaro Feliu

Principales comentarios: Le pareció muy logrado el diseño y tornamesa de personaje, si bien es sintético. Recomendó realizar también una guía de gestos, que se llevó luego a cabo. Acerca del storyboard y animatic mencionó que a pesar de estar en boceto se entiende muy bien la narrativa. Mencionó que si fuera un cómic habría planos que redundarían un poco, pero que sabe que en cuestión de audiovisual es diferente y por lo tanto está muy bien cómo se visualiza.

#### 4. LECCIONES APRENDIDAS

La realización de animación es un proceso muy técnico y trabajoso. La organización y la detallada elaboración de una preproducción es imprescindible. Habiendo realizado ya otros cortometrajes animados, la aplicación de esta experiencia fue vital. El arriesgarse a realizar una obra de mayor minutaje, en solitario, fue definitivamente un reto.

La dedicación es demasiada y los tiempos previstos son difíciles de cumplir. No porque no sean posibles de realizar, sino por cualquier dificultad que pueda atravesar la vida del realizador. La concentración no es algo que se pueda asegurar en un proceso de meses de duración y tanto problemas personales como circunstanciales (de trabajo o estudios) pueden retrasar la producción.

Si bien es un reto y un objetivo que se quiere lograr, el de realizar un cortometraje animado de más de cinco minutos de duración en solitario, es una ardua tarea.

Por otro lado, el trabajo en solitario agiliza procesos. Al tener el control total en la ejecución ya no son necesarios ciertos pipelines, como un layout exacto, una biblioteca de vestuarios y paletas de colores definida exactamente, guías de animación, etc.

Abre paso también un mayor poder de decisión de cambios durante la producción.

La animación limitada resulta muy eficiente y el temor de que carezca de expresividad fue superado en la práctica. Lo más importante a rescatar es el planteamiento de los planos. El arte lleva mucho peso en una producción de animación limitada. Ya que el movimiento carece de mayor fluidez, el arte puede y compensa esto. Enriquece la experiencia audiovisual y permite licencias mayores en el ahorro de animación.

Sin un buen concepto y trabajo de arte este cortometraje sería imposible. El tiempo dedicado al guión es fundamental. Se debe pensar en proyectos así la capacidad de producción que se tiene desde el guión, y reservar para momentos clave, como el clímax de la historia, los recursos más preciados.

El uso de elipsis puede usarse como parte de la narrativa y al mismo tiempo como método para ahorrar animación. Los cortes abruptos pueden ser aprovechados para narrar. Los planos de mayor duración tienen un doble filo, deben administrarse de una manera estratégica para que no contrarreste el ritmo deseado de la historia.

El sonido es fundamental en la animación como en todo contenido audiovisual, o tal vez más si se busca aproximarse a la realidad. Completa la sensación de vida y envuelve todo los elementos para que se entiendan como en el mismo universo.

Es fundamental plantear esto desde el animatic, puesto que cambiarlo en producción puede significar un retraso mayor.

Como conclusión, se puede rescatar que si bien se debe pensar en los límites de producción que se tienen, es posible compensar estas con creatividad y una estética bien planeada y ejecutada. El resultado obtenido en este proyecto, frente a todas las dificultades que conlleva uno en solitario es, sin embargo, satisfactorio. Un reto que tal vez no se quiera tener más de una vez.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Guardarrama, J. & Toro, A. (2012). *El Significado de la Experiencia de la Aceptación de la Orientación Sexual Homosexual desde la Memoria de un Grupo de Hombres Adultos Puertorriqueños*. Eureka (Asunción) en Línea, 9(2), 158-170. Recuperado el 15 de julio del 2019, de [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2220-9026201200200004&lng=pt&tlng=es](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2220-9026201200200004&lng=pt&tlng=es)

Johntson, O. & Thomas, F. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life* (pp. 47). Disney Editions.

Rivera Escobar, R. (2011). *El Cine de Animación en el Perú*. [Tesis de Licenciatura] Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Recuperado el 04 de mayo del 2020, de <https://docplayer.es/10336169-El-cine-de-animacion-en-el-peru.html>

Rivera Escobar, R. (2007). *La Era Silente del Dibujo Animado*. Lima: Fondo Editorial Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Recuperado el 24 de marzo del 2020, de [https://books.google.com.pe/books?id=U01xdoxyNWwC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=U01xdoxyNWwC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Soto, M. (2012). *Aceptación Hacia Personas Con Preferencia Sexual Distinta: Estudio Realizado En La Ciudad De Quetzaltenango*. [Tesis de

Licenciatura] Universidad Rafael Landívar. Recuperado el 15 de julio del 2019, de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/42/Soto-Maria.pdf>

Williams, R. (2001). *El Kit de Supervivencia del Animador*. New York: Faber and faber. Recuperado el 28 de marzo del 2020, de <https://bibliocefi.files.wordpress.com/2017/05/the-animators-survival-kit-richard-williams.pdf>

Zambrano, C. & Ceballos, A. (2017). *Reconocimiento De La Orientación Sexual Homosexual*. Psicoespacios revista virtual. Recuperado el 15 de julio del 2019, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6090233.pdf>





## ANEXOS

### Anexo 1: Guión

#### El sonido del Sol Guión por Alessio Del Pozo Temoche

##### **ESC. 1/ El Sol/ Espacio exterior**

SILVIA suspendida en el vacío oscuro, negro. Su cuerpo bañado de un color rosado.

El espacio negro es interferido por lengüetas de luz en las esquinas de la pantalla. La luz empieza a ocupar el espacio, hasta que se forma la figura del sol en el vacío que alumbra hacia un lado la figura desnuda de SILVIA, dándole un color natural. Y luego, cae hacia el sol.

##### **ESC. 2/ Habitación/ Int. Día**

Un parpadeo convierte al sol en el iris del ojo de SILVIA, que se ha abierto intensamente. SILVIA respira, sus ojos antes encendidos regresan a la normalidad y se levanta con una actitud neutral, casi desganada.

##### **ESC. 3/ Baño/ Int. Día**

La ducha está abierta, el vapor nubla la habitación. SILVIA se desnuda. Se toca la piel, el pecho, los hombros, casi abrazándose a sí misma. Se detiene y se dirige a la ducha.

##### **ESC. 4/ Sala-comedor/ Int. Día**

SILVIA está sentada en la mesa, vestida lista para salir al trabajo con la cartera sobre la silla que está al otro costado de la mesa. Se sirve de una tetera de porcelana agua caliente, la taza, con un sobre de manzanilla, bota vapor. SILVIA calienta sus manos con la taza. Mira el rimel y pintalabios que están sobre la mesa. Mira su celular, mira el maquillaje. Regresa la mirada al celular mientras toma el té.

##### **ESC. 5/ El Sol/ Espacio exterior**

SILVIA camina por el Sol desierto. Mira al horizonte... vacío. Sigue caminando.

##### **ESC. 6/ Micro/ Int-Ext Día**

SILVIA camina por el micro medio vacío hasta sentarse. Ve por la ventana un puente con un cartel que dice "Con mis hijos no te metas" en rosado y celeste, desvía la mirada desganada. Sube al micro una pareja, chica y chico bien vestidos, a la moda. Otra pasajera sentada voltea a verlo momentánea y rápidamente. SILVIA se queda mirando a la pareja, ve al chico un momento pero su mirada se desvía con atención a la chica. Ve su rostro, sus ojos que parpadean con largas pestañas, cómo están decorados con sombras y delineador.

La chica empieza a hablar con su pareja, SILVIA sin escuchar palabra, por el ruido del micro, se detiene en los labios de la chica, que suben y bajan. Ve como mueve los hombros al alzar la voz y como su pelo tambalea de lado a lado. En un momento la chica se muerde ligeramente el labio, SILVIA abre los ojos, la chica voltea y se da cuenta que SILVIA la está mirando, la chica alza sutilmente las cejas extrañada, la chica y el bus es carcomido por un color rosa, como capas de pintura que se agregan a todo en un latido y luego se desvanecen, SILVIA se sonroja y desvía la mirada. La chica sigue hablando con su enamorado. SILVIA voltea hacia la ventana...

#### **ESC. 7/ Semáforo/ Int-Ext Día**

Alcanza a ver a una chica que reparte publímetro ávidamente, le llega a alcanzar un periódico a la volada casi tirándolo por la ventana, siempre sonriendo, mientras el carro empieza a avanzar. SILVIA se sorprende, pero termina con una sonrisa tratando de ver por la ventana sin ver a nadie. Mira el periódico. Se recuesta...

TRANSICIÓN A

#### **ESC. 8/ Oficina/ Int. NOCHE**

SILVIA está recostada mirando con tedio la computadora que ilumina su rostro, las oficina ya está con la luz apagada. Tres chicas vivaces se ríen conversando entre ellas al fondo del espacio. Se acercan a la puerta y se despiden de SILVIA, una la invita a salir.

AMIGA 1  
SILVIA, ¿vamos?

SILVIA voltea y con una sonrisa forzada por amabilidad responde.

SILVIA  
No, no se preocupen, me muero de sueño, creo que me voy en taxi.

Las otras amigas empiezan a avanzar.

AMIGA 1  
Ah claro, descansa, descansa. ¡Pero otro día vienes ah!

SILVIA sonrío, la chica le responde la sonrisa y se va a paso rápido alcanzando a las amigas. SILVIA se queda con la sonrisa en la cara. Agarra su celular y cambia de la aplicación de taxis a Tinder. Se ven notificaciones en la aplicación pero no las abre, pasa varios hombres, selecciona a uno como si nada pero sigue pasando, llegamos a una chica...

CORTE A

#### **ESC. 9/ Entrada casa SILVIA/ Int. Noche**

Se cierra la puerta tras ella, todo a oscuras, escribe en su celular, está animada, pisa una papeles en el piso. Se detiene para ver que es. Son volantes rosados y azules. Los mira y se disgusta, ya no está animada. Bloquea su celular...

CORTE A

**ESC. 10/ El Sol/ Espacio exterior**

SILVIA parada en el desierto sol grita llamando a alguien. Algo parece sonar. SILVIA voltea, da unos pasos vacilando de dirección. vuelve a sonar. Voltea una silueta muy borrosa que se confunde con una simple nube que se ve un instante.

CORTE

**ESC. 11/ Habitación/ Int. Día**

SILVIA se despierta abruptamente con la alarma de su mesa de noche. La apaga y respira, sola en la habitación.

**ESC. 12/ Micro/ Int-Ext. Día**

SILVIA mira por la ventana. Pasan los carros, SILVIA adormilada. En el fondo se ven borrosos carteles rosado y azules. Se ve en la esquina el nombre de la calle. El micro se detiene. SILVIA se ha dormido momentáneamente.

**ESC. 13/ Paradero/ Int-Ext. Día**

SILVIA escucha una voz adelante y se despierta. La chica repartidora de publimetro ha dado un periódico al pasajero delante de ella. Al voltear mira a SILVIA que se acaba de despertar, ríe con una sonrisa por esto y le ofrece un publimetro. SILVIA abre los ojos, estira la mano. Tiene el pelo en toda la cara. La chica sonríe y le hace el ademán para que se acomode el pelo. SILVIA se lo acomoda y bochorna. La chica le vuelve a sonreír y se va. SILVIA sostiene el periódico con las dos manos y le sonríe con vergüenza. El micro avanza, SILVIA ve por la ventana como la chica va a la acera donde la espera su amigo, cargando con una mano su bolso de publimetro agotado, y con la otra sosteniendo su botella de gaseosa. Él ve a SILVIA. La chica voltea y sonríe. SILVIA se recuesta escondiéndose. Se queda mirando su mano sobre el periódico.

CROSSFADE (Referencia mano)

**ESC. 14/ El sol**

Mira su mano. Otra mano la alcanza, alza la mirada y la chica repartidora está al frente de ella formándose desde el fuego del sol. Se tocan los brazos lentamente, reconociéndose, SILVIA deja caer el periódico para acercarse y abrazar más a la chica, reconociéndose. El periódico cae, entre el calor de esa tierra de fuego...

CORTE A

**ESC. 15/ Oficina/ Int. Día**

El periódico encima de la mesa la cámara se aleja. Otro periódico es tirado encima formando una pila. SILVIA se sienta en el escritorio. Mientras está sentada pasan los días, y la ropa cambia, saluda a AMIGA 1. Los periódicos empiezan a aumentar. SILVIA está más contenta. Mira a un periódico moviendo

la cabeza, la vemos agarrar un lapicero y escribe algo sobre este. Vemos como termina de escribir su nombre debajo de un número de celular, el de ella. Mira el periódico, sonrío.

CORTE A:

**ESC. 16/ Habitación/ Int. Día**

Se despierta. Abre la cortina, pasa la luz radiante del sol.

INTERCORTE

**ESC. 17A/ El Sol/ Espacio exterior**

Masas de fuego que se funden.

**ESC. 18/ Baño/ Int. Día**

Su silueta estirada hacia el sol entrante por los vidrios del techo de la ducha, desenfocada por la puerta de la misma.

**ESC. 17B/ El Sol/ Espacio exterior**

Masas de fuego que se funden.

**ESC. 19/ Sala-comedor/ Int. Día**

Maquillándose frente al espejo sonriente, en el televisor de atrás la noticia del logro de la NASA de obtener la primera muestra del sonido de las ondas solares, cortando la nota pasa la noticia en primicia anunciando la marcha “con mis hijos no te metas”, se ve desenfocada y escucha opacada por estar en el fondo.

**ESC. 20/ Paradero/ Ext. Día**

SILVIA espera el micro, alrededor diferentes personas, parpadean de color virando a celeste y magenta, no todas. Viene el micro, varios alzan la mano. Micro para y sube.

**ESC. 21/ Micro/ Int-Ext Día**

SILVIA parada en el micro, mira por la ventana entusiasmada viendo pasar las calles. Las personas que suben al micro empiezan a chocarla, cambian de color cuando la chocan. Toma poca atención. Cuando baja quita la mirada de la ventana la persona sentada al frente de ella, voltea (en un glitch) y cambia de color, la mira directamente. SILVIA se extraña y sobresalta. La persona se para y va a bajar del carro, rozando a SILVIA al pasar. Silvia voltea mirándolo extrañada. Al regresar la mirada al asiento está ocupado pero ella ya va a bajar, no se preocupa. Se empieza a escuchar todo más alto. Voces como zumbidos. SILVIA se empieza a extrañar. Ve los carteles que se vieron al inicio y el nombre de la calle en la esquina siguiente, sonrío y sostiene su cartera como para alistarse a bajar. Al instante, casi cuando va a sacar la mirada de la ventana, las casas cambian de color en una ráfaga que hace que Silvia se asuste. Todo tiembla, la gente empieza a cambiar de color en el micro. Silvia y otros pocos bajan del micro entre las personas que van cerrando el espacio entre ellos.

**ESC.22/ Micro/ Ext. Día**

Silvia al pie del micro. Se detiene y siente cómo el ambiente zumba. Se acerca hacia la esquina, aún está lejos. Se ve el mochilón de publímetro. No está la repartidora. Otra ráfaga de color. Todo zumba más. Por la esquina aparece una ola inmensa chocando con los edificios siguiendo su rumbo descontrolado. Es una ola de color rosado y celeste, que se descompone extrañamente y mancha a su paso. Silvia está asustada, se refugia en una cabina de teléfono.

#### **ESC.23/ Cabina/ Int-Ext Día**

El mar pasa rodeando y chocando con las paredes lejanas de los edificios. Silvia está atrapada. Mira la masa que cubre todo y golpea los vidrios de la cabina amenazando con romperlos. La masa se compone con volantes de con mis hijos no te metas, cabezas humanas que gritan con odio y escupen salen de la masa, del mismo color que la gente que transformó antes de color. SILVIA entre la masa ve a la chica repartidora que se agarra de un poste mientras la marea la quiere llevar. SILVIA estira su mano. Está dentro de la cabina. Mira hacia la puerta, el agua no es tan alta. Mira hacia afuera, la chica se sostiene con todas sus fuerzas. SILVIA se toma de la cabeza. La mira de nuevo. Se envalentona, cierra los puños, y abre la puerta de la cabina con mucho esfuerzo, resistiendo el agua y agarrándose de la cabina.

#### **ESC.24/ Calle/ Ext. Día**

Se sostiene fuera de la cabina, no se puede mover con facilidad, se quiere acercar a la repartidora. La marea le llega a las rodillas. Estira la mano. La luz del sol ilumina su rostro. Ella alza la mirada y ve en los edificios gente de color tornado que gritan hacia ella. Ve el sol a lo lejos, se cubre por nubes rosadas que asemejan humo que brota del mar. Ve a la chica. Ve arriba la gente gritando escupiendo. Se ve a ella. Cierra los ojos cabizbaja. Los vuelve a abrir con una mirada desafiante. Las manos de ambas se tratan de alcanzar, imponiéndose a la distancia y la marea que las divide. La gente grita, la marea crece con una masa de rostros enardecidos inmersa en ella. Las manos, tan cerca, empiezan a mancharse con parte de esta masa acuosa rosada, poco a poco cubriéndose de ella. Gritos desde los edificios. La mano de Silvia totalmente estirada, cubierta por la mancha rosada, de pronto, cede, la mano se deja caer. Silvia mira al frente con la misma mirada desafiante, pero ahora, cae una lágrima de sus ojos. Su pie que hace un esfuerzo por moverse en el agua, descansa, y da un paso hacia atrás.

CORTE A

#### **ESC.25 / Habitación/ Int. Noche**

Ve sus manos, echada en la cama en posición fetal. Cierra los ojos, lagrimosos.

#### **ESC.26 / El Sol/ Espacio exterior**

SILVIA está sola en el sol parada. Nos acercamos hacia ella. Mira hacia el vacío, inexpresiva. Baja la mirada, mira el sol, mira sus pies. Los soba lentamente en el piso de fuego, uno con otro. Se sienta y echa lentamente, poniendo sus manos sobre el pecho, concentra fuego en su pecho. Respira. Cierra los ojos mientras lo encierra en sus puños concentrándolo más, en el centro de su cuerpo, su corazón. Sonríe sutilmente.

**FIN**

**Anexo 2: Monólogo**

A veces sueño  
Y me veo  
Creo que soy yo  
Sola

Una presión  
Me despierta  
Me hace comer  
trabajar  
Lo normal  
No miro  
No corro

A veces el estómago está muy frío  
El vértigo  
La distancia  
el golpe  
Pero nos vimos a los ojos  
y  
yo estaba ahí

yo misma  
solo yo  
¿ya no estoy perdida?  
No te veo  
Pero  
Me veo a mí  
Y no estoy sola

y ahora

Hay amor.

### **Anexo 3: Storyboard**

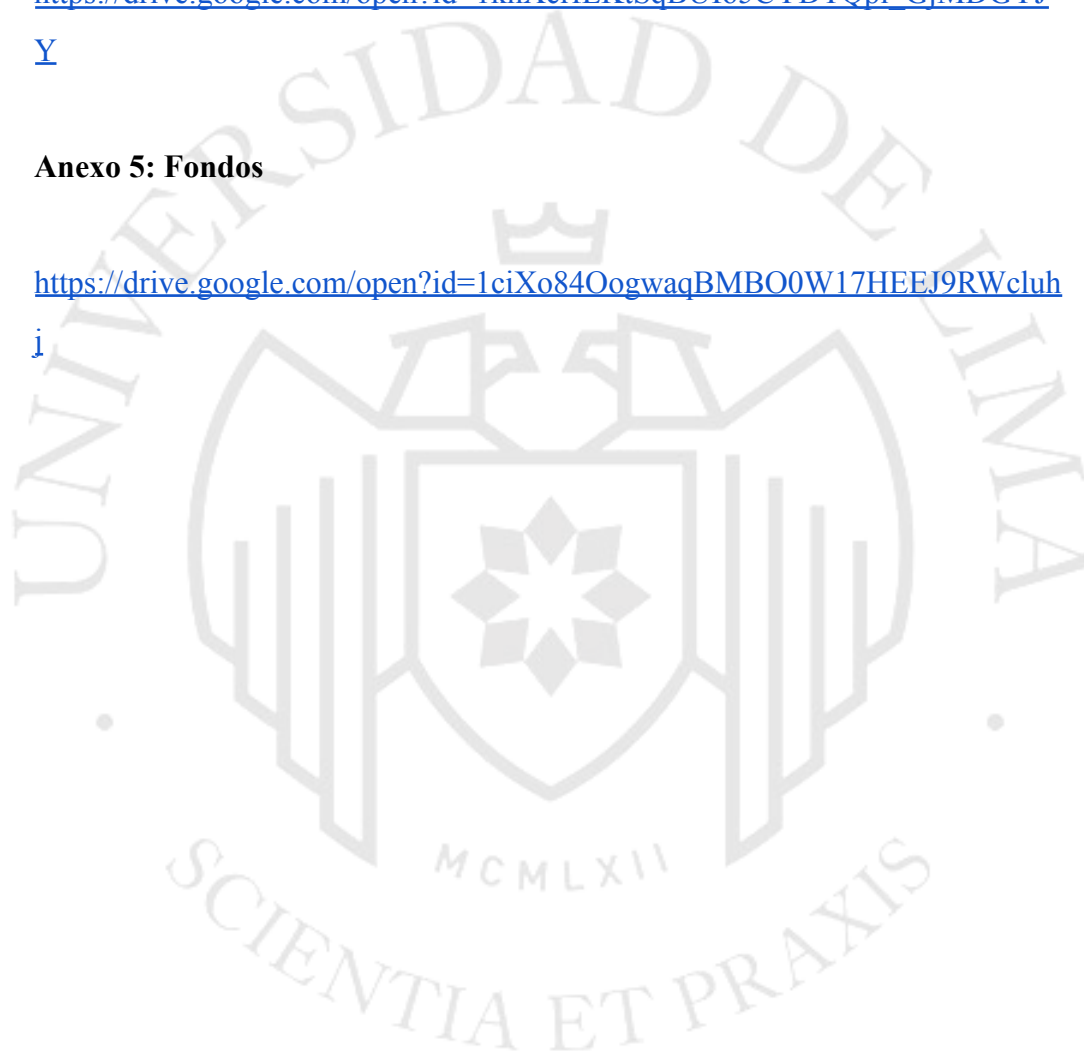
<https://drive.google.com/open?id=11NR1jFC5PRUmWTOPOeVKIuan1XLR1G7K>

### **Anexo 4: Animatic**

[https://drive.google.com/open?id=1knXcrfEKtSqBUIo5CYDTQpi\\_GjMDGYJY](https://drive.google.com/open?id=1knXcrfEKtSqBUIo5CYDTQpi_GjMDGYJY)

### **Anexo 5: Fondos**

<https://drive.google.com/open?id=1ciXo84OogwaqBMBO0W17HEEJ9RWcluhj>





# Inf. turnitin TSP Del Pozo

## INFORME DE ORIGINALIDAD

1 %

INDICE DE SIMILITUD

1 %

FUENTES DE INTERNET

0 %

PUBLICACIONES

0 %

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
2	<a href="https://groups.google.com">groups.google.com</a> Fuente de Internet	<1 %
3	<a href="http://irlandeses.org">irlandeses.org</a> Fuente de Internet	<1 %
4	<a href="http://b2b.partcommunity.com">b2b.partcommunity.com</a> Fuente de Internet	<1 %
5	<a href="http://www.cinecin.com">www.cinecin.com</a> Fuente de Internet	<1 %
6	<a href="http://www.fao.org">www.fao.org</a> Fuente de Internet	<1 %
7	<a href="http://issuu.com">issuu.com</a> Fuente de Internet	<1 %
8	<a href="http://www.marketingnews.es">www.marketingnews.es</a> Fuente de Internet	<1 %
9	<a href="http://silo.tips">silo.tips</a> Fuente de Internet	<1 %

---

Excluir citas      Activo

Excluir coincidencias      Apagado

Excluir bibliografía      Activo