

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ**  
**FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN**



**“Huaytita Cortometraje animado desde la perspectiva de las áreas de Gráfica, Animación, Edición y Diseño Sonoro”**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN CON MENCIÓN EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

**Presentado por:**

Chavez Leon, Sofia Alessandra

Daga Acevedo, Jahaira Julie

Quichiz Huaracha, Luz Andrea

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLERA EN CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN CON MENCIÓN EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

**Presentado por:**

Trebejo Clavo, Melanie Nicole

**ASESORES**

Velazquez Nuñez, Sofia Alejandra

Portugal Teillier, Jose Adrian

## RESUMEN

El cortometraje animado Huaytita (2019) parte de la experiencia personal de Melanie, integrante del grupo, quien desde muy pequeña ha recibido remedios naturales por parte de su abuela. Es por ello que para la realización de este proyecto se plantea un objetivo principal y un objetivo secundario. El objetivo principal es desarrollar a través de la animación la relación abuela-nieta-medicina natural y que esto se refleje en las áreas de Gráfica, Animación, Edición y Diseño sonoro. Además, el objetivo secundario es lograr un producto audiovisual enriquecido por la imagen y el sonido, prescindiendo del uso del diálogo. Para lograr estos objetivos, planteamos los ajustes necesarios para el uso de los programas de Adobe a utilizar tanto para el área de Gráfica, Edición y Animación. Posteriormente, en base al guión empezamos a trabajar los expression sheets y paleta de colores para el diseño de los personajes; así también, trabajamos el diseño y color para los fondos desde el área de Gráfica. A la par manejamos los ajustes necesarios para la música junto al compositor, así como el diseño sonoro para cada escena considerando el ambiente y objetos necesarios para la realización del foley desde el área de Sonido. Una vez digitalizados los archivos de dibujo, juntamos cada frame para crear un movimiento continuo (animación tradicional). Así también, optamos por el uso de la animación digital en el caso de la magia y otros movimientos complejos desde el área de Animación. Finalmente, juntamos todos los archivos realizados manejando el ritmo y el tiempo necesario para cada escena desde la Edición. Como resultado se obtuvo un corto animado que muestra a la medicina natural no solo como una alternativa para la cura de enfermedades sino también como un vínculo familiar y una herencia.

## ABSTRACT

The animated short film *Huaytita* (2019) is based on the personal experience of Melanie, a member of the group, who from a very young age has received natural remedies from her grandmother. That is why for the realization of this project we propose a main objective and a secondary objective. The main objective is to develop through this animation this grandmother-granddaughter-natural medicine relationship and reflect this in the areas of Graphics, Animation, Editing and Sound.

While, the secondary objective is to achieve an audiovisual product enriched by image and sound, regardless of the use of dialogue. To achieve these objectives, we plan the necessary adjustments for the use of Adobe programs to be used for Graphics, Editing and Animation area. Subsequently, based on the script we started to work on the expression sheets and color palette for the character design; also, we worked on the design and color for the backgrounds from the Graphic area. At the same time, we handle the necessary adjustments for the music next to the composer as well as the sound design for each scene considering the environment and objects necessary for the realization of the foley from the Sound area. Once the drawing files have been digitized, we put each frame together to create a continuous movement (traditional animation). Also, we opted for the use of digital animation in the case of magic and other complex movements from the Animation area. Finally, we put together all the files managing the rhythm and time needed for each scene since the Edition. As a result, a short animated fiction was obtained that shows natural medicine not only as an alternative to cure diseases but also as a family bond and inheritance.

## ÍNDICE

1. Objetivos.....	1
2. Justificación.....	1
3. Investigación.....	3
4. Estrategia comunicacional: análisis e identificación de un público o audiencia.....	5
5. Realización o ejecución.....	6
6. Desarrollo del guión.....	7
6.1 Perfil de personajes.....	7
6.2 Descripción del universo.....	8
7. Gráfica.....	9
7.1 Diseño de personajes.....	9
7.2 Diseño y colorización de fondos.....	13
8. Animación.....	16
8.1 Tradicional.....	16
8.2 Digital.....	17
9. Edición.....	24
10. Diseño de sonido.....	29
11. Sostenibilidad.....	34
11.1 En Perú.....	34
11.2 En el extranjero.....	35
12. Reflexiones finales.....	35
13. Referencias bibliográficas.....	39
14. Anexos.....	43

## **1. Objetivos**

Para el presente proyecto audiovisual se consideraron un objetivo principal y dos objetivos secundarios. Como objetivo principal se planteó desarrollar la relación abuela-nieta-medicina natural a lo largo de la historia y que esto se reflejara en las áreas de Gráfica, Animación, Edición y Sonido. En el caso del área de Gráfica, esto tenía que visibilizarse en el diseño de personajes como en el diseño de los fondos, mientras que, en el área de Animación, el objetivo era visibilizar esta unión de dos mundos (Nolasca y Luciana) en la mezcla de la animación tradicional y digital. Por el lado del Sonido, esta unión de abuela y nieta se vio reforzada por el uso de instrumentos andinos y ritmos modernos digitalizados en la musicalización. Por último, como objetivo secundario se planteó lograr un lenguaje audiovisual que se viera enriquecido por la imagen y los sonidos de ambiente para lograr un mayor énfasis en los gestos visuales de los personajes a través del dibujo. Por esta razón, se optó por no hacer uso de los diálogos y manejar los gestos a través del área de Animación, Gráfica y Sonido para finalmente ser montados en el área de Edición.

## **2. Justificación**

El nombre de Huaytita surge a partir del apelativo que usaba la bisabuela de Melanie, integrante del grupo, para llamar a su abuela Nolasca. Esta palabra en quechua significa florcita, pero la madre de Nolasca lo usaba con el significado de “dulzurita”, “pequeñita”. Ella fue quien le enseñó, desde muy pequeña, las propiedades curativas de diversos vegetales con el fin de que esto pueda servirle en un futuro cuando sea madre. Así, Nolasca ha compartido este conocimiento con sus hijas y posteriormente

con sus nietas. Esta herencia ha sido pasada tanto a hombres como mujeres, pero esta solo ha sido preservada por las mujeres de la familia. En cuanto a las nietas, Melanie es quien ha tenido un mayor interés por este conocimiento y es por esa razón que desde los 11 años no ha recurrido a otro tipo de medicina que no sea la natural. Su abuela se ha convertido en su maestra desde ese entonces y le ha enseñado a preparar brebajes para diversas enfermedades, pero sobre todo para la gastritis y para males menores como la gripe, tos o fiebre. Es así que Melanie ha tratado su gastritis durante más de 10 años junto a su abuela, siendo la medicina natural no solo un medio de preservar una tradición sino también un vínculo que las ha unido a lo largo de este tiempo.

De este modo, se consideró relevante poder revalorar una tradición familiar y un conocimiento medicinal natural andino a través del lenguaje audiovisual, ya que en nuestro país se han ido olvidando muchas de las costumbres de nuestras generaciones anteriores debido al duro proceso que significó la migración. Acerca de ello, José Vegas (2019) expone lo siguiente:

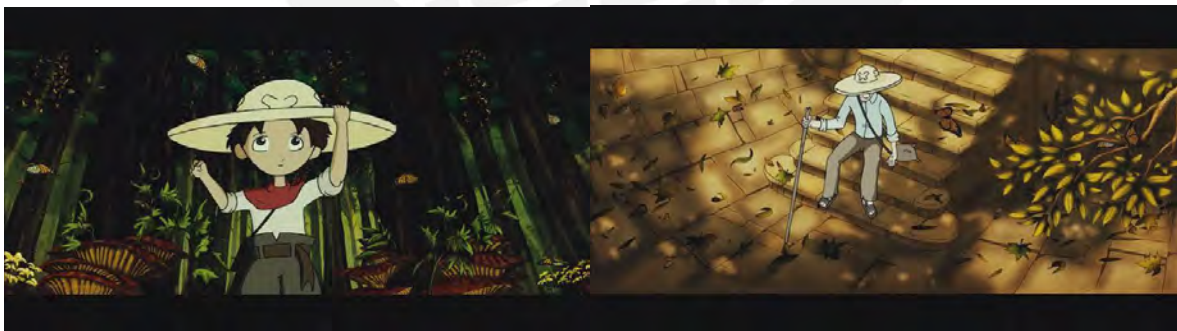
La aceptación de estos migrantes por la ciudad implicó un proceso de etnocidio andino que provenía de los mismos migrantes que habían internalizado la subvaloración de muchos elementos de su cultura; lo cual dio como resultado la desaparición irreversible de una buena parte de los activos culturales andinos/rurales (p. 229)

Es por ello que este cortometraje de animación, que desarrolla la relación de una nieta y una abuela envueltas en la magia y el paso del tiempo, tiene como tema de trasfondo

una valoración por este conocimiento heredado, así como una invitación a considerar la medicina natural como una alternativa para la cura de las enfermedades. Esto, debido a que se desconoce los beneficios de este tipo de medicina y se prefiere optar por la medicina occidental ligada a los fármacos. Casamayor (2014) menciona que la herbolaria cuenta con una gran gama de beneficios para la cura de afecciones crónica, ya que es la selección de las hierbas lo que provoca una mejora en la salud del paciente de manera natural y no invasiva como es el caso de los medicamentos farmacológicos.

### 3. Investigación

A nivel narrativo, el corto trata el tema de la medicina natural como un poder mágico. De igual manera, en la tradición de diferentes culturas y tradiciones, se cree que la medicina natural es magia. Para ellos, las plantas son una fuente de salud, curación y espiritualidad (Aun Weor, 1995). Por lo tanto, se busca representar esta magia de acuerdo a su cosmovisión.



En ese sentido, un ejemplo de tradición y magia es el corto animado Monarca. Este narra la historia de un niño que aprende de un anciano el cuidado de la naturaleza. Al final, el anciano traspasa su legado al niño. A nivel narrativo se parece a la historia y es un ejemplo de hacer una historia sobre esta temática sin voces.

Otro cortometraje animado que sirvió como referencia para este proyecto fue el titulado “Denise” hecho por Denise Team. Este corto narra la historia de una joven obesa que, mediante un viaje escalando las montañas, descubre aspectos ancestrales que ayudan a encontrar su identidad y a aceptarse a sí misma. De esta animación destacamos los aspectos ancestrales que se resaltan mediante los gráficos brillantes en las paredes, que sirven de medio para este camino de identificación con otros.

A nivel gráfico, la película francesa Pachamama (2018) dirigida por Juan Antín sirvió como referente para el diseño de los personajes. En ella se cuenta la historia de Tepulpaï y Naïra, dos niños de los Andes, que van a recuperar la Pachamama, un tótem que protege a su pueblo y que ha sido confiscado por los Incas, justo cuando el reino está asediado por los conquistadores.



La pregunta que guió este proceso de búsqueda era cómo se había representado a la cultura andina en las animaciones peruanas o extranjeras en general. De otro modo, ¿cómo queremos representar a los personajes andinos?



A nivel sonoro, como se explicará más adelante, se consideró la música tradicional de Áncash debido a que Huaytita, abuela de Melanie, es natural de esa región y queríamos que se sienta la referencia. Aunque cabe señalar que luego se decidió que la música solo esté inspirada para que pueda ser un poco más universal. Es decir, que la música pueda relacionarse no solo a la región Áncash, sino a la cultura andina peruana en general.

#### **4. Estrategia comunicacional: análisis e identificación de un público o audiencia**

En la década de los sesentas, la animación se comenzó a relacionar con un público objetivo infantil. Es decir, los adultos y público general no suelen estar interesados en productos animados (Mitchell, 2003). Desde la década de los noventa, se comienza a pensar en el público infantil y se crea animación exclusiva para ellos (Larson, 2003). Asimismo, este público se divide en tres diferentes grupos: de 2 a 5 años, de 6 a 11 años y de 12 a 17 años (Alexander y Owens, 2007).

Por lo tanto, la animación está socialmente asociado más con niños y niñas, la audiencia adulta no puede ser el público objetivo del corto Huaytita y tiene que ser un público infantil. Más aún, la audiencia estaría compuesta por niños y niñas del segundo grupo, de 6 a 11 años, y del tercer grupo, de 12 a 17 años. Ya que, la presencia de elementos fantástico y el paso de tiempo puede causar confusión al grupo más joven.

Cabe resaltar que, la mayor parte de corto es la visión de Luciana, una niña, de la medicina natural. Por lo tanto, los niños se pueden relacionar con nuestro personaje principal, por la edad y por las acciones que tiene. Asimismo, los elementos mágicos hacen que nuestro público objetivo presente interés en el cortometraje.

## **5. Realización o ejecución**

En cuanto a la sinopsis del cortometraje, esta narra la historia de Luciana, una niña de 7 años de edad, vive junto a su padre en la ciudad de Lima. Ella, desde muy pequeña, ha sufrido diversas enfermedades que la han llevado a permanecer la mayor parte del tiempo en casa. Sin embargo, repentinamente recibe la visita de su abuela Nolasca, una anciana que lleva en las manos una magia curativa que sorprenderá a Luciana llevándola a vivir una aventura inolvidable.

Para la realización de este cortometraje desde el área de Gráfica y Animación Tradicional, en la semana 8 se acordó el tamaño y tipo de pincel a usar, así como la configuración del nombre de los archivos que iban a ser usados posteriormente. Así también, esa misma semana desde el área de Diseño y Colorización de Fondos se fue armando el diseño de planta y bocetos de los escenarios a usar en los planos teniendo como guía el guión del proyecto (Ver Anexo 1). La semana 9 se empezó a trabajar el Expression Sheet así como la paleta de colores para los personajes. A su vez, se fue trabajando el diseño sonoro y buscando propuestas de compositores para la musicalización. En la semana 10, se empezaron a trabajar los trazos para la animación final haciendo el delineado de los personajes presentes en cada uno de los planos. Una vez finalizado un plano, el área de Edición iba uniendo estos archivos en Premiere siguiendo el orden y ritmo establecido en el animatic y el storyboard (Ver

Anexo 2). Así también, en esa semana se cerró el contrato con el músico César Segura (Ver Anexo 3) y se fue colocando opciones de sus composiciones en la edición. Para la semana 11 a la 15, se siguió trabajando la gráfica y animación tradicional junto a la edición y sonido ya que alguna corrección en una de estas áreas implicaba correcciones en las otras. De esta manera, el proceso fue constante ya que en la edición se podían observar cambios que afectaban al área de Gráfica y a Sonido, debido a que se generaba una desincronización si es que se quitaban o sumaban más frames.

## **6. Desarrollo del guión**

### **6.1 Perfil de personajes**

#### **- Principales**

- **Luciana:** Es una niña de 7 años que vive junto a su padre. Debido a que es bastante enfermiza, suele pasar los días en casa bajo el cuidado de su padre. Esto no le permite salir a jugar con otros niños. En cuanto a su carácter, a veces suele ser impaciente o frustrarse rápidamente si algo no sale como ella quiere. Sin embargo, gracias a Nolasca, su abuela, ha aprendido a ser más paciente, ya que aspira obtener el conocimiento y la magia que ella posee. Con el pasar del tiempo, la disciplina y la dedicación de Luciana la ha llevado a convertirse en la sucesora de Nolasca ya que, al igual que ella, velar por el cuidado y la salud de su familia es una prioridad.
- **Nolasca:** Es la abuela de Luciana, tiene 70 años y cuenta con un vasto conocimiento sobre medicina natural, el cual fue una herencia de su

madre. Es muy paciente con su nieta y la quiere mucho. No ha podido verla crecer debido a que estuvo viviendo en la sierra del Perú mientras su hijo (padre de Luciana) fue enviado a la ciudad para poder estudiar.

- **Secundarios**

- Padre de Luciana: Es el único hijo de Nolasca y vive en la ciudad junto a su menor hija Luciana. Es padre soltero y, desde la muerte de su esposa, se ha dedicado a cuidar y velar por la salud de su hija quien es una niña enfermiza. Es contador de profesión y es un padre bastante dedicado y amoroso.
- Hija de Luciana: Es una pequeña de 3 años, bastante curiosa y extrovertida. Perdió a su padre siendo muy pequeña, por lo que pasa mucho tiempo junto a su madre, abuelo y bisabuela. Su pasatiempo favorito es ayudar a Luciana y a Nolasca en la cocina, ya que, al igual que ellas, tiene mucho interés por las propiedades curativas de las plantas y vegetales.

## **6.2 Descripción del universo**

La historia se da en el Perú, específicamente en la ciudad de Lima. Luciana, una niña de 7 años, vive junto a su padre en una pequeña casa en el centro de la ciudad. La muerte de la madre de Luciana, deja al esposo bajo el total cuidado de la pequeña. Luciana es una niña enfermiza por lo que usualmente pasa los días en cama bajo la supervisión de su padre, quien vela por ella y falta al trabajo para poder cuidarla. Sin embargo, la llegada de Nolasca, la abuela de Luciana, genera una sorpresa para

ambos sobre todo para Luciana, ya que no la ha había conocido antes. Nolasca, quien ha vivido siempre en la sierra del Perú, tuvo que enviar a su hijo a Lima para que pueda estudiar mientras ella se quedó trabajando para costear dichos gastos universitarios. Con el pasar del tiempo y debido a la muerte de su nuera, Nolasca decide visitarlos para ayudar a su hijo con el cuidado de Luciana. Esta llegada cambia la vida de los personajes, pero sobre todo la de Luciana, quien descubre que su abuela cuenta con una magia en las manos relacionada al poder curativo de las plantas y vegetales.

## 7. Gráfica

### 7.1 Diseño de personajes

Desde el área de Gráfica, inicialmente para el personaje de Nolasca se presentó una primera versión básica en la que el rostro ni la vestimenta representaban el lugar de procedencia de Nolasca. Esta se relacionaba más al diseño de personajes de industrias de animación ya conocidas.

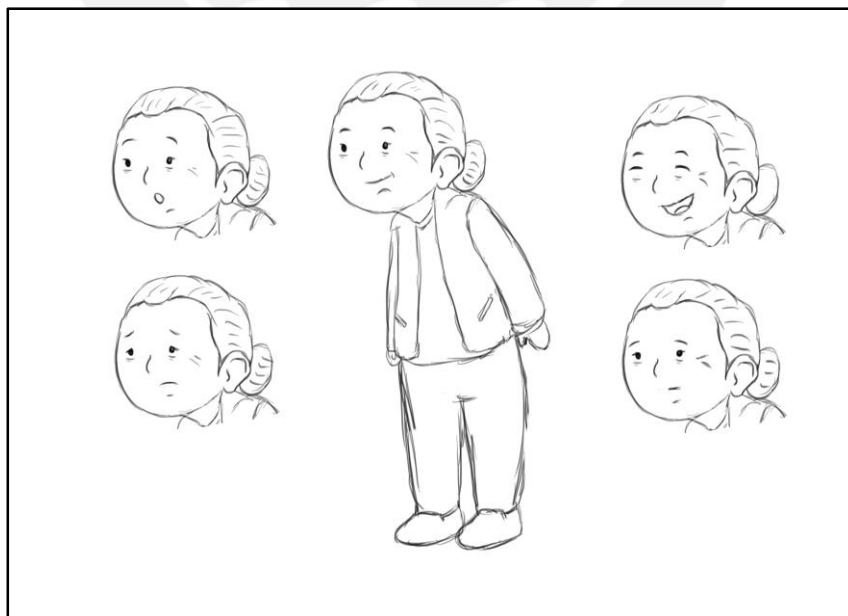


Figura 1. Primera versión de Nolasca

Por ello, para una segunda versión, se realizó una propuesta que incorporará unas líneas características de los textiles incaicos, así como los ojos grandes que son un elemento representativo del arte inca. En cuanto a la vestimenta, esta se hizo inspirada en Nolasca, la abuela de Melanie, quien es integrante de este proyecto. Ella suele usar faldones, así como chompas y polos largos holgados. Así también, el uso de un moño es característico en ella.



Figura 2. Segunda versión de Nolasca

Sin embargo, se hicieron ajustes a esta versión incorporando una vestimenta que se relacionara más al personaje de la historia, es decir que incluyera más plantas y vegetales, así como elementos andinos. De la misma manera, se trabajó más el rostro para que sea más representativo y único por lo que se añadió una barbilla prominente y arrugas en partes específicas del rostro que fueron tomadas del verdadero rostro de Nolasca. Finalmente, la última versión incluía hojas en la parte del moño, una chompa

larga con un pequeño dije en la esquina que acompaña a Nolasca en el pasar de los años.



Figura 3. Versión final de Nolasca

En la historia se dan saltos de tiempo tanto en días como en años. Para la parte de los días, se dividió en día 1 y día 2. El día 1 envuelve la primera aparición de Nolasca como personaje y el día 2 incluye el primer acercamiento íntimo entre Nolasca y Luciana en el que se desarrolla una relación maestra-aprendiz. Para la vestimenta de Nolasca se usaron colores tierra relacionados a la naturaleza, así como tonos representativos de la cultura incaica como el rojo y el amarillo. Así también, un elemento importante de este personaje es el morral que siempre lleva consigo, este incluye patrones de la cultura incaica y en cuanto al color se optó por un verde ligado a la naturaleza y por un tono amarillo y morado para resaltar el elemento del color de la vestimenta de Nolasca.

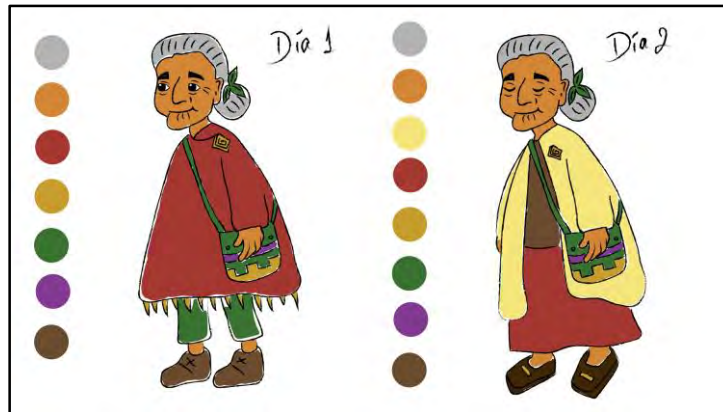


Figura 4. Colorizado de Nolasca - Día 1 y Día 2

El salto de tiempo que se da en años incluye tres momentos para Nolasca: la edad de 78 años, 82 años y 92 años. Para diferenciar estos tres instantes, en cuanto a dibujo se optó por cambiar el peinado, la vestimenta, agregar más arrugas en el rostro, encorvar al personaje y rotar los ojos de tal manera que se vean decaídos. En cuanto a color, se siguió usando la misma paleta de colores para la vestimenta; sin embargo, para el cabello se fue subiendo la tonalidad del gris con el fin de que esto denotará el pasar de los años.

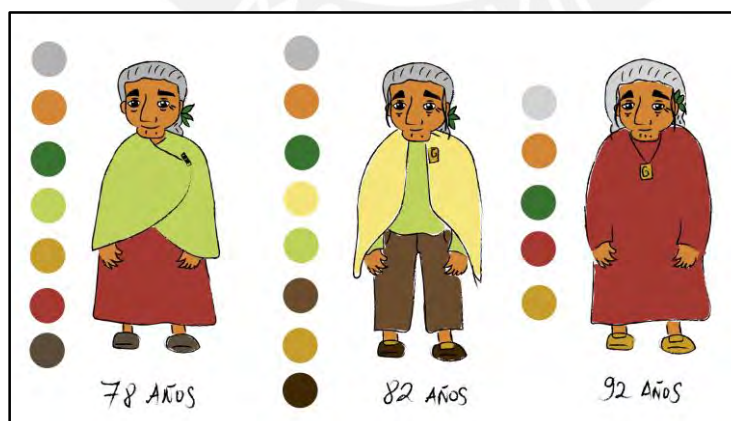


Figura 5. Colorizado de Nolasca - Paso del tiempo por edades



Finalmente, para el epílogo se cambió el color de la piel y vestimenta para Nolasca. El código de color que maneja la historia para caracterizar la enfermedad es el morado, por lo que para este momento del epílogo en el que se ve a Nolasca muy enferma este código se presenta en el personaje.



Figura 6. Colorizado de Nolasca - Epílogo

## 7.2 Diseño y colorización de fondos

Por parte del diseño y colorización de fondos, en primer lugar, se hizo un diseño de distribución de los elementos en los espacios de la casa y los cuartos que salían en el jardín para que en el animatic se puedan ubicar los personajes en el espacio.

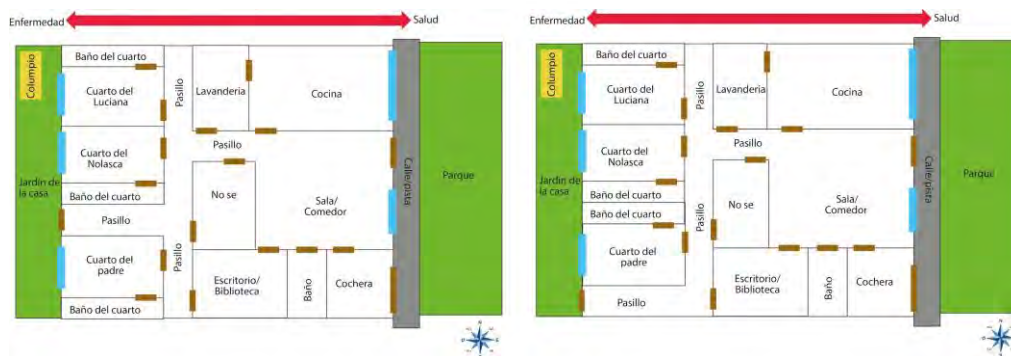


Figura 7. Diseño de la casa

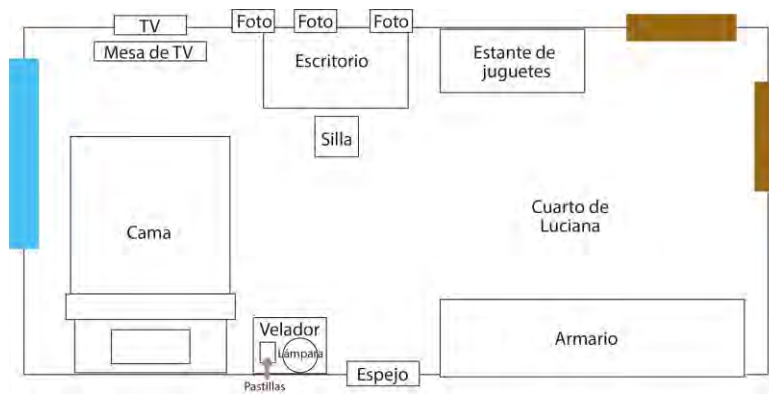


Figura 8. Diseño del cuarto de Luciana

No obstante, con el diseño del animatic, se cambió la ubicación de elementos conforme la necesidad narrativa y de animación. Con el animatic ya avanzado, se comenzó el diseño de fondos y a reubicar los elementos. Cabe resaltar que, para la creación se tomó como referencia imágenes en la vida real y dibujos. Debido a que, se buscaba una creación de perspectiva y para tener referentes visuales. Igualmente, se busca tener cuartos que sean realistas y que estén de acuerdo a un contexto limeño y a los perfiles de los personajes. Por ejemplo, en el caso de Luciana, al ser una niña, en su cuarto había diferentes juguetes. Asimismo, se dibujó los elementos que se usaron en la animación digital que son partes del escenarios como los carros y las plantas medicinales.

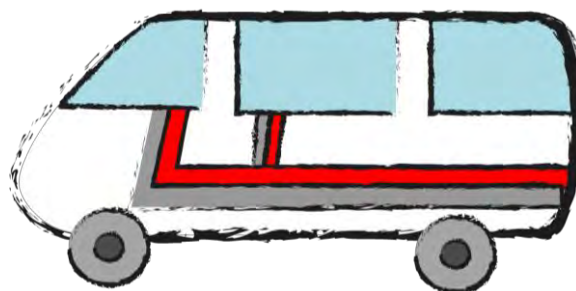


Figura 9. Un micro y su referencia.

Con respecto a las líneas se usó pincel en modo carboncillo de anchura 5. Para el contorno de los objetos se eligió tamaño 2 pt y para los detalles tamaño 1 pt. No obstante, en casos especiales se usó 0.5 pt como en los adornos en la cocina. Del mismo modo, se hizo una prueba de color para ver cuál era la mejor opción para usar en el fondos: solo líneas negras, líneas de colores, colores sólidos y degradado de colores con sombras. Al final se decidió usar una mezcla de colores sólidos, degradados y sombras. Luego de ello, se hizo diferentes paletas de colores para cada habitación; para ello, se pensó el significado del color en la historia y donde se pondría para tener un aporte narrativo. Un ejemplo de ello, es la elección de poner morado en las frazadas, sábanas y lámpara del velador. En el corto, el morado se significa enfermedad, cuando uno está enfermo está en cama. Por lo tanto, se decidió pintar elementos de la cama y/o cercanos a ella de morado cuando el personaje está enfermo.

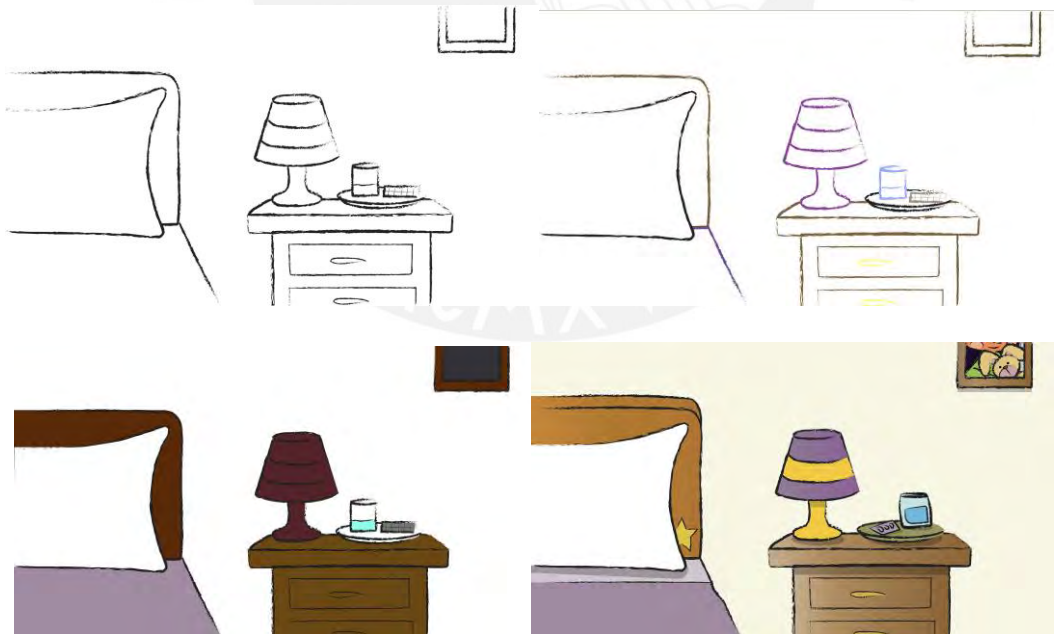


Figura 10. Evolución de color en el cuarto de Luciana

## 8. Animación

### 8.1 Tradicional

En cuanto al área de Animación, se usó principalmente animación tradicional 2D para el movimiento de los personajes. “La animación bidimensional o 2D se caracteriza por tener sus objetos y personajes creados en el espacio bidimensional. Significa que sólo tienen ancho y alto” (Renderforest, 2019). Para ello, a través de la plataforma de Adobe Illustrator se crearon cada uno de los fotogramas que conforman parte de la animación. En cuanto a la animación para Nolasca en gran parte se usó la técnica de rotoscopia. Mérida (2013) la define como:

(...) una técnica de animación en la que la acción filmada se traza para imitar el movimiento de los actores que lo realizan. Para ello, se calca el elemento a animar tratando de mantener una línea de trabajo coherente de fotograma a fotograma mientras se sigue el movimiento del vídeo de acción en vivo (p.8)

Es así que a través de la grabación de un vídeo recreando el movimiento se obtuvieron los fotogramas a ser delineados para posteriormente ser colorizados. Para descomponer los fotogramas del vídeo se usó el programa Adobe Photoshop y posteriormente con el programa Illustrator se realizaron los trazos. Cada fotograma se trabajó en una capa distinta para que luego estos puedan ser unidos en la edición del vídeo.



Figura 11. Rotoscopia de movimiento de Nolasca

En cuanto a la propuesta para el trazo, se usó el pincel en modo carboncillo con un perfil de anchura 5 y tamaño 1 pt. Este último fue variando de acuerdo al plano en el que se presentaba al personaje, un primer plano involucraba un mayor tamaño de pincel por lo que para este tipo se usaba el 2 pt. Mientras que para el relleno se usaron vectores y el pincel básico para que resalte el delineado carboncillo.



Figura 12. Ajustes de pincel en Adobe Illustrator

## 8.2 Digital

Como se mencionó en el apartado de animación tradicional, en este proyecto se trabajó con dibujos de cuadro por cuadro: el inicio y el final del movimiento del personaje estaba comprendido por una serie de dibujos que al ser unidos creaban la ilusión de movimiento (Falcón y Proveda, 2013). Sin embargo, la animación digital o animación por computadora tuvo un rol clave en la realización. Esta consiste en asignar movimiento a un dibujo mediante fotogramas claves o uso de efectos

disponibles en el programa, principalmente con el fin de ahorrar frames dibujados y utilizados mediante animación tradicional (Quevedo y Aguirre, 2016). Su necesidad radicó en hacer viable el proyecto, ya que pese a ser un cortometraje animado de 13 minutos, tuvo un tiempo límite de un mes y medio para realizarse, pese a lo complejo de su realización.

Inicialmente, se recurrió a la animación digital para elementos o acciones que no necesitaban de gráfica frame por frame. Por ejemplo, en la escena inicial, cuando se muestra el tráfico vehicular de la ciudad de Lima, las nubes, los autos y las ruedas de los mismo fueron animados en el programa After Effects modificando la Posición y Rotación de las piezas separadas.

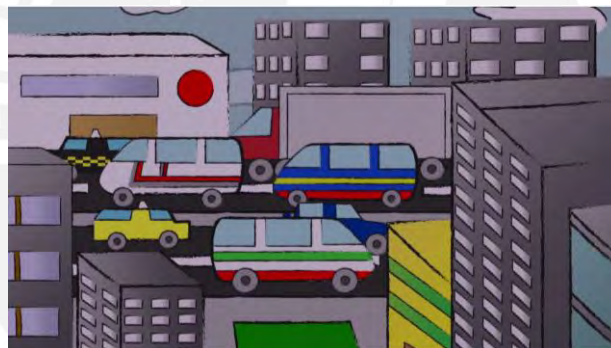


Figura 13. Opening del cortometraje

Asimismo, en parte de la escena 3 y la escena 4, cuando Nolasca hace magia al preparar medicina en el caldero, mueve las verduras en el aire. Estas también fueron animadas en After Effects y exportadas como animación alfa, por lo que posteriormente fueron colocadas en la pista de video que está sobre la que contiene al personaje en la línea de tiempo en el programa Adobe Premiere. El resplandor amarillo que emiten las manos de Nolasca haciendo referencia a la magia, fue

animado con la variación de los valores de su Opacidad en el programa Adobe Premiere.



Fig. 14 y 15: Nolasca haciendo magia con los vegetales, siendo observada por  
Luciana



Fig. 16: Nolasca en la habitación de Luciana con el resplandor mágico en las manos.

Para la animación digital de los personajes se pusieron los frames uno a continuación del otro de acuerdo al orden establecido previamente entre el área de gráfica y el área de edición. Sin embargo, para que el movimiento resulte fluido y natural a los ojos del espectador se tomaron en cuenta algunos de los principios de la animación. El primero de ellos es la anticipación, la cual consiste en resaltar la intención del personaje antes de realizar una acción (Estudillo, 2015). Por ejemplo, cuando Luciana espía a Nolasca en la cocina, antes de ingresar duda, se decide, toma un ligero impulso y da un paso hacia adelante. Para ello se intercalaron los frames correspondientes a las mencionadas acciones para extender su duración y que sean percibidos por el público. El estilo de la animación de este proyecto no es tan caricaturesco como lo

serían *Tom y Jerry* o *El coyote y el correcaminos*, en los que las acciones son exageradísimas. Por ello, la intención del personaje es resaltada sutilmente, como ocurriría en la vida real.



Fig. 17 Luciana se decide a ingresar      Fig. 18 Luciana toma impulso e ingresa

También tomó gran importancia el principio de la acción secundaria para aumentar el realismo de la acción. Estudillo menciona que “la acción secundaria suele tomar la forma de acciones continuas y superpuestas, y son, por tanto, paralelas a la acción principal” (2015). Por ejemplo, cuando Luciana está frente a la ventana, se espera que su cabello ondee levemente con la brisa. Sin embargo, las acciones que fueron más cuidadas fueron la del parpadeo y levantamiento o descenso de los ojos y las cejas, ya que estos formaban parte de la expresión y los sentimientos del personaje. Estos se animaron en After Effects y se exportaron como animación alfa.



Fig. 19 Luciana frente a la ventana



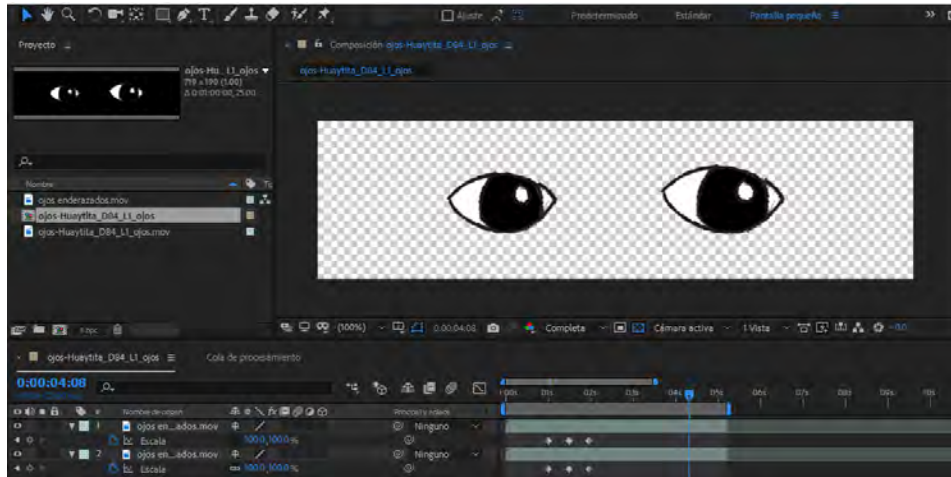


Fig. 20. Captura de pantalla del programa After Effects para la animación del parpadeo de los ojos.



Fig 21 y 22 Expresiones faciales de papá y Luciana acentuadas por la animación de sus cejas y ojos.

El desplazamiento de los personajes se realizó tomando en cuenta el principio de *timing* o noción del tiempo. Este nos indica cómo se desarrolla la acción o movimiento y qué tiempo va a tomar. Para este proyecto existieron dos tipos: animación de movimiento o acción con un personaje en la escena y animación con dos o más personajes. Para el primer tipo, la ejecución fue relativamente sencilla, pues el *timing* dependía solo de esa única acción y de considerar si se añadía tiempo extra al inicio o al final con fines de que el espectador reciba la información en la dosis exacta. Se dibujaban dos o tres frames distintos, los cuales eran intercalados (con

una duración de 4 microsegundos cada uno), anidados en Premiere y el personaje era movilizado de un extremo a otro configurando su Posición. Un ejemplo de este tipo de animación de la locomoción de los personajes es la escena 10, cuando Luciana camina cargando cosas y regresa para traer otras (Figura 23). Ella entra al encuadre por la izquierda y sale por la derecha. Por otro lado, en la figura 24, se otorgan dos segundos de la cocina sola, para que el espectador entienda que cambiamos de locación y se aprecie que es la cocina. Luego entra Luciana al encuadre, los momentos “estáticos” se lograron como se mencionó anteriormente, alternando los frames de ese momento para que llegue a durar 1 segundo aproximadamente.



Fig. 23 Luciana corre con las almohadas



Fig. 24 Presentación de la cocina

Fig. 25 Luciana ingresa a la cocina

Por otra parte, cuando se tratan de dos o más personajes en la misma escena, se debe tener en cuenta la duración del movimiento o acción de ambos y que, de haber interacción, estos coincidan. Esto resultó un poco más complejo, puesto que, en la

mayor parte del cortometraje, Luciana y Nolasca son quienes más interactúan y ambas fueron dibujadas por dos diseñadoras diferentes, por lo que los dibujos eran entregados por separado. A toda acción le sucede una reacción, por lo que sus frames correctos debían engranar perfectamente para que el público pueda verla de manera natural y fluida. A veces un personaje tenía 12 frames continuos y otro tenía 20 con alternancia de algunos de ellos. Así, el segundo personaje tenía una acción más prolongada que no alcanzaba a ser cubierta con los 12 frames del primero. Esto se solucionaba de dos maneras: la primera, extendiendo la duración de cada frame. En promedio, cada frame tenía 4 microsegundos de duración. Si un inconveniente como el mencionado ocurría, se extendía hasta máximo 8 microsegundos con el fin de no perder el estilo del movimiento en esta animación. Si aun así no lograba cubrir el tiempo completo de la acción conjunta, se procedía a la segunda solución: pedir al área de gráfica dos frames que puedan ser alternados para presentar al personaje en quietud. Sin embargo, mientras nos acercábamos a la fecha de entrega, esto era imposible puesto que el área de gráfica tenía como prioridad terminar el resto de gráficos para completar la animación. Así, el área de animación digital improvisaba y añadía 2 o 3 píxeles al eje X de la Posición, para crear el temblor característico de esta animación y alargar la acción.

Al tratarse de animación 2D, nos esforzamos por crear la ilusión de profundidad y generar una mayor sensación de realismo. Para ello, nos apoyamos en el tamaño relativo de los personajes. Estudillo menciona que este está directamente relacionado con la escala de los personajes o elementos: mientras más grandes se vean, transmiten sensación de cercanía o proximidad (2015). Esto se logró variando la opción de Escala en el panel de Control de efectos de Adobe Premiere. La

profundidad se pudo apreciar especialmente cuando Luciana corre hacia la mesa para apoyar los vegetales. Se animó su movimiento variando la escala y posición para que encaje con el siguiente frame de su acción.



Fig. 26 y 27. Luciana corriendo hacia la mesa (y hacia cámara)

## 9. Edición

El proceso de edición en la animación se diferencia del proceso de edición en ficción y live action. Si bien en ambos casos se trata de la elección de tomas, la combinación de estas en un orden específico para la construcción de sentido y significado de ritmo en la historia (Cassano y Dettleff, 2010), cabe aclarar que, desde mi posición como editora, no me encontré frente a un gran número de tomas y material distintos que pudiese dar diversos tonos o sentidos a esta historia. Esto principalmente se debió al tiempo, pues no contábamos con el suficiente como para dibujar otros muchos frames que pudieran guiar la historia hacia otro rumbo, quizá menos sentimental y más misterioso, o cualquier otra posibilidad. Pensamos en la edición desde la etapa de preproducción, teniendo muy en claro qué queríamos: qué encuadres, cuantos planos, cuántos movimientos de cámara, etc. La historia resultante tiene la estructura del guión final, este fue armado colectivamente y el storyboard fue trabajo conjunto del área de gráfica, el área de edición y el área de fotografía.

El montaje, es decir, el orden en el que se encuentran ensamblados los planos, es de tipo narrativo, pues la historia sigue un orden lógico y cronológico: “este tipo de montaje se suele usar cuando queremos contar una historia, resaltar un hecho o describir un acontecimiento de manera lógica -de causa a efecto- y cronológica -en el orden real del desarrollo de los hechos-” (Beauvais, citado en Barberena, 2017). Un tema importante dentro de Huaytita es la herencia de conocimientos sobre medicina natural, por lo que quisimos que los acontecimientos se presenten en el orden en cómo ocurrieron. Así, la historia contiene elipses de tiempo hacia el final de la misma, que nos muestra a Luciana como niña, como adolescente y como mujer casada, madre de una pequeña.

Si bien se respetó el storyboard establecido, al revisar la edición, notamos que habían ligeros errores de continuidad en cuanto al *raccord* de miradas. El *raccord* es un “corte con solución de continuidad. Se refiere a cualquier elemento presente en dos o más planos. Puede existir en relación con los personajes, objetos, del espacio y del espacio-tiempo” (Cassano y Dettleff, 2010). A inicios de la escena 5, luego de que Luciana descubre a Nolasca haciendo magia en la cocina (Fig. 28), en el storyboard figuraba un plano en el que Nolasca está de perfil con hojas en las manos (Fig. 29). Debemos recordar que la información se muestra en esta escena desde el punto de vista de Luciana, quien espía. Resulta incongruente que de un plano que muestra a Nolasca viendo hacia adelante, corte a un plano de la misma de perfil, si el observador sigue siendo Luciana ¿Nolasca se giró y no lo vimos? Este tipo de errores puede incomodar al espectador. Ocurrió un error de continuidad en el *raccord* de posición. Sin embargo, ya que tenemos en cuenta que Luciana es quien observa, agregamos un plano que no estaba contemplado en el storyboard (Fig. 30): Luciana mira hacia

adelante (a Nolasca en la figura 28) y desplaza su mirada hacia su derecha, como siguiendo a Nolasca por la habitación, quien se ha girado para sostener las hojas. De esta manera, pudimos establecer *raccord* de miradas para que no afecte la continuidad de las acciones mostradas.



Fig 28. Nolasca haciendo magia



Fig. 29. Nolasca con las hojas medicinales



Fig. 30. Plano agregado de Luciana

Entre la escena 1 y la escena 12, la escena previa a los créditos, el ritmo externo de la historia se mantiene. Son los personajes quienes determinan el ritmo interno y la intensidad de la escena mediante sus acciones. Por ejemplo, Luciana delimita ritmo lento mientras contempla la ventana, este es muy diferente a cuando usa el mortero y se frustra por no poder aplastar bien las hojas (fig. 31)



Fig. 31. Luciana aplasta las hojas con el mortero

Sin embargo, en la escena 13, se decidió utilizar un ritmo diferente. Se trata de una escena lenta, dolorosa y triste, pero conciliadora por la herencia de conocimientos. Por ello, se decidió que la animación de los personajes se dé mediante la transición “Disolución cruzada”, puesta entre cada frame, para conseguir esa sensación como de ensueño, suave e íntima.



Fig. 32. Captura de efecto de disolución cruzada entre un plano y otro.

Este recurso otorgaba un ritmo aún más lento y pesado, lo que preparaba al espectador para recibir información de otro tipo. No es el abrazo feliz entre madre, hija y bisabuela; un suceso doloroso o triste está por acontecer.

Respecto a los movimientos de cámara, estos fueron aplicados específicamente para revelar información clave: el personaje de Nolasca llega a la vida de Luciana, Nolasca

hace magia en la cocina, la cocina no es mágica en verdad. Para ello se utilizaron paneos y tilts.



Fig. 33 Tilt up de Nolasca



Fig. 34 Paneo hacia la derecha



Fig. 35. Paneo de la cocina con y sin magia

También se utilizó el tilt como un recurso para evidenciar el paso del tiempo. Así, el nabo viajando por la cocina (Fig. 37) con la animación de su fondo para recrear un viaje veloz de este vegetal, transportaba al espectador de una Luciana adolescente (fig. 36) que va a la escuela a una joven adulta (fig. 38). Posteriormente, ocurre lo mismo con el tilt down que conecta a Luciana joven adulta (fig. 39) y Luciana madre (fig. 40)





Fig. 36 Luciana escolar

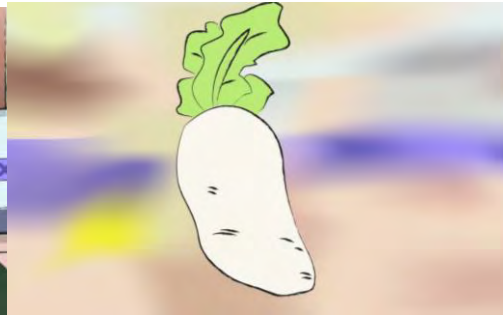


Fig. 37. Nabo



Fig. 38. Luciana joven adulta

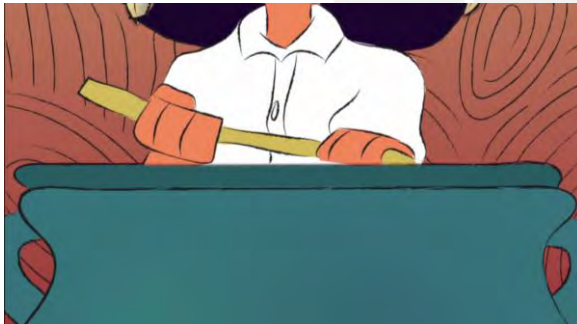
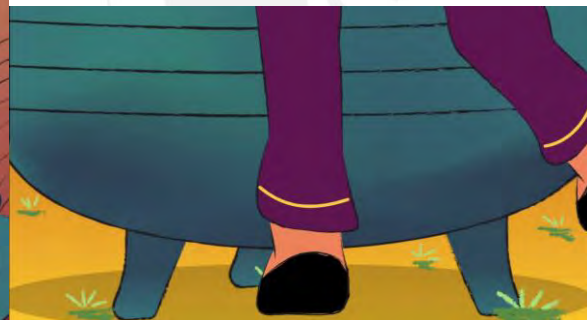


Fig. 39. Inicio del tilt down

Fig. 40 Fin del tilt down e ingreso de  
Luciana madre

## 10. Diseño de sonido

En la etapa de preproducción, se acordó que el diseño sonoro iba a consistir en el uso de efectos, ambientes y música, sin diálogos. Esta decisión fue artística porque se quería transmitir la historia a través de las acciones y gestos de los personajes, enfatizando el poder del dibujo. Además, respondió a la viabilidad del proyecto, debido a que realizar el doblaje de los personajes iba a exceder el tiempo de realización.

Una de las referencias para el diseño fue el cortometraje *Monarca*. En este no existen diálogos, solo pequeños sonidos que enfatizan algunos gestos, ambientes, efectos y música. Esta última es la que ayuda a construir la narración, sin utilizar la llamada técnica del “*Mickeymousing*” que consiste en la sincronía de la música con los gestos de los personajes. Utiliza en su lugar leitmotifs para cada personaje y, a medida que ambos van conociéndose, la música de cada personaje se mezcla. La similitud con *Huaytita* es la transferencia de conocimiento que se ve reflejada en la música.

Por otro lado, la propuesta de efectos y ambientes fue pensado de modo minimalista, debido a que se quiso dar más peso a la música para que esta llevara la narración del corto. De este modo, el diseño consistió en recrear un ambiente citadino y monótono que son las sensaciones que tiene Luciana, la protagonista del corto. Luego, a medida que Nolasca llega, estos sonidos y ambientes van dando paso a una atmósfera más musical enfatizando la magia andina.

En cuanto a la musicalización, se pensó en construir una pieza inspirada en la música tradicional de la región de Ancash, ya que la historia parte de la experiencia personal de Melanie Trebejo (integrante del grupo) con su abuela, quien es natural de ese departamento. Asimismo, se investigó sobre los instrumentos propios de esa zona. Particularmente, se escogió inspirarse en las danzas Shacshas, Las pallas de Corongo y los cajeros de Áncash. Los instrumentos que se utilizan en estas y otras canciones tradicionales de la región son la huanquilla, la roncadora, la chiska, la flauta, la quena, el acordeón, así como el picullo, las cajas y el violín. De este modo, se buscó

que el musicalizador conociera instrumentos andinos porque la idea era construir la “magia andina” del personaje de Nolasca inspirada en la música tradicional ancashina.

Además, para su construcción, se trabajó sobre la base de algunos conceptos clave que reflejaban la esencia de la historia, así como algunas dicotomías. Estos fueron aprendizaje, madurez, crecimiento, ciudad-campo, niñez-vejez, aprendiz-maestra, enfermedad-cura, realidad-magia, entre otros.

Por último, se pensó crear leitmotifs para los personajes principales: Luciana y Nolasca. Al inicio, estos se presentarían de manera separada presentando a los personajes y, luego, se interrelacionarían a medida que ambas van construyendo su relación.

Durante la etapa de producción, nos percatamos que era necesario un trabajo paralelo entre la animación y la musicalización, ya que éramos conscientes de la complejidad de la propuesta, así como del tiempo de realización.

Así, se buscaron opciones de músicos que ya habían trabajado con propuestas andinas e instrumentos propios de la región de Áncash. Recibimos recomendaciones de gente que trabajó en el medio y se eligió a César Segura, ya que cumplía ambos aspectos y tenía experiencia como musicalizador de otros cortos, lo que permitía un diálogo y entendimiento de la propuesta.

Se tuvo un trabajo de mesa para revisar el guión, donde se le explicó la intención del corto, la motivación y el concepto de la música al musicalizador. Luego, se dividió el corto en cinco leitmotivs. Estos son:

- **Enfermedad de Luciana:** Se tenía pensado usar tambores o xilófonos porque el músico sugirió que los primeros instrumentos que los niños utilizan son los de percusión. Además, el crecimiento de Luciana se reflejaría en la complejidad de la melodía pues cuando ella creciera la música utilizaría teclados. El concepto para esta parte era el aburrimiento, tristeza y monotonía que siente Luciana al estar enferma y no poder salir a jugar.
- **Tema de Nolasca:** Para esta parte se pensó reflejar la personalidad de Nolasca y su magia andina. Los instrumentos que se propuso usar fueron los de viento como flautas. Esta es la música que tiene referencia a la tradición ancashina y andina en general. Sin embargo, tras discusiones con el equipo, se acordó que la música no sea muy referencial, sino que esté inspirada para que pueda asociarse con la música peruana andina en general. De este modo, se flexibilizó el uso de algunos instrumentos que se tenían pensado en un inicio.
- **Tema de Curiosidad:** Antes de que Luciana entable una relación con Nolasca, hay varias escenas donde ella expresa su curiosidad por conocer cuál es el poder de su abuela. Los conceptos para esta parte fueron juego, curiosidad, inocencia. Asimismo, hasta esta parte, los temas de Luciana son independientes del de Nolasca. El ritmo es diferente y el sonido es más sintético.

- **Tema de Luciana:** Este momento implica una conversación entre Luciana y Nolasca. Es el momento de aprendizaje desde el punto de vista de Luciana donde la narración implica varias elipsis de tiempo. Se pensó como un tipo de musicalización que expresará una conversación con la melodía inicial de Luciana y que poco a poco incorporará algunos elementos del tema de Nolasca. Esta idea surge del concepto de aprendizaje pues creemos que cuando uno aprende algo nuevo no deja completamente de lado los conocimientos previos, sino que ocurre una suerte de sincretismo.
- **Enfermedad Nolasca:** Este tema es una versión más nostálgica y calmada que el tema inicial. La magia de Nolasca se apaga y también queríamos que refleje la transmisión de una tradición. Esta versión diferente también implica el nuevo tema de Luciana, ya mayor y heredera de la magia andina.

El trabajo posterior implicó una conversación paralela entre la animación y la música. César fue trabajando algunos demos para los distintos temas y, luego de un *feedback*, se rehicieron algunos temas o se ajustaron algunas partes.

El doblaje se realizó al finalizar el corto. Se enfatizaron las partes más importantes. Se buscaron diversas actrices de doblaje, pero se eligió a Silvana Pomacaja porque su voz se adaptó a Luciana niña y adulta. También consideramos que se adaptó bien a la voz de Nolasca. La voz del papá, realizada por Gonzalo Salverredy, se pensó como tierna y cariñosa.

La post producción implicó la limpieza del sonido de las voces y los foleys, así como la sincronía de los ambientes y efectos. Se priorizó la limpieza de la música, ya que implicaba una gran carga dramática. También se enfatizaron los gestos de los personajes. Por último, el uso de efectos y ambientes va de mayor a menor para darle paso a una narración más musical.

## **11. Sostenibilidad**

### **11.1 En Perú**

- Corto IPe

Canal IPe tiene como público objetivo a niños y jóvenes que busca promover la identidad peruana (Canal IPe) Huaytita representa la creencia de muchas personas de nuestro país; es decir, la medicina natural como magia. Por lo tanto, hay un público que se puede identificar. Asimismo, la posibilidad que pasen Huaytita por el canal permite que llegue a otros lugares de Perú al mismo tiempo. Lo cual, puede hacer que se revalorice las medicinas naturales. Asimismo, es una gran oportunidad de llegar a nuestro público objetivo. Ya que, los menores de 13 años son los que más televisión consumen, sobre todo la de pago (Becerra y Carvajal, 2019).

- Mi primer festival

Mi primer festival es un festival que busca premiar y difundir productos audiovisuales que son dirigidos a niños y adolescentes. Cabe mencionar, que el festival da importancia a la animación (Mi primer festival, 2019). Huaytita al ser una animación donde la mayor parte de la historia es contada desde un punto de vista de una niña, genere que esté acorde al público objetivo que busca el festival.

- Festival Hecho por Mujeres

El festival Hecho por Mujeres es el primer festival dedicado para las realizadoras peruanas que se realiza en el mes de marzo. El festival busca productos audiovisuales que muestran diferentes realidades y tengan un enfoque feminista que fueron hechos hace máximo dos años (Festival Hecho por Mujeres, 2019). Huaytita puede ir a la “competencia cortos universitarios”; debido a que, es una historia de personajes feminismo y muestran una creencia en el Perú; es decir, que la medicina natural es magia.

### **11.2 En el extranjero**

- Festival de artes audiovisuales latinoamericano de universidades públicas REC  
- La Plata, Argentina

El Festival REC va dirigido hacia dos perfiles de estudiantes: estudiantes argentinos de universidades públicas y estudiantes de universidades latinoamericanas. Cabe resaltar que, los participantes deberán ser alumnos/as regulares o haberse graduado dentro de los últimos dos años. Asimismo, se realiza en el mes de agosto en Argentina por la Universidad Nacional de Córdoba, tiene tema libre y no hay tarifa de inscripción (Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba, 2019). Huaytita al ser un cortometraje universitario puede participar en este festival que tiene más de diez años y al ser un festival gratuito no hay gasto en la inscripción.

## **12. Reflexiones finales**

Desde el área de Gráfica y Animación Tradicional, la realización del cortometraje ha comprendido un arduo trabajo tanto en la preproducción, producción y post producción; esto debido al género que se estuvo trabajando, el cual es la animación.

El proceso de la pre producción y post producción fueron la parte más tediosa en cuanto a la realización de este proyecto, debido a que la esencia de la historia y la recreación de esta tenía que lograrse en el diseño de los personajes. A través del ensayo y error se logró al perfil final que pudo envolver las características de ambas protagonistas. En el caso de la producción, se tuvo que trabajar a la par con el área de Edición para que se pudieran ensamblar cada uno de los frames y así corroborar una continuidad en la acción. Dentro de ello, también se incluyó la colorización de los archivos que fue la parte más complicada debido a la cantidad de proyectos de Illustrator que se tenían para cada escena. Como recomendación, sugerimos trabajar con un equipo amplio para desarrollar esta labor con una mayor rapidez y control. Así también, tener una misma versión del Illustrator para evitar cambios en la tonalidad del color de relleno y trazo.

Desde el área de Diseño y colorización de fondos, considero que hacer una animación es un proceso largo y trabajoso, pero satisfactorio. Esto se debe a que hacer una animación es un producto audiovisual que toma más tiempo que un “live action”. En el proceso de los fondos lo más laborioso fue encontrar una forma de ubicar los elementos para que sirva narrativamente, que estén presentes visualmente y que exista una continuidad en la escena y el corto. Sobre todo, en la cocina que una mala distribución de ella, afectaba diversas escenas y planos. Otro elemento trabajoso fue el uso de degradado y sombras. Debido a que, cuando se cambiaba a un plano que reubica la “cámara”, era pensar hacia donde se movía esos elementos. No obstante, al ser una animación, tenía la opción de mejorar y arreglar los errores que cometía. Recomiendo que la gran parte del equipo se dedique al dibujo y al pintado. Debido a que, estos dos elementos son los que más se demoran en realizar. Por lo tanto, tener



una mejor distribución en el área gráfica permite un mayor avance. Asimismo, a pesar que se tenga el animatic, tomar en cuenta cómo se han dibujado el área gráfica personajes por si existen algunos cambios.

Desde el área de Animación digital y Edición, considero que la animación resultó ser un proceso tedioso y de mucho trabajo, pienso que incluso requirió más trabajo que una grabación de *live action*. Sugiero que el encargado de la animación y edición tenga en cuenta cada detalle y movimiento porque pueden enriquecer la historia como pueden distraer del sentido con la que esta se planteó y arruinarla. Inicialmente realicé el ensamblaje con los planos solo dibujados en trazos y estos fueron reemplazados por los coloreados a medida que iban siendo entregados. Se debe tener mucho cuidado con que las personas encargadas de la colorización no muevan las imágenes como están dispuestas en el archivo de Illustrator o su punto de anclaje, puesto que al ser reemplazados podría cambiar la ubicación del personaje en el espacio y arruinar toda la animación. Este inconveniente ocurrió durante el proceso de edición, lo que me llevó a rehacer toda una escena que constaba de 100 frames desglosados. Incluso cuando hay un animatic, storyboard e indicaciones previas de animación, el editor debe evaluar con ojo crítico si al ser aplicadas estas indicaciones en la práctica, favorecen a la historia o no. Si la animación puede ser mejorada con pequeños cambios es mejor realizarlos a quedarse dentro de lo previamente establecido. Recomiendo también siempre guardar por lo menos una copia además del archivo del proyecto donde se ensambla la historia y de los insumos, puesto que, si son perdidos, el trabajo debe realizarse desde cero y el proceso es realmente tedioso. También sugiero que si la animación consta de personajes cotidianos como en este caso: una niña, su abuela y su padre; el animador se base en su experiencia para la animación

de los elementos que acompañan: ¿hacia dónde debería volar el cabello si el viento entra por aquí? ¿qué tan grande debe ser el personaje en relación a la cocina si se trata de una niña pequeña? ¿hacia dónde debe moverse el personaje para salir del escenario?



### 13. Referencias bibliográficas

Alexander, A. y Owens, J. (2007) The economics of children's television. En *The Children's Television Community*. Nueva Jersey, Estados Unidos: Lawrence Erlbaum, 57–74.

Aguirre, A y Quevedo, W. (2016) Análisis comparativo de software propietario y software libre para el diseño de animación digital 2D (Tesis de licenciatura) *Universidad Nacional de Chimborazo*. Recuperado de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/2026>

Becerra, A. y Carvajal, C. (21 de septiembre de 2019) Pantallas capturadas: La casi nula oferta de programas infantiles en la tv abierta. *Diario U Chile*. Recuperado de <https://radio.uchile.cl/2019/09/21/pantallas-capturadas-la-casi-nula-oferta-de-programas-infantiles-en-la-tv-abierta/>

Berberena, M. (2017). El lenguaje audiovisual en la edición. *Taller de Producción Audiovisual. Cátedra II*. Buenos Aires: Ediciones de Periodismo y Comunicación (EPC). Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/74561>

Brunner, D., Garnier, B., De Bannes, O., Crowe, S., Urbain, P., (productores) y Antín, J. (director). (2018). Pachamama [cinta cinematográfica]. Francia

Canal IPe (s/f) ¿Quiénes somos? Conoce más de #lomejordenosotros. Canal IPe. Recuperado de <https://www.canalipe.tv/quienes-somos>

CartoonStation (2009, junio, 4). Mickey Mouse - The Mad Doctor - 1933 [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=K-JlevnccDk>

Casamayor, D. P., Pérez Campos, Y. E., Guerrero, I. M., Coloma, I. C., & Heredia, E. G. (2014). Algunas consideraciones sobre el surgimiento y la evolución de la medicina natural y tradicional. MEDISAN, 18(10), 1444–1451. Recuperado de <http://ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=99046915&lang=es&site=eds-live&scope=site>

Dettleff, J. y Cassano, G. (2010). “La edición o la (re)creación de sentido”. *Introducción la Realización de ficción*. Lima: PUCP, p. 175 - 202

Estudillo, Ana M. (2015) Nina Paley: La fusión entre la animación 2D y la animación tradicional. (Tesis doctoral) Universidad Politécnica de Valencia, España. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/dctes?codigo=115327>

Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba (2019) Convocatoria 10° Festival REC de artes audiovisuales latinoamericano de universidades públicas. *Universidad Nacional de Córdoba*. Recuperado de <https://artes.unc.edu.ar/convocatoria-10-festival-rec-de-artes-audiovisuales-latinoamericano-de-universidades-publicas/>

Falcón, J. y Poveda, C. (2013) Desarrollo de un corto animado 2D para aprovechar las técnicas de ilustración y la animación digital para el tema *Bullying*,

enfocada hacia los padres y docentes de la ciudad de Quito (Tesis de licenciatura). Universidad de la Américas, Ecuador. Recuperado en <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/37111/1/UDLA-EC-TTADT-2013-04%28S%29.pdf>

Festival Hecho por Mujeres (2019) Convocatoria - III Festival de Cine Peruano Hecho por Mujeres. *Festival Hecho por Mujeres* Recuperado de <http://festivalhechopormujeres.com/convocatorias/convocatoria-2020/>

IMCINE, CONACULTA. [Lilysagellyv \*] (2018, 03 agosto). MONARCA !! CORTOMETRAJE ANIMADO [archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=L-88arXg2lo&t=91s>

Larson, A. (2003) Re-drawing the bottom line. En Harrison, M. y Stabile C. (Ed.) (2003) *Prime Time Animation: Television Animation and American Culture* (55 - 73), New York, EE. UU.: Routledge.

Lilysagellyv. (2018, agosto, 3). Monarca cortometraje animado [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=L-88arXg2lo&t=91s>

Mérida, S. (2013). Rotoscopía y captura de movimiento. Una aproximación general a través de sus técnicas y procesos en la postproducción (Tesis de maestría). Universidad Politécnica de Valencia, España.

Mi primer festival (2019) Convocatoria 2020 6ta edición. *Mi primer festival*. Recuperado de <http://2019.miprimerfestival.net/convocatoria->

[2020?fbclid=IwAR3n5hqBWY5Jny3RegAHm2O0kTkhc6Bd0l2BJFlz\\_anqPLgDJgSDMEJyv08](https://www.facebook.com/2020?fbclid=IwAR3n5hqBWY5Jny3RegAHm2O0kTkhc6Bd0l2BJFlz_anqPLgDJgSDMEJyv08)

Mittell, J. (2003) The great saturday morning exile: Scheduling cartoons on television's periphery in the 1960s. En Harrison, M. y Stabile C. (Ed.) (2003) *Prime Time Animation: Television Animation and American Culture* (33 - 54), New York, EE. UU.: Routledge.

Renderforest (2019). Animación 2D: todo lo que debe saber al respecto. Recuperado de <https://www.renderforest.com/es/blog/2d-animation>

Vegas, J. (2009). Migración, comunidades campesinas y neoliberalismo. Universidad Nacional de San Marcos. Recuperado de [http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/publicaciones/inv\\_sociales/N22\\_2009/pdf/a12.pdf](http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/publicaciones/inv_sociales/N22_2009/pdf/a12.pdf)

## 1. Anexos

### ANEXO 1

#### GUIÓN

##### ESC 1. INT. CUARTO LUCIANA. DIA 1:

Luciana, quien luce una piel morada, está mirando un columpio a través de la ventana de su habitación. En eso, ella escucha entrar a su padre, el cual llega con un vaso de agua y unas pastillas. Él la observa con tristeza, se acerca a arropar a su hija y la consuela acariciándole la cabeza. Luciana sonríe un poco.

El momento se interrumpe cuando ambos escuchan que alguien toca el timbre de la casa. El padre sale del cuarto y Luciana lo espera.

##### ESC 2. INT. CUARTO LUCIANA. DIA 1:

De repente, su padre ingresa al cuarto y Luciana se percata que una mujer mayor entra luego de él. Luciana la observa con un poco de miedo y desconfianza. Nolasca, la mujer mayor y abuela de Luciana, se acerca para saludar a su nieta, pero esta se esconde rápidamente entre sus sábanas. El padre intenta destapar a Luciana, pero Nolasca le indica que ella se hará cargo y que vaya al trabajo. El padre la obedece y Nolasca se despide de él acariciándole la cabeza. Cuando están solas, Nolasca se acerca a observar mejor a Luciana, le sonríe y se va del cuarto, junto con su morral. Luciana se descubre un poco de las sábanas y la sigue con cuidado.

ESC 3. EXT. COCINA. DIA 1:

Luciana llega a la cocina y, cuando se asoma con cautela por la puerta, sus ojos se iluminan al ver la magia que rodea a Nolasca.

ESC 4. INT. COCINA. DIA 1:

La cocina se llena de color, los ingredientes levitan y danzan alrededor de Nolasca, estos se mezclan creando brillos y se oye una música andina que va al compás con la preparación.

ESC 5. EXT. COCINA. DIA 1:

Luciana, aún hipnotizada por el escenario, se dispone a entrar. Sin embargo, al poner un pie dentro de la cocina, la magia desaparece volviéndose a ver una cocina ordinaria (dado que aún no puede acceder a este mundo mágico).

ESC 6. INT. COCINA. DIA 1:

Nolasca la escucha y voltea, pero Luciana ya no está.

ESC 7. INT. CUARTO LUCIANA. DIA 1:



De nuevo en el cuarto, Luciana está en su cama, aun sorprendida por lo que vio. Nolasca ingresa con un brillo mágico en sus manos, llamando la atención de su nieta. La abuela le transfiere la luz tomando sus manos y Luciana comienza a sentirse mejor perdiendo el color morado

#### ESC 8. INT. CUARTO NOLASCA. DIA 2:

Al día siguiente, Luciana se asoma al cuarto de Nolasca y observa que ella está dormida. Por lo que intenta tomar su morral sin hacer ruido. Una vez que lo consigue, sale del cuarto.

#### ESC 9. INT COCINA. DIA 2:

Ella abre el morral muy entusiasmada, pero se desconcierta al ver plantas y vegetales sin nada en especial y con un color opaco. Asimismo, empieza a sacar los ingredientes y observa a su alrededor: la cocina sigue siendo la misma. Mira el repostero e intenta colocarse igual que Nolasca, pero es muy pequeña, por lo que busca soluciones.

#### ESC 10. INT. PASILLO SALA. DIA 2

Luciana intenta jalar una silla, pero es muy pesada y arrastrarla hace ruido. La deja para no despertar a Nolasca.

Luciana busca los zapatos de su papá para tener más altura, pero se percata que es difícil caminar con ellos.

Luciana ingresa a encuadre llevando unas almohadas apiladas en sus manos. Sale de encuadre y luego de unos segundos se escucha a alguien caer. Se ven algunas plumas entrar a encuadre.

#### ESC 11. INT. COCINA. DIA 2:

Luciana en el suelo recuerda los movimientos que hacía su abuela para levitar los ingredientes, pero cuando los replica no funciona. Ella lanza los vegetales al techo, pero terminan en el suelo.

Por otro lado, intenta “fusionar” dos ingredientes aplastandolos entre sus manitas, pero solo consigue mancharse la cara. Ello hace que se llene de frustración y se dispone a salir de la cocina, pero se resbala con el desastre que hizo provocando que se ponga más triste y frote sus ojos cabizbaja.

Nolasca se acerca a Luciana y la consuela acariciando su cabeza. Nolasca tiende su mano a Luciana, ella la mira, duda un momento, sonrío a Nolasca y toma su mano. Nolasca saca utensilios y lo pone en el suelo

#### ESC 12. INT. COCINA. DIA 2

Luciana 7 años

Luciana observa a Nolasca seleccionar los ingredientes, usa el mortero, pelar papas, hervir hierbas y frutas en una olla.

Luciana trae los ingredientes a Nolasca, ella confunde culantro con perejil. Nolasca no le permite pelar vegetales a Luciana con el cuchillo. Luciana se desespera con el mortero, ensuciando la cocina.

Transición: Mortero a vaso

Luciana 15 años

Luciana le entrega su primer remedio a su papá, pero el brebaje sabe horrible.

Luciana examina mejor las plantas y toma una pensativa. Nolasca toma la planta que selección y le sonrío. Luciana sonrío también.

Los vegetales comienzan a tener vida y escapan de Luciana, riendo. Luciana va tras los vegetales con determinación.

Transición: La cocina va cambiando

Luciana 20 años

Luciana atrapa a uno de los ingredientes. (PD: Es uno de los que escapan)

Los examina los ingredientes y luego lo se dispone a añadirlo a la mezcla

Prueba la mezcla, analiza el sabor, añade ingredientes y revuelve

Luciana 30 años

Luciana ingresa sus manos en el preparado que ha realizado y del recipiente saca una esfera luminosa igual al que le entregó Nolasca cuando ella era una niña. Luciana voltea hacia Nolasca y esta la observa con una sonrisa mientras se revela que está cargando en brazos a su nieta (hija de Luciana). Luciana, con la magia en las manos, le entrega la magia a su hija como Nolasca lo hizo con ella. Luciana toma en brazos a su hija y Nolasca le acaricia la cabeza como siempre lo hace.

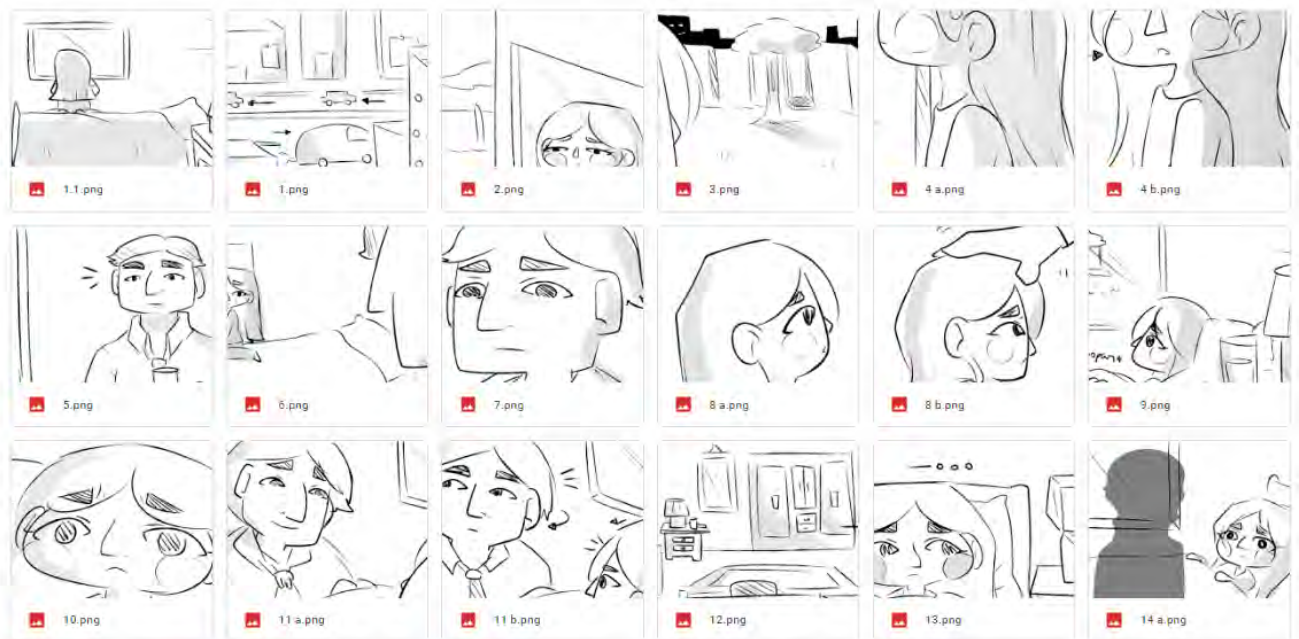
### ESC 13. INT. CUARTO NOLASCA. NOCHE (EPÍLOGO)

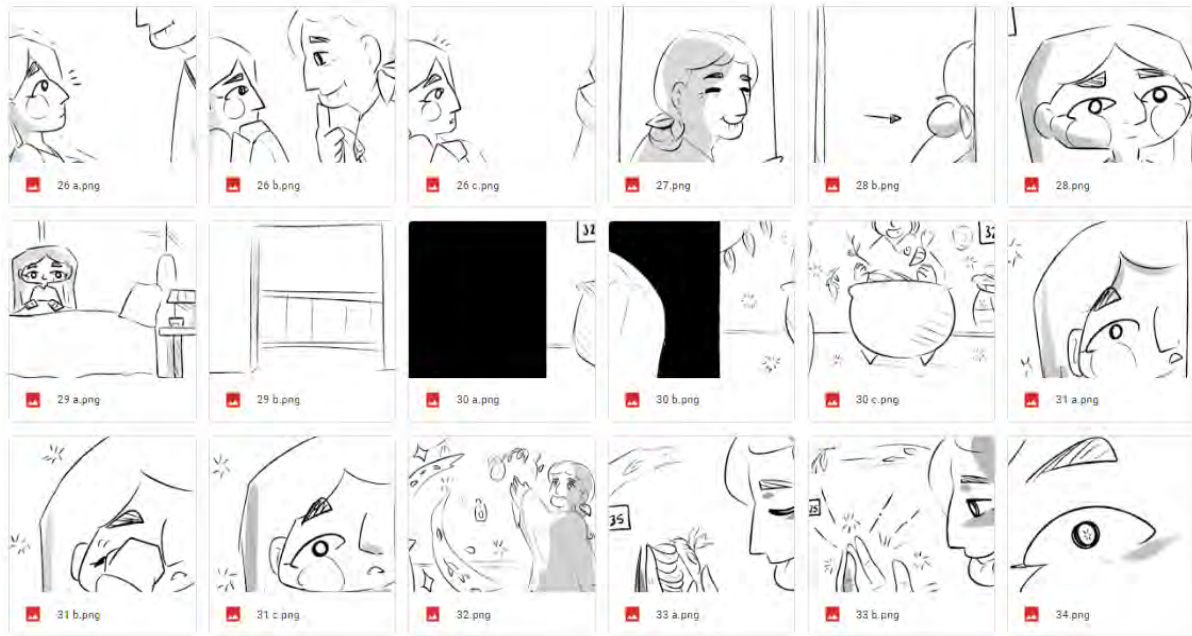
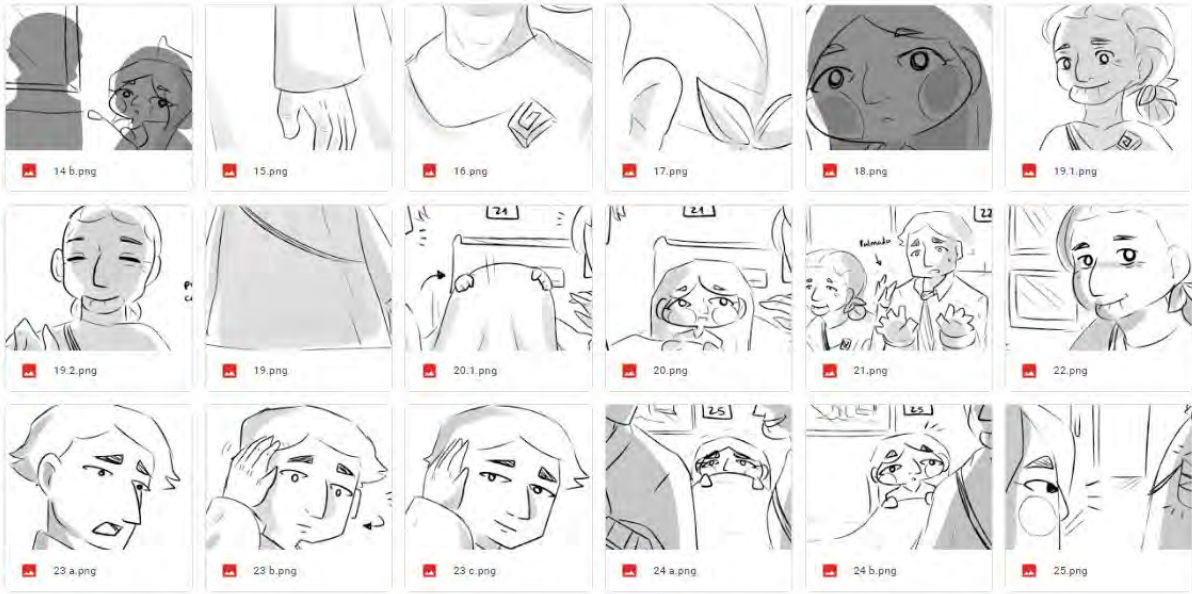
Nolasca (90) está recostada. Luciana se sienta al borde de la cama e intenta tomar las manos de su abuela. Nolasca guía las manos de Luciana hacia su pecho. Luciana está confundida. Nolasca le pide que le acerque su morral. Lo abre, saca un pequeño morral y se lo entrega a Luciana. Luciana va entendiendo cada vez mejor las cosas. A través de unas siluetas en la pared, vemos a Nolasca desvaneciéndose en brillo a través de las sábanas.

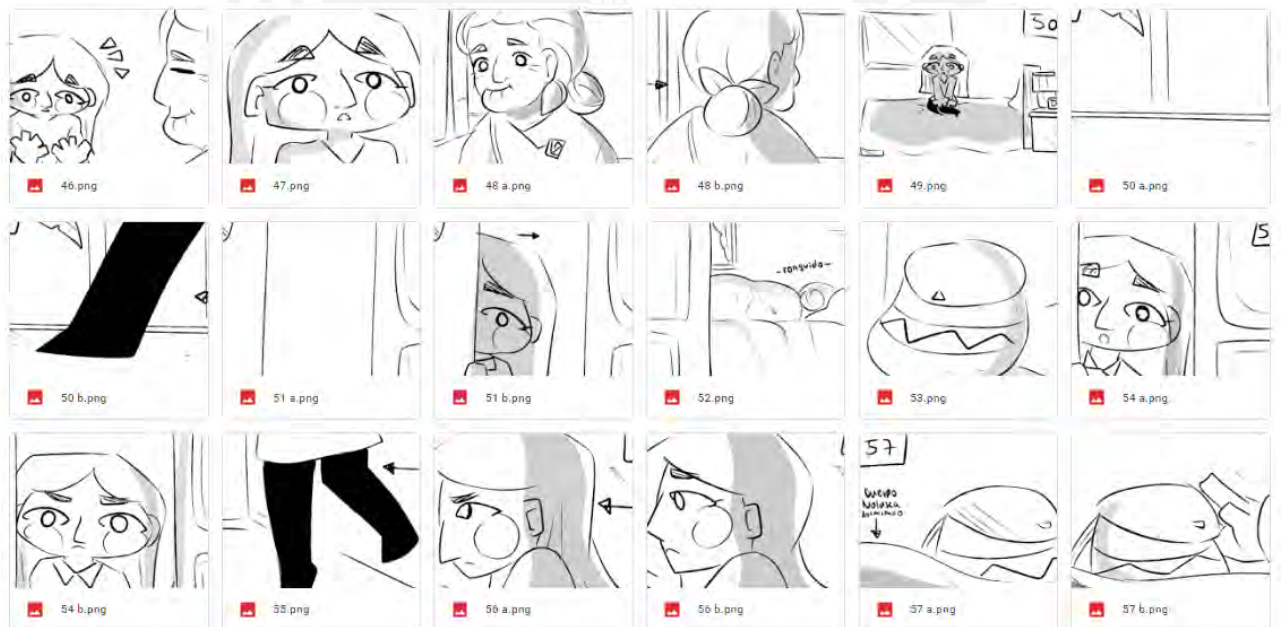
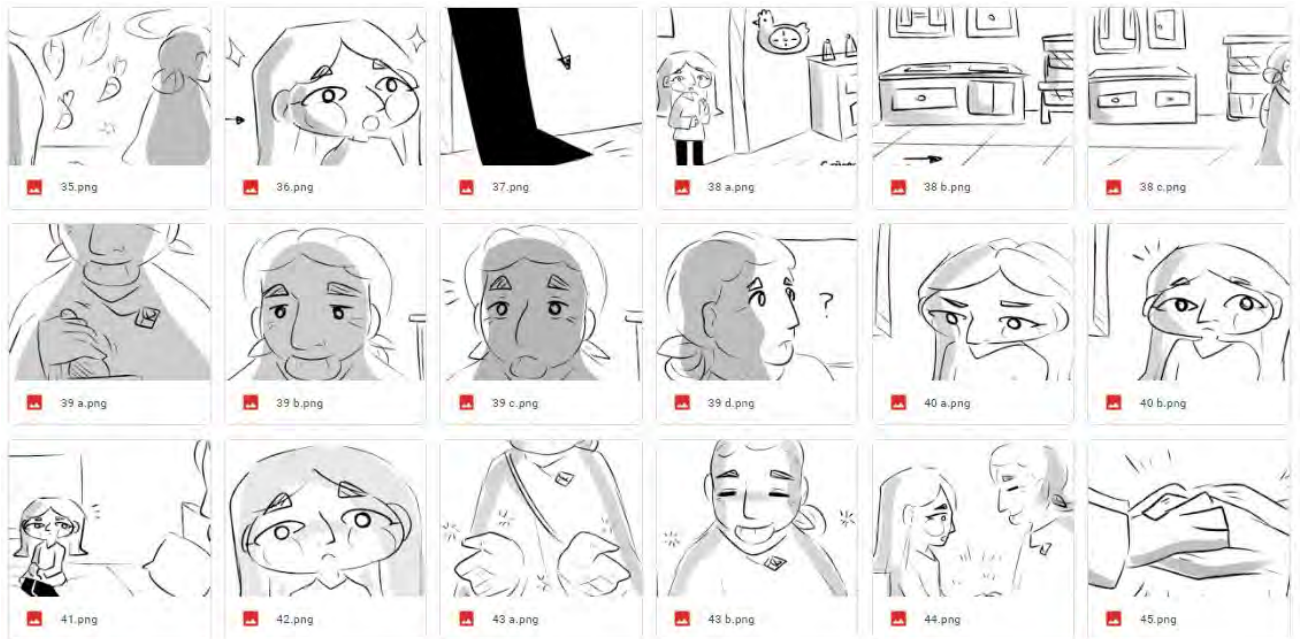
**ANEXO 2****ANIMATIC**

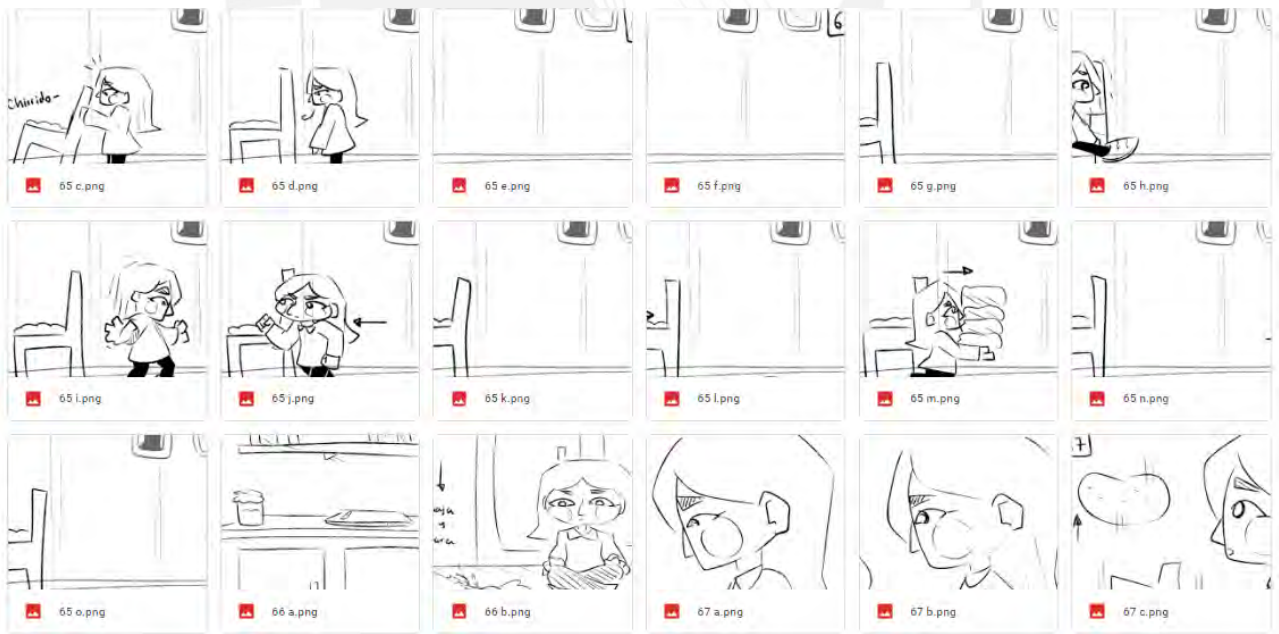
Link de acceso a animatic:

<https://drive.google.com/open?id=1wwkrZcPCObSzXfP77I0bJ2A2cYdsAx4P>

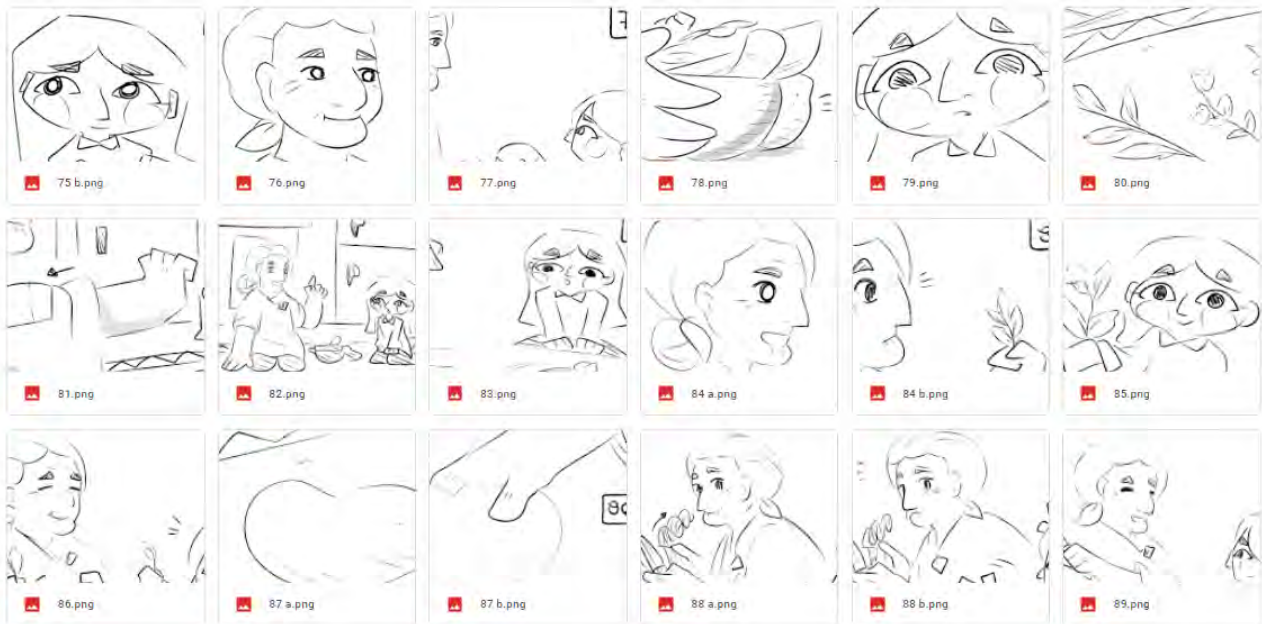
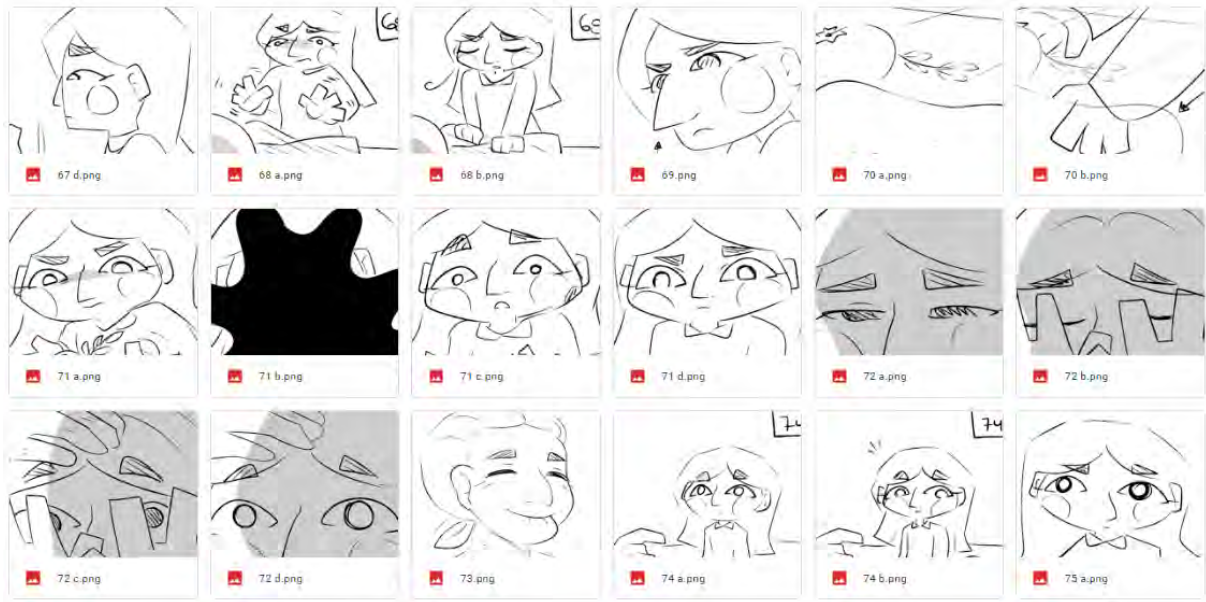
**STORYBOARD**

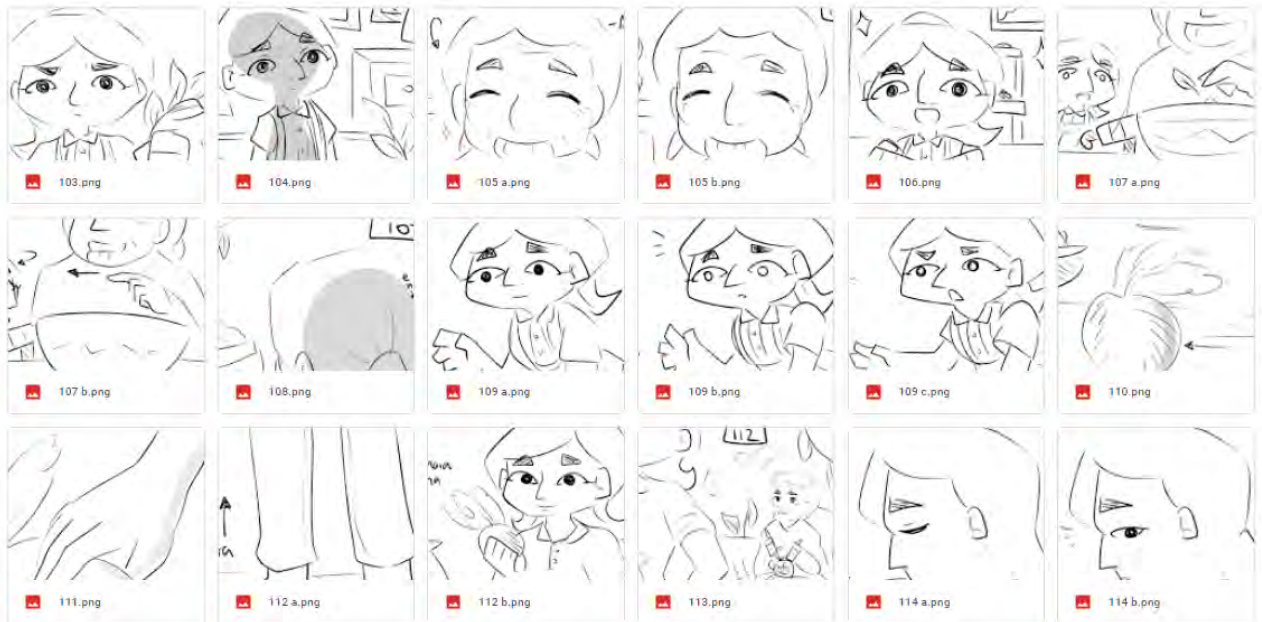
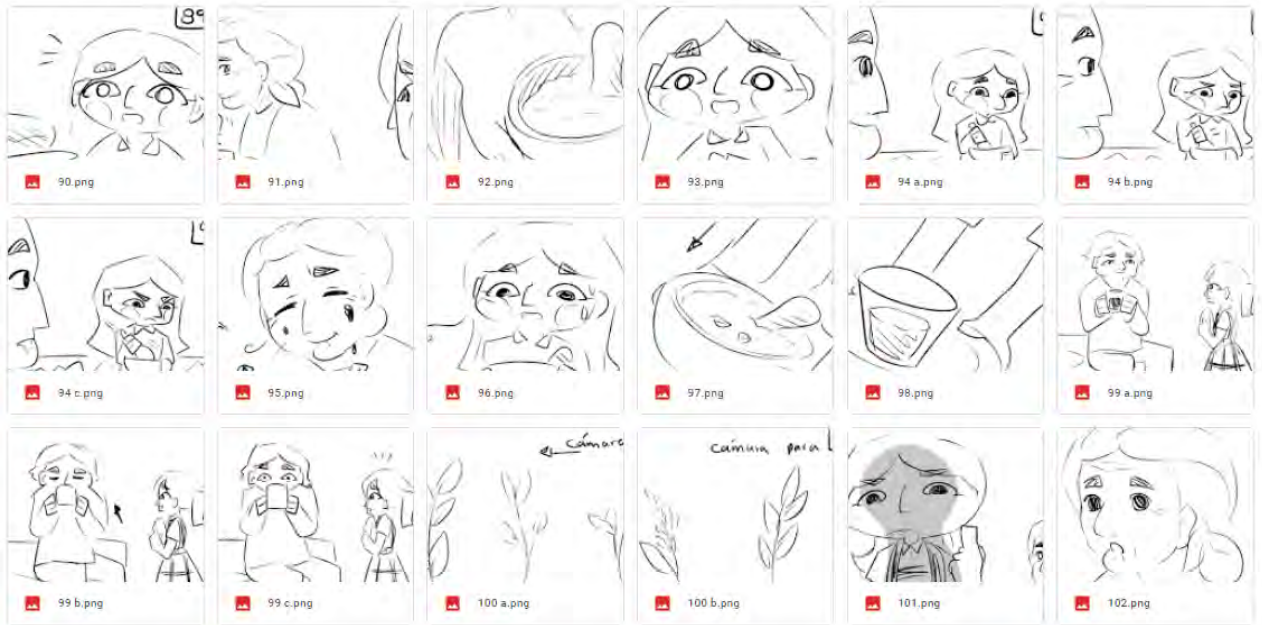


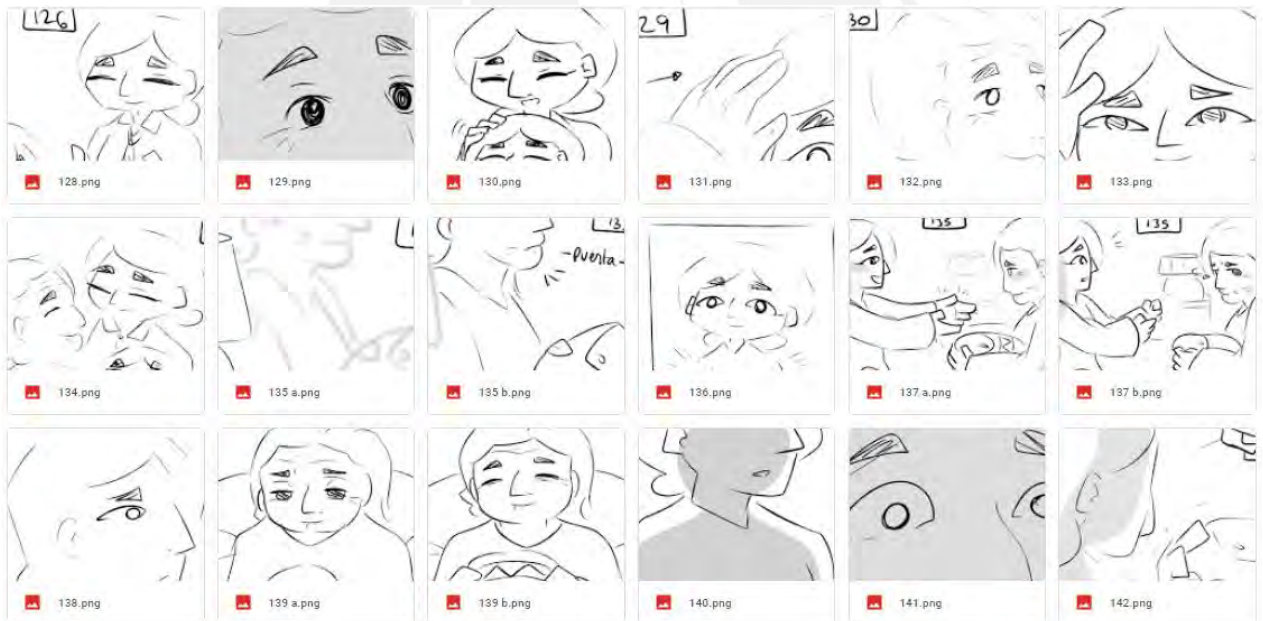
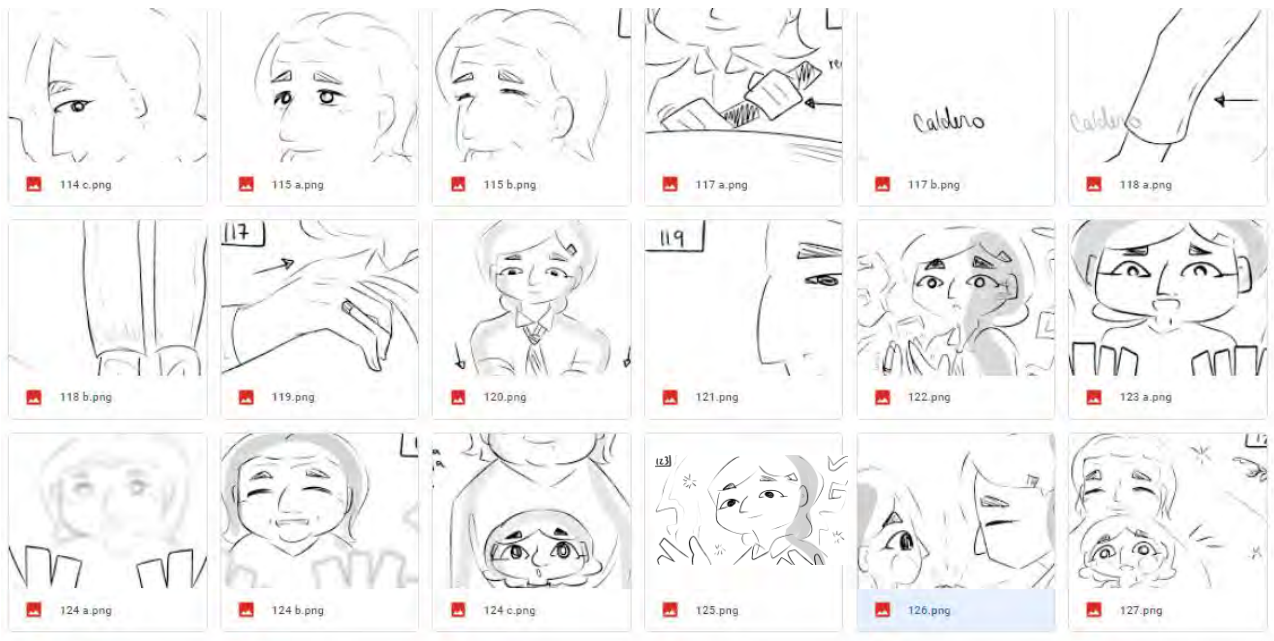


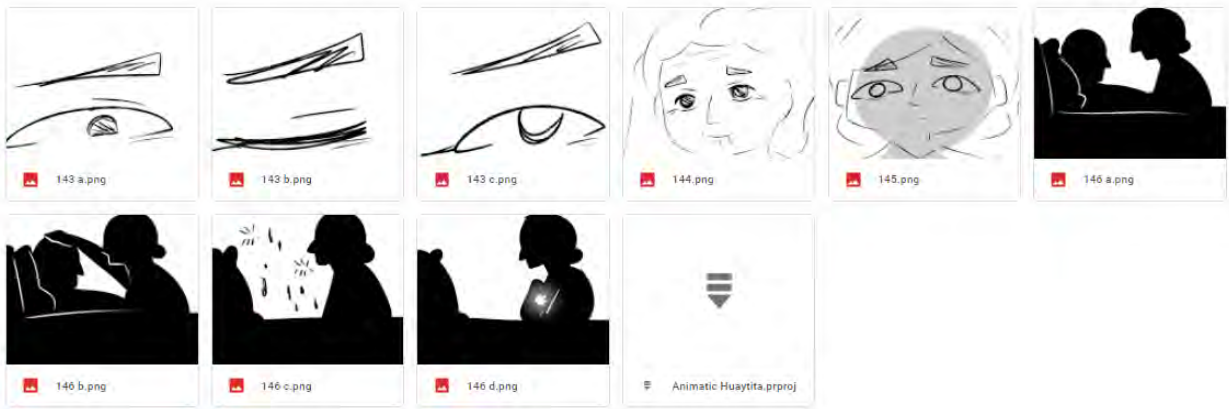












## ANEXO 3

## CONTRATO LABORAL

DENOMINADO COMO "EL CONTRATO" QUE CELEBRA POR UNA PARTE

Kevin Danner Hinojosa Rojas

EN ADELANTE NOMBRADO COMO "EL EMPLEADOR" de DNI

Nº 71200366

Y POR LA OTRA PARTE EL / LA C.

Cesar Luis Segura Vicoso

DENOMINADO EN LO SUCESIVO EL "EMPLEADO", DE DNI

Nº 42410286

AL TENOR DE LAS SIGUIENTES:

**Relación de trabajo:** Para EL EMPLEADO, sus deberes para con EL EMPLEADOR inician el miércoles 23 de octubre del 2019 hasta el domingo 24 de noviembre del 2019 bajo el puesto de musicalizador del corto "HUAYTITA"

**Servicios prestados por el trabajador:**

- EL EMPLEADO deberá componer y grabar la música original que se utilizará en el corto "HUAYTITA".
- Deberá mantener una comunicación constante (vía email, Facebook, WhatsApp y reunión presencial) para coordinar y diseñar la música original con JAHAIRA JULIE DAGA ACEVEDO, en adelante LA DIRECTORA DE SONIDO.
- Deberá revisar los avances de edición que le compartirá LA DIRECTORA DE SONIDO y crear música original que será posteriormente revisada por el grupo realizador del corto "HUAYTITA"
- Entregar los avances en el tiempo acordado con EL EMPLEADOR.
- Realizar las correcciones y/o ajustes que le indiquen LA DIRECTORA DE SONIDO Y EL EMPLEADOR.
- Deberá respetar las horas de trabajo que se coordinen con LA DIRECTORA DE SONIDO Y EL EMPLEADOR.

**Evaluación del desempeño del trabajador:**

- LA DIRECTORA DE SONIDO estará a cargo de notificar el cumplimiento de los deberes del EMPLEADO.

**Causas de Rescisión del Contrato:**

- Si EL EMPLEADO no se comunica en las horas establecidas con LA DIRECTORA DE SONIDO Y EL EMPLEADOR en más de tres ocasiones.
- Si EL EMPLEADO no crea y graba los avances de la música original para el corto "HUAYTITA".
- Si EL EMPLEADO no envía a tiempo los avances de la música original a LA DIRECTORA DE SONIDO.
- Si EL EMPLEADOR y LA DIRECTORA DE SONIDO no se comunican en las horas establecidas con EL EMPLEADO en más de tres ocasiones.
- Si EL EMPLEADOR Y LA DIRECTORA DE SONIDO no comparten los avances de edición con EL EMPLEADO en más de tres ocasiones.
- Si hay cualquier tipo de agresión por parte del EMPLEADO, EL EMPLEADOR O LA DIRECTORA DE SONIDO.

**Remuneración:**

La remuneración es de CUATROCIENTOS CINCUENTA NUEVOS SOLES.

Al EMPLEADO se le depositará su remuneración a la cuenta bancaria BCP de N° 192.176.057750.04 el día sábado 30 de noviembre del 2019.

  
\_\_\_\_\_  
EL EMPLEADO  
\_\_\_\_\_  
EL EMPLEADOR