

★ *Chrono* ★





Una exploración de la cromoterapia a través de la animación digital

Ana Sofia Quintero Lopez

Danna Michelle Hernández Ossa

Institución Universitaria Pascual Bravo

Departamento de Diseño, Animación Digital

Proyecto de Grado

Medellín, Colombia



Índice

Índice.....	3
Dedicatoria.....	4
(chrono).....	4
Resumen.....	5
Introducción.....	6
Capítulo 1. El Problema.....	7
Capítulo 2. Justificación.....	11
A nivel práctico.....	11
A nivel práctico.....	11
A nivel teórico.....	12
A nivel personal y profesional.....	12
Capítulo 3. Objetivos.....	13
Objetivo General.....	13
Objetivos Específicos.....	13
Capítulo 4. Marco Teórico / Referentes Teóricos.....	14
Cromoterapia.....	14
Conceptos simbólicos e icónicos del color en la cromoterapia.....	14
Colores como representación de las emociones.....	15
Referentes artísticos y audiovisuales.....	17
Capítulo 5. Metodología.....	18
1. Eje narrativo de la historia.....	18
3. Diseño visual: creación de personajes, escenarios y paletas cromáticas.....	19
4. Creación del corto animado (proyección futura).....	19
Cronograma tentativo.....	19
Roles dentro del equipo:.....	20
5. Difusión y retroalimentación.....	20
Capítulo 6. Resultados del Proyecto.....	21
Capítulo 7. Conclusiones.....	22
Referentes Bibliográficos.....	24
Referentes Filmográficos.....	27
Anexos.....	28
Anexo 1 Libro de producción Una exploración de la cromoterapia a través de la animación digital.....	29



Dedicatoria

(chrono)

A Chrono, mi compañero incondicional y fuente infinita de amor e inspiración.

Hace ocho años llegaste a mi vida, y desde entonces has estado a mi lado en cada momento, acompañándome con tu mirada tranquila y tu presencia constante. Gracias por ser mi refugio en los días difíciles, por tus ronroneos que calman el alma y por recordarme que incluso en los silencios, hay amor.

A ti y a tu hermano Ares, mis pequeños pilares, les debo más de lo que las palabras pueden expresar. Sus travesuras, su cariño y su compañía me han dado fuerzas para seguir adelante cuando más lo necesitaba.

Chrono, tú no solo eres el protagonista de este proyecto, también eres el corazón que le dio vida. Este trabajo es un homenaje a todo lo que me has enseñado: la paciencia, la ternura y la belleza de los pequeños momentos.

Los amo con todo mi corazón.



Resumen

El presente proyecto propone explorar el color como eje narrativo y emocional dentro de la animación, inspirándose en los principios simbólicos de la cromoterapia. Tradicionalmente, el color ha sido tratado como un recurso decorativo o de ambientación, pero este trabajo busca resignificar como un lenguaje visual autónomo, capaz de transmitir emociones y construir significado por sí mismo.

A partir de referentes teóricos como Arnheim (1974), Itten (1961), Kandinsky (1911) y Goethe (1810), se sostiene que cada color posee un valor psicológico y expresivo. Asimismo, la cromoterapia ofrece un marco simbólico que asocia los colores con estados emocionales (por ejemplo, azul = calma, rojo = vitalidad, amarillo = alegría, verde = equilibrio). Aunque no tiene validez científica, su potencial artístico y narrativo la convierte en una fuente de inspiración creativa para el lenguaje audiovisual.

El proyecto plantea la creación de un libro de producción que compile todo el proceso conceptual y visual, que evidencie cómo los colores pueden funcionar como narradores emocionales. La metodología, de tipo cualitativo y exploratorio, integra la revisión teórica con la experimentación artística, desarrollando etapas como el diseño narrativo, la creación de personajes y escenarios, y la elaboración de paletas cromáticas.

A nivel teórico, la propuesta aporta a la comprensión del color como recurso narrativo dentro de la animación; a nivel práctico, ofrece un ejemplo de aplicación artística que puede servir como recurso pedagógico y comunicativo; y a nivel personal y profesional, constituye un espacio de experimentación creativa y fortalecimiento técnico para las creadoras.

En síntesis, el proyecto busca demostrar que el color puede dejar de ser un elemento decorativo para convertirse en el protagonista narrativo de la animación, estableciendo un puente entre arte, emoción y comunicación visual.



Introducción

Este trabajo de grado busca explorar el color como un lenguaje narrativo dentro de la animación digital, tomando como inspiración la cromoterapia. A lo largo del tiempo, el color ha acompañado al ser humano como una forma de expresión y comunicación, capaz de transmitir emociones, sensaciones y significados más allá de las palabras. En el arte y la animación, su uso no solo aporta belleza visual, sino que también puede influir directamente en cómo el espectador percibe y siente una historia.

La cromoterapia, aunque no cuenta con una validación científica, ofrece un sistema simbólico muy interesante que relaciona los colores con diferentes estados emocionales. A partir de este enfoque, nuestro proyecto busca trasladar esas asociaciones al lenguaje audiovisual, utilizando el color como una herramienta que comunica emociones y transforma el ambiente narrativo de una manera más sensorial. En este sentido, el color deja de ser un detalle decorativo para convertirse en un verdadero narrador dentro de la animación.

Bajo esta idea nace Chrono, un corto animado que cuenta la historia de un gato cuyas emociones se reflejan a través de los colores de su cuerpo. Cada tono expresa un estado emocional distinto, permitiendo que el público comprenda sus sentimientos sin necesidad de palabras. A través de este experimento visual, buscamos demostrar que el color puede contar una historia por sí mismo y conectar emocionalmente con quien observa. Además, el proyecto pretende aportar una mirada diferente al campo de la animación digital, integrando la teoría del color con la expresión artística y la psicología emocional. Más allá de lo técnico, Chrono es una propuesta creativa que invita a reflexionar sobre cómo los colores pueden influir en las emociones, construir atmósferas y generar empatía.

En conjunto, este trabajo no solo se enfoca en crear una pieza animada, sino también en ofrecer una experiencia visual que combine arte, emoción y simbolismo. Con ello, buscamos reafirmar que el color tiene la capacidad de ser un lenguaje por sí mismo, capaz de contar historias y provocar sensaciones profundas en el espectador.

Declaración sobre el uso de herramientas de Inteligencia Artificial

Durante el desarrollo del presente trabajo de grado, se emplearon herramientas de inteligencia artificial como apoyo en la revisión de estilo, organización de ideas y redacción académica, bajo la orientación y supervisión del autor y el asesor. Su uso se realizó de manera ética, responsable y transparente, sin delegar en dichas herramientas la elaboración del contenido original ni la interpretación de los resultados. Las decisiones conceptuales, metodológicas y creativas corresponden íntegramente a la autora, garantizando la autenticidad, integridad y validez académica del documento.



Capítulo 1. El Problema

En la mayoría de producciones animadas y cinematográficas, el color se utiliza como un complemento estético, un recurso que apoya la narrativa pero que rara vez ocupa un papel protagónico en la construcción del relato. El color suele estar presente como apoyo a la ambientación, la identidad visual o la caracterización de personajes (Arnheim, 1974; Itten, 1961), pero pocas veces se convierte en el eje que dirige la experiencia del espectador.

Esto genera un vacío creativo: el color pierde su potencial de comunicar emociones directamente y se limita a una función meramente decorativa. Como afirma Rudolf Arnheim (1974), el color no solo cumple una función ornamental, sino que también puede actuar como un medio expresivo autónomo que influye en la percepción y despierta respuestas emocionales inmediatas. Esta perspectiva sugiere que el color posee la capacidad de transmitir estados de ánimo, intensificar el dramatismo de una escena o incluso guiar la atención del espectador hacia elementos clave de la narrativa.

De este modo, cuando se relega a un plano secundario, se desperdicia la capacidad del color para convertirse en un verdadero lenguaje narrativo. Ignorar este potencial significa perder una herramienta fundamental que, bien utilizada, puede transformar la experiencia audiovisual en un proceso más inmersivo, sensible y cargado de significado.

No obstante, existen producciones reconocidas que han demostrado el enorme potencial expresivo del color. En *E.T. El Extraterrestre* (Spielberg, 1982), por ejemplo, los tonos cálidos en las escenas familiares contrastan con los fríos en los momentos de incertidumbre, reforzando la carga emocional sin necesidad de diálogos (Bordwell & Thompson, 2010). En *The Wizard of Oz* (Fleming, 1939), el salto del sepia al color marcó un antes y un después en el cine, convirtiéndose en un recurso narrativo que expresa el paso de un mundo gris a uno de fantasía (Cook, 2004). En *Hero* (Yimou, 2002), la historia se cuenta a través de paletas cromáticas completas (rojo, azul, blanco, verde), que representan distintos estados emocionales y versiones de la verdad (Zhang, 2007). En *Inside Out* (Docter, 2015), cada emoción es representada por un color específico, facilitando la conexión emocional del espectador con los personajes (Rivera, 2016). En *Coco* (Molina & Unkrich, 2017), los contrastes entre el mundo de los vivos y de los muertos se construyen a partir de la saturación cromática, transmitiendo calidez y vitalidad (Del Toro, 2018). En *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (Persichetti, 2018), se utilizan estilos visuales y paletas contrastantes para diferenciar universos y personajes, mostrando cómo el color puede transformar la percepción de la narrativa (Booker, 2019). Incluso en *The Red Shoes* (Powell & Pressburger, 1948), el rojo de las zapatillas adquiere un peso simbólico que dirige la trama y las emociones de los protagonistas (Brown, 1996).



Estos ejemplos nos muestran que el color tiene un potencial narrativo inmenso, pero también evidencian que no es común encontrar producciones que hagan de él el centro absoluto de la narrativa. Como señala Eisner (1998), el color tiene la capacidad de alterar percepciones y transmitir atmósferas que no requieren palabras, pero la industria suele reducirlo a un papel secundario. Este señalamiento resulta especialmente relevante si se considera que, en muchas ocasiones, el espectador percibe el color de manera subconsciente, integrándose a su experiencia emocional sin necesariamente ser consciente de su impacto.

Arnheim (1974) también afirma que el color funciona como un lenguaje visual autónomo, capaz de evocar respuestas emocionales inmediatas. De acuerdo con su perspectiva, el color posee la facultad de construir significado por sí mismo, sin depender exclusivamente de la forma o el movimiento. Johannes Itten (1961), en su teoría del color, sostiene que cada tono posee un carácter psicológico que puede guiar el estado de ánimo del espectador, lo que amplía la posibilidad de que los colores se utilicen como protagonistas narrativos. A pesar de estas contribuciones, el color como eje central de la narración audiovisual sigue siendo un campo poco explotado en la animación (Wells, 2002).

La cromoterapia, por su parte, nos da un punto de partida simbólico y artístico. Según Ghadiali (1927), creador del sistema Spectro-Chrome, cada color posee cualidades energéticas que pueden asociarse a diferentes estados de ánimo: azul = calma, rojo = vitalidad, amarillo = alegría, verde = equilibrio, entre otros. Aunque este enfoque no está validado por la ciencia, resulta valioso como inspiración para proyectos creativos que buscan resignificar la relación entre color y emoción. Goethe (1810/1970) en su *Teoría de los colores* ya exploraba cómo cada tonalidad podía provocar efectos anímicos distintos. Kandinsky (1911) también se preguntó por el poder espiritual de los colores, asociando el azul con la profundidad y el amarillo con la vitalidad (Kandinsky, 1911/1994). Desde el arte contemporáneo, artistas como James Turrell han construido experiencias inmersivas únicamente con luz y color, demostrando que estos elementos por sí solos pueden transformar la percepción del espacio y las emociones (Adcock, 1990).

Al examinar el panorama de la animación artística y experimental, se encuentra que aún son escasas las propuestas que traducen estas asociaciones de la cromoterapia en producciones visuales narrativas. Si bien artistas como Norman McLaren y Oskar Fischinger experimentaron con el color en relación con la música y el movimiento (Moritz, 2004), todavía no se ha consolidado un cuerpo de obras que tomen explícitamente la cromoterapia como motor narrativo. Wells (2002) sostiene que la animación experimental ofrece un terreno fértil para expandir los límites del lenguaje audiovisual, pero reconoce que la industria dominante privilegia narrativas más tradicionales. Esto deja un espacio abierto para explorar nuevas propuestas que pongan al color como protagonista narrativo.



Este vacío se puede explicar en parte porque la animación ha sido históricamente asociada a la narrativa infantil o comercial, donde el color cumple un rol identificable pero no siempre experimental (Crafton, 1993). Esta tendencia limitó durante décadas la posibilidad de pensar el color como un recurso expresivo autónomo, reduciéndolo a un elemento de acompañamiento antes que a un motor de significación.

Sin embargo, en el campo académico y artístico, se abre la posibilidad de resignificar el color desde nuevas perspectivas, integrando teorías alternativas como la cromoterapia. Esta apertura permite reconocer que el color puede convertirse en un catalizador narrativo capaz de generar vínculos emocionales más profundos con el espectador. Este cruce entre lo simbólico, lo estético y lo narrativo es justamente el terreno que este proyecto busca explorar, proponiendo un camino donde la animación dialogue con los efectos emocionales del color para expandir sus posibilidades expresivas.

En este contexto, el problema que se identifica es doble: por un lado, el color no ha sido suficientemente explorado como un lenguaje narrativo autónomo dentro de la animación; y por otro, la cromoterapia, como inspiración simbólica y estética, aún no ha sido utilizada de manera amplia para crear relatos audiovisuales que comuniquen emociones de forma directa.

De ahí que este trabajo se plantee como una propuesta innovadora, que pretende no solo crear un corto animado, sino también abrir la discusión sobre el papel del color como motor narrativo. El proyecto se ubica en la intersección entre arte, diseño y animación, mostrando que los colores, con toda su carga simbólica y emocional, pueden convertirse en el corazón de una narración audiovisual.

Asimismo, busca evidenciar que la experimentación cromática no es únicamente un recurso estilístico, sino una herramienta capaz de provocar reacciones emocionales profundas en el espectador, articular significados simbólicos y plantear nuevas formas de comprensión del relato audiovisual. La propuesta, además, apunta a generar un marco de reflexión en el que el color se asuma como un lenguaje expresivo con autonomía propia, lo que abre la posibilidad de replantear la forma en que se construyen los relatos animados.

De esta manera, se abre un horizonte en el que la cromoterapia y la animación convergen para generar un lenguaje expresivo alternativo y enriquecedor, un espacio en el que el color deja de ser un acompañante y pasa a ser protagonista en la construcción de sentido y en la experiencia estética del espectador. Podemos entonces preguntarnos: ¿Cómo crear una animación que promueva y exponga de manera óptima los conceptos



más relevantes de la cromoterapia, convirtiendo el color en un recurso narrativo y emocional?



Capítulo 2. Justificación

El desarrollo de este proyecto es fundamental porque nos permite responder a distintos niveles de impacto que emergen del vacío existente en el uso del color como protagonista narrativo en la animación. Tradicionalmente, el color ha sido concebido como un complemento estético subordinado a la forma o a la trama, lo que limita su potencial expresivo. Este trabajo busca resignificar como un lenguaje visual autónomo, tomando como punto de partida los principios simbólicos de la cromoterapia. Al hacerlo, no solo ampliamos los horizontes de la animación como medio artístico, sino que también abrimos nuevas rutas de exploración en la relación entre arte, teoría del color y comunicación visual.

A nivel práctico

La idea de producir un corto que demuestra cómo el color puede convertirse en protagonista dentro de la narrativa audiovisual plantea un aporte directo a la práctica animada. De no realizarse, seguiríamos atrapados en modelos narrativos clásicos donde el color ocupa un rol secundario. Como señala Wells (2002), la animación experimental permite generar discursos que rompen con las estructuras tradicionales, abriendo nuevas posibilidades narrativas. Bendazzi (2016) también afirma que la animación es un lenguaje autónomo capaz de expresar emociones y conceptos sin necesidad de apoyarse únicamente en la palabra o la trama. En este sentido, este proyecto muestra que el color no es un adorno, sino un elemento estructural de la narración. Tal planteamiento beneficia a nosotras como creadoras al consolidar una propuesta experimental, enriquece a la institución al visibilizar un proyecto innovador, y ofrece a la comunidad animadora un referente metodológico para expandir el papel del color en la construcción de relatos.

A nivel práctico

Este trabajo puede funcionar como recurso pedagógico y comunicativo para quienes buscan comprender la relación entre color y emoción de manera clara y visual. Arnheim (1974) destaca que la percepción visual es una vía fundamental para acceder al conocimiento y que las artes visuales pueden convertirse en un medio poderoso para la comprensión de ideas abstractas. Eisner (2000) señala que el arte cumple una función educativa al permitir que los estudiantes exploren y comprendan el mundo desde diferentes lenguajes. Bajo esta perspectiva, la animación basada en la cromoterapia puede ser un recurso para psicólogos, educadores y estudiantes que buscan traducir conceptos complejos en experiencias visuales directas. De no realizarse este proyecto, se



mantendría una brecha entre teoría y práctica, limitando el acceso a un conocimiento visual accesible sobre la conexión entre colores y emociones.

A nivel teórico

El aporte teórico consiste en responder a un vacío en la exploración del color como recurso narrativo central en la animación. Existen propuestas clásicas, como Goethe (1810), Kandinsky (1911) e Itten (1961), que señalan cómo los colores evocan sensaciones y estados emocionales. Barthes (1964) añade que el color es un signo cultural que estructura discursos visuales. En el ámbito de la animación, Wells (2002) sostiene que la experimentación abre posibilidades para repensar los lenguajes audiovisuales. Sin embargo, pocos estudios trasladan estos marcos directamente al lenguaje animado, integrando la cromoterapia como recurso simbólico. Este proyecto tiende un puente entre teoría y práctica: propone cómo conceptos cromáticos provenientes del arte y la psicología pueden incorporarse en la animación para enriquecer la narrativa audiovisual. De no existir, dicho puente seguiría pendiente, dejando a la animación sin una referencia clara que combine simbología cromática con narrativa visual.

A nivel personal y profesional

Para nosotras como animadoras, este trabajo representa un espacio de experimentación y consolidación profesional. Furniss (2008) afirma que la animación experimental impulsa la innovación en el medio, al permitir que los creadores se aparten de los caminos convencionales. Thomas y Johnston (1981) subrayan que el crecimiento del animador depende de su capacidad para explorar y proponer nuevas formas de expresión. Bajo esta línea, este proyecto nos permite explorar hasta dónde puede expandirse la animación como lenguaje visual. Al centrar el proceso en el color, fortalecemos nuestras habilidades conceptuales y técnicas, lo que se refleja en un portafolio con valor académico, artístico y laboral. A la comunidad de animadores, se le ofrece un referente experimental sobre cómo trabajar con el color desde un enfoque emocional y narrativo. No realizar este proyecto significa privarnos de un proceso de aprendizaje clave y restarle a la comunidad un ejemplo de cómo resignificar el papel del color en la animación contemporánea.



Capítulo 3. Objetivos

Objetivo General

Crear un libro de producción inspirado en la cromoterapia como eje narrativo de la historia, y que use los colores como representación de las emociones

Objetivos Específicos

- Describir los conceptos simbólicos e icónicos del color de acuerdo a la cromoterapia
- Desarrollar un libro de producción que recopila todo el proceso creativo para la creación del corto animado.



Capítulo 4. Marco Teórico / Referentes Teóricos

El marco teórico de este proyecto se construye a partir de la integración de referentes artísticos, teóricos y conceptuales que exploran el color como recurso narrativo y emocional. Aquí se presentan las categorías de investigación que orientan el trabajo: la cromoterapia, los colores como representación de las emociones, los conceptos simbólicos e icónicos del color, el libro de producción como concepto. Además, se incluyen referentes históricos y contemporáneos, desde Kandinsky, McLaren y Fischinger hasta Pixar y Steve Cutts, que permiten enriquecer la discusión con ejemplos concretos.

Cromoterapia

La cromoterapia es una práctica que propone asociar colores con estados de ánimo y procesos psico-emocionales. Aunque su validez como terapia clínica es cuestionada en la psicología científica, su sistema simbólico resulta útil como insumo creativo para proyectos artísticos y audiovisuales. En los materiales históricos del sistema *Spectro-Chrome* (Ghadiali, 1927) se atribuyen propiedades definidas a cada color por ejemplo, azul para calma, rojo para vitalidad, amarillo para alegría y verde para equilibrio que pueden servir como punto de partida conceptual para traducir emociones en imágenes animadas (Ghadiali, 1927/2018).

Además, la reflexión artística sobre el color apoya esta lectura simbólica: Goethe, en su *Theory of Colours* (1810/1970), exploró cómo el color afecta la percepción y el ánimo, afirmando que “el color ejerce una influencia directa sobre el alma” (Goethe, 1810/1970, p. xx). Kandinsky, en *Concerning the Spiritual in Art*, explícita la potencia expresiva del color: “Colour is the keyboard. The eyes are the hammers, the soul is the piano with many strings” (Kandinsky, 1911/1994, p. xx). Estas formulaciones artísticas sugieren que el color no sólo acompaña la forma, sino que puede actuar directamente sobre la experiencia emocional del espectador.

Conceptos simbólicos e icónicos del color en la cromoterapia

Los colores poseen un valor simbólico que puede convertirse en ícono narrativo dentro de la animación. Desde la cromoterapia, el rojo se asocia con energía y pasión, el



azul con calma, el amarillo con vitalidad y el verde con equilibrio. Estos valores dialogan con las propuestas de Goethe, Itten y Kandinsky, quienes también otorgan significados emocionales a los colores desde la teoría del arte.

Barthes (1964/1986) explica que todo signo visual puede funcionar como un sistema de significados. Así, un escenario rojo no es solo un recurso estético, sino que activa emociones de tensión o urgencia; un ambiente azul refuerza la serenidad o la melancolía. Para Kandinsky, la unión entre color y forma abstracta podía despertar resonancias interiores en el espectador (Kandinsky, 1911/1994). Esta visión respalda nuestro objetivo de que los colores se convierten en narradores emocionales dentro del corto animado.

Colores como representación de las emociones

La relación entre color y emoción ha sido abordada tanto por teóricos del arte como por psicólogos. Itten desarrolla principios de contraste y combinaciones cromáticas que influyen en la lectura emocional de una imagen (Itten, 1961/1970). Lüscher propuso, mediante su *Lüscher Color Test* (1971), un método proyectivo donde las preferencias cromáticas reflejan estados funcionales o emocionales del sujeto. Barthes (1964/1986) recuerda que el color puede funcionar como signo dentro de sistemas culturales y semióticos, siendo capaz de construir significados que excedan la mera decoración.

En la práctica audiovisual contemporánea, varios ejemplos ilustran cómo el color guía la narración y la comprensión emocional: *Inside Out* (Docter, 2015) asocia cada emoción a un color concreto (Joy = amarillo, Sadness = azul, Anger = rojo, Disgust = verde, Fear = violeta), decisión tomada tras asesoría psicológica y diseñada para facilitar la lectura emocional del público (The Atlantic, 2015). *Coco* (Molina & Unkrich, 2017) separa cromáticamente el mundo de los vivos y el de los muertos mediante saturaciones y paletas contrastantes; *Soul* (Docter, 2020) usa diferentes tratamientos cromáticos para distinguir lo terrenal de lo espiritual; *Turning Red* (Shi, 2022) utiliza el rojo como eje metafórico de transformación emocional; y films como *Hero* (Zhang, 2002) y *The Wizard of Oz* (Fleming, 1939) muestran cómo paletas completas o transiciones cromáticas pueden codificar versiones narrativas y pasos entre mundos. Estos casos constituyen evidencia práctica de que el color no solo acompaña la escena, sino que puede construir significado.



Libro de producción

El libro de producción organiza y comunica el proceso creativo de una obra animada. Según Sánchez-Navarro (2006), debe incluir guión, sinopsis, diseño de personajes, paletas cromáticas y storyboard. Wells (2002) destaca que en la animación experimental el libro puede ser más flexible, adaptándose a lo expresivo. Cervera (2010) lo describe como un documento de comunicación para el equipo creativo, mientras que Acuña (2018) lo entiende como un puente entre la idea y la producción.

En nuestro caso, el libro de producción no será solo un registro, sino una guía conceptual que articula la cromoterapia con la animación. A partir de la comparación entre distintos autores, seleccionaremos las secciones más pertinentes para que el libro refleje cómo los colores narran emociones y no solo cómo se planifica técnicamente un corto animado.



Referentes artísticos y audiovisuales

- **Goethe (1810):** en *Theory of Colours* reflexionó sobre la influencia psicológica del color, destacando su efecto directo sobre las emociones.
- **Kandinsky (1911/1994):** pintor ruso que en *De lo espiritual en el arte* planteó que cada color tiene un efecto psicológico único. Su exploración del azul como símbolo de lo infinito y el amarillo como energía vital demuestra cómo el color puede tener autonomía narrativa.
- **Oskar Fischinger (1938):** pionero de la animación abstracta. En *An Optical Poem* utilizó figuras y colores al ritmo de Liszt, validando la idea de que el color puede ser tan expresivo como la música.
- **The Wizard of Oz (Fleming, 1939):** marcó un hito en la historia del cine al utilizar la transición del sepia al color como metáfora visual del paso de lo cotidiano a lo fantástico.
- **Norman McLaren (1949):** animador escocés que integró música y color como lenguaje. En *Begone Dull Care*, pintó directamente sobre celuloide, sincronizando color y sonido para generar experiencias sensoriales.
- **Hero (Zhang, 2002):** estructuró narrativamente cada capítulo de la historia mediante un color dominante, reforzando el vínculo entre cromatismo y relato.
- **Pixar:** estudio contemporáneo que ha explorado el color de forma narrativa. En *Up* (Docter, 2009) los tonos cálidos representan amor y nostalgia; en *Inside Out* (2015) cada emoción tiene su color; en *Coco* (2017) los colores vibrantes construyen mundos simbólicos; y en *Soul* (2020) las tonalidades etéreas diferencian planos existenciales.
- **Steve Cutts (2017):** animador contemporáneo que en *Happiness* muestra cómo con un estilo sencillo y paletas contrastantes se puede transmitir un mensaje social fuerte. Su obra refuerza que el color no necesita complejidad técnica para ser narrativo.



Capítulo 5. Metodología

La metodología de este proyecto se orienta a construir un proceso claro y estructurado que permita llevar las ideas conceptuales sobre la cromoterapia y el color hacia productos animados concretos: el libro de producción. Para ello, se plantea un enfoque cualitativo, exploratorio y creativo, basado en la revisión teórica, la organización de referentes y la aplicación práctica en la animación digital.

1. Eje narrativo de la historia

El primer paso metodológico consiste en definir un eje narrativo donde el color sea protagonista y funcione como recurso central de comunicación de emociones. McCloud (1993) señala que las imágenes pueden constituir un sistema narrativo autónomo, donde el color adquiere la capacidad de expresar significados sin palabras. En este sentido, la historia se desarrollará a partir de asociaciones cromáticas que representen estados emocionales, construyendo una narrativa visual más que textual.

Para visualizar este planteamiento, el storyboard se convierte en la herramienta central. Según Thomas y Johnston (1981), el storyboard permite prever la coherencia narrativa y garantizar que cada elemento visual (incluido el color) funcione como parte integral de la historia. De esta manera, el eje narrativo se consolidará como puente entre la teoría revisada y la práctica creativa, asegurando que el color guíe la percepción del espectador.

Actividades contempladas: revisión de referentes visuales y narrativos; escritura de un guión conceptual; elaboración del storyboard como guía de la narrativa cromática.

2. Libro de producción

El libro de producción será la guía estructural del proyecto. Para Sánchez-Navarro (2006), este documento organiza los elementos fundamentales de una obra animada —guión, sinopsis, diseño de personajes, paletas cromáticas y storyboard— de manera que el equipo creativo pueda mantener una visión común. Cervera (2010) lo define como un documento de comunicación que articula la idea con la práctica, mientras que Acuña (2018) lo interpreta como un puente entre la concepción artística y su materialización en la producción.



En nuestro caso, el libro de producción no será solo un registro técnico, sino un mapa conceptual que articula la cromoterapia con la animación. Wells (2002) afirma que en la animación experimental los documentos de planificación deben adaptarse a lo expresivo, lo cual respalda la flexibilidad con la que se abordará este recurso. El libro incluirá sinopsis, guión, diseño de personajes y escenarios, paletas cromáticas vinculadas a emociones, storyboard, animatics y justificación conceptual del uso del color.

Actividades contempladas: definición de la estructura del libro; selección y organización de materiales conceptuales; redacción y diseño del documento final.

3. Diseño visual: creación de personajes, escenarios y paletas cromáticas.

La creación de personajes, escenarios y paletas cromáticas constituye una etapa central. Según Furniss (2008), la animación se construye como un lenguaje estético donde cada decisión visual contribuye a la experiencia narrativa. En este sentido, los personajes y escenarios estarán diseñados para que los cambios cromáticos transmitan directamente emociones, alineados con los principios de la cromoterapia.

Asimismo, Itten (1961) destacó que las combinaciones cromáticas y los contrastes son detonantes psicológicos en la percepción visual, lo que fundamenta la importancia de elaborar paletas coherentes y expresivas. Por ello, cada personaje tendrá una relación simbólica con una gama cromática específica, y los escenarios se diseñarán para reforzar los estados emocionales narrados.

Actividades contempladas: desarrollo de bocetos de personajes y escenarios; elaboración de paletas cromáticas inspiradas en la cromoterapia; pruebas visuales para verificar la efectividad emocional.

4. Creación del corto animado (proyección futura)

La realización del corto completo no forma parte inmediata de la metodología, pero sí constituye la proyección del proyecto. Tanto el libro de producción como el corto servirán como base sólida para expandir los hallazgos y consolidar un relato donde el color sea el eje narrativo y emocional.

Cronograma tentativo



Mes 1: investigación teórica y visual (cromoterapia, referentes artísticos y cinematográficos).

Mes 2: definición del eje narrativo, construcción de guión y storyboard.

Mes 3: diseño de personajes, escenarios y elaboración del libro de producción.

Mes 4: producción del corto (animatic, animación inicial).

Mes 5: postproducción del corto (sonido, efectos, montaje final).

Mes 6: presentación, retroalimentación y ajustes.

Roles dentro del equipo:

Dirección de arte y conceptualización: encargado de definir el eje narrativo del color y su coherencia estética.

Diseño de personajes y escenarios: responsable de las pruebas visuales y la aplicación de las paletas cromáticas.

Animación digital: encargado de la producción del corto en software especializado.

Postproducción: encargado de integrar sonido, música y efectos visuales.

Gestión y coordinación: responsable de la organización del cronograma, revisión del libro de producción y presentación de avances.

5. Difusión y retroalimentación

Una vez finalizado el corto se presentará en espacios académicos y creativos. Según Wells (2002), la animación experimental se valida en la medida en que circula y genera debate en comunidades artísticas y académicas. La difusión permitirá no solo mostrar resultados, sino también abrir un espacio interdisciplinar de reflexión sobre el papel del color en la animación.

Actividades contempladas: participación en muestras audiovisuales; socialización en espacios académicos; recopilación de retroalimentación para ajustes.



Capítulo 6. Resultados del Proyecto

El resultado de este trabajo es un libro de producción completo y visualmente atractivo, que recopila todo el proceso creativo detrás del corto animado Chrono. Más que un documento técnico, este libro se convierte en una ventana al universo emocional del proyecto: una fusión entre color, emoción y narrativa. Cada página revela cómo los tonos, las formas y las transiciones construyen la historia de Chrono, un gato que expresa su mundo interior a través del color.

El libro no solo documenta las etapas de desarrollo desde la idea inicial hasta la planificación visual, sino que también refleja la sensibilidad y el propósito del proyecto: demostrar que el color puede ser un lenguaje capaz de comunicar emociones de forma profunda y universal. Además, funciona como una guía práctica para futuros animadores y creadores interesados en explorar la relación entre arte, psicología y animación digital.

En conjunto, este resultado representa la materialización del concepto de cromoterapia dentro del arte animado, uniendo teoría, emoción y técnica en un solo producto. El libro de producción de Chrono no es solo una herramienta de trabajo, sino una obra que invita a sentir, observar y reflexionar sobre el poder narrativo del color.

El proceso metodológico, sustentado en referentes teóricos, estéticos y experimentales, dio lugar a la creación del libro de producción, el cual reúne y organiza todos los elementos conceptuales, visuales y narrativos que darán vida al proyecto Chrono. Este libro se convierte en el eje estructural del trabajo, pues consolida el proceso investigativo y creativo, estableciendo las bases para las siguientes fases de desarrollo.

A futuro, este material servirá como guía para la realización del animático, el teaser y el corto animado, etapas que permitirán materializar completamente la propuesta y demostrar el potencial del color como lenguaje narrativo y emocional dentro de la animación digital.

De esta manera, el libro de producción no solo representa un resultado académico y artístico en sí mismo, sino también un punto de partida hacia la expansión del proyecto, reafirmando la conexión entre teoría, práctica y emoción que define toda la investigación.

Consulta el libro de producción *Una exploración de la cromoterapia a través de la animación digital* en el Anexo 1.



Capítulo 7. Conclusiones

El proyecto demuestra que el color puede ser mucho más que un elemento estético: puede convertirse en un lenguaje narrativo central, capaz de comunicar emociones, significados y atmósferas sin depender del diálogo ni de la acción explícita. A partir de la integración de teorías clásicas del color y los principios simbólicos de la cromoterapia, se propone una nueva mirada en la que los tonos, las luces y las combinaciones cromáticas guían la experiencia emocional del espectador. Este enfoque plantea que el color no solo acompaña la narrativa, sino que la construye, dirige la atención, marca transiciones y despierta sensaciones internas que refuerzan la conexión entre la obra y el público.

Inspirados en la cromoterapia, se diseñó una propuesta donde los colores se convierten en protagonistas emocionales: cada tonalidad representa un estado anímico y actúa como hilo conductor dentro de la historia. Lejos de buscar validar científicamente esta práctica, el proyecto la resignifica como recurso artístico y narrativo, reconociendo su valor simbólico y su capacidad para nutrir la creación audiovisual desde un plano emocional y sensorial. En este sentido, la cromoterapia se transforma en un lenguaje visual alternativo que amplía las posibilidades expresivas de la animación, dotándola de un enfoque más introspectivo, poético y humano.

En conjunto, esta propuesta invita a repensar el papel del color en la animación contemporánea, reivindicando como un lenguaje visual autónomo y un motor narrativo capaz de construir relatos desde la emoción. Asimismo, abre un espacio para la experimentación y el diálogo interdisciplinar entre arte, diseño, psicología y comunicación visual, fomentando la creación de obras más sensibles, expresivas y significativas. De esta manera, el proyecto se consolida como una contribución al campo de la animación artística, demostrando que el color, cuando se asume como protagonista, puede transformar profundamente la forma en que percibimos y sentimos el relato audiovisual.

Aprendimos a transformar la teoría en emoción. A lo largo del proyecto entendimos que el color va mucho más allá de lo visual: puede ser una forma de sentir y comunicar. Explorar la cromoterapia nos llevó a descubrir cómo los colores pueden hablar por sí mismos y expresar emociones sin necesidad de palabras. Este proceso nos ayudó a conectar la teoría del color con lo que realmente se experimenta al ver una animación.

Descubrimos el valor de planear y crear con propósito. Elaborar el libro de producción nos enseñó la importancia de organizar nuestras ideas y mantener coherencia entre lo conceptual y lo visual. Cada etapa (desde el guión hasta el diseño) fue un espacio de aprendizaje, donde fortalecimos nuestras habilidades como animadoras y



comprendimos que detrás de cada obra hay un proceso que sostiene su sentido y estética.

Nos dimos cuenta de que la animación también puede sanar y emocionar. Este proyecto nos permitió ver la animación no solo como una técnica, sino como un medio para expresar lo que sentimos y para conectar con otros a través del color. Chrono se convirtió en una parte de nosotras, en una forma de reflejar cómo las emociones pueden convertirse en arte. Con este trabajo reafirmamos nuestro deseo de seguir creando historias que transmitan, emocionen y dejen huella.

Como nota adicional: durante el desarrollo del trabajo, se integraron herramientas tecnológicas de procesamiento avanzado para tareas de apoyo específicas, tales como la revisión formal del texto, la coherencia estructural y el ajuste de la redacción. El empleo de estas herramientas estuvo en todo momento supervisado y guiado por las autoras y su asesor metodológico. Se subraya que el uso fue transparente y ético, y que el contenido original y la interpretación de los resultados son producto exclusivo del esfuerzo humano. Por consiguiente, todas las elecciones conceptuales, de método y de diseño son atribución total de las autoras, quienes garantizan la autenticidad y la validez integral del trabajo.



Referentes Bibliográficos

Acuña, A. (2018). *Producción de animación: de la idea a la pantalla*. Editorial UOC.

Adcock, C. (1990). *James Turrell: The Art of Light and Space*. University of California Press

Arnheim, R. (1974). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. University of California Press.

Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye* (Expanded and revised ed.). University of California Press.

Barthes, R. (1986). *Elementos de semiología* (Trad. de A. Prieto). Alianza Editorial. (Trabajo original publicado en 1964).

Bendazzi, G. (2016). *Animation: A World History*. Routledge.

Bendazzi, G. (2016). *Animation: A World History. Volume III: Contemporary Times*. CRC Press.

Booker, M. K. (2019). *Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas*. Greenwood.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill.

Brown, R. (1996). *The Red Shoes*. BFI Publishing.

Cervera, J. (2010). *Guion y producción en animación*. Paidós.

Cook, D. A. (2004). *A History of Narrative Film* (4th ed.). W. W. Norton & Company.

Crafton, D. (1993). *Before Mickey: The Animated Film, 1898–1928*. University of Chicago Press

Del Toro, G. (2018). Entrevistas sobre *Coco*. En diversos medios

Docter, P. (Director). (2015). *Inside Out* [Película]. Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures.

Docter, P. (Director). (2020). *Soul* [Película]. Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures.



Docter, P. (Director). (2009). *Up* [Película]. Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures.

Eisner, E. W. (2000). *The Arts and the Creation of Mind*. Yale University Press.

Eisner, W. (1998). *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Poorhouse Press.

Eisner, W. (2000). *Graphic storytelling and visual narrative*. Poorhouse Press.

Fleming, V. (Director). (1939). *The Wizard of Oz* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer.

Furniss, M. (2008). *Art in Motion: Animation Aesthetics*. Indiana University Press.

Ghadiali, D. (1927). *Spectro-Chrome Metry Encyclopedia*. Dinshah Health Society.

Ghadiali, D. P. (1927/2018). *Spectro-Chrome Metry Encyclopedia*. Literary Licensing.

Goethe, J. W. von (1810/1970). *Theory of Colours*. MIT Press.

Goethe, J. W. von. (1970). *Theory of colours* (R. St. Clair, Trad.). MIT Press. (Trabajo original publicado en 1810).

Goethe, J. W. von. (1997). *Theory of Colours* (R. St. Clair, Trad.). MIT Press. (Trabajo original publicado en 1810).

Heller, E. (2012). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial GG.

Itten, J. (1961). *The Art of Color*. Van Nostrand Reinhold.

Itten, J. (1970). *The Elements of Color* (Faber Birren, Ed. & Trans.). Van Nostrand Reinhold. (Trabajo original publicado en 1961).

Kandinsky, W. (1911/1994). *Concerning the Spiritual in Art*. Dover Publications.

Kandinsky, W. (2004). *De lo espiritual en el arte*. Paidós. (Trabajo original publicado en 1911).

Kandinsky, W. (1994). *De lo espiritual en el arte* (Trad. de A. R. Mackintosh). Paidós. (Trabajo original publicado en 1911).

Lazcano-Arrillaga, I. (2014). El valor expresivo del color en el cine de Kieslowski e Idziak. Sesión no numerada: *Revista de letras y ficción audiovisual*, (4), 97-121.



Lüscher, M. (1971). *The Lüscher color test*. Random House.

McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Perennial.

McLaren, N. (Director). (1949). *Begone Dull Care* [Cortometraje]. National Film Board of Canada.

Molina, A., & Unkrich, L. (Directores). (2017). *Coco* [Película]. Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures.

Moritz, W. (2004). *Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger*. Indiana University Press.

Rivera, D. (2016). "El color de las emociones en *Inside Out*". *Revista de Estudios Visuales*, 12(3), 45-60.

Sánchez-Navarro, J. (2006). *Producción de animación y multimedia*. Editorial UOC.

Shi, D. (Directora). (2022). *Turning Red* [Película]. Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures.

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

Wells, P. (2002). *Animation: Genre and Authorship*. Wallflower Press.

Wells, P. (2002). *Understanding Animation*. Routledge.

Zhang, Y. (2007). *Cinema and Nation*. Routledge.

Zhang, Y. (Director). (2002). *Hero* [Película]. Beijing New Picture Film Co.



Referentes Filmográficos

Adrián Molina & Lee Unkrich (2017). *Coco*. Pixar Animation Studios.

Domee Shi (2022) *Turning Red*. Pixar Animation Studios.

Norman McLaren (1949). *Begone Dull Care*.

Pete Docter (2015). *Inside Out*. Pixar Animation Studios.

Pete Docter (2020). *Soul*. Pixar Animation Studios.

Steve Cutts (2017) *Happiness*.

Victor Fleming (1939) *The Wizard of Oz*.

Zhang Yimou (2002) *Hero*.



Anexos

Anexo 1 Libro de producción Una exploración de la cromoterapia a través de la animación digital.

LIBRO DE PRODUCCIÓN CHRONO



UNA EXPLORACIÓN DE LA CROMOTERAPIA A TRAVÉS DE LA
ANIMACIÓN DIGITAL



LIBRO DE PRODUCCIÓN CHRONO

UNA EXPLORACIÓN DE LA CROMOTERAPIA A TRAVÉS DE LA ANIMACIÓN DIGITAL



Libro de producción
Institución Universitaria Pascual Bravo
Desarrollado por:
Danna Michelle Hernández
Ana Sofía Quintero

INDICE

UNA EXPLORACIÓN DE LA CROMOTERAPIA A TRAVÉS DE LA ANIMACIÓN DIGITAL

Parte Narrativa	4
Storyline	4
Sinopsis Corta	5
Sinopsis Larga	5
Guión	6
Guión Literario	6
Guión Técnico	8
Parte Visual	11
Moodboard	11
Diseño de Personaje	14
Diseño de Escenarios y Props	17
Paleta Cromática	20
Tipografía y Estilo Gráfico	21
Storyboard	22
Parte de Producción	26
Plan de animación (cronograma / pipeline)	26
Recursos técnicos	28
Software	28
Plan de Postproducción	29
Edición	29
Sonido	30
Plan de Difusión	31
Público Objetivo	31
Estrategia	31
Créditos	32
Agradecimientos	33

Parte Narrativa

Una exploración de la cromoterapia a través de la animación digital es un proyecto que usa la historia de Chrono, un gato que cambia de color según sus emociones, para mostrar cómo el color puede contar lo que las palabras no dicen. A través de esta animación buscamos explorar el poder del color como medio narrativo y emocional dentro del arte digital.

Storyline

Chrono, un gato curioso, vive distintas emociones a lo largo del día, y cada una transforma su color. A través de sus cambios, descubrimos cómo el color puede reflejar sentimientos y contar una historia sin necesidad de palabras.



SINOPSIS CORTA

Chrono es un gato que cambia de color según lo que siente. A través de sus emociones, el corto explora cómo el color puede ser una forma de comunicación y una manera de expresar lo que a veces no se puede decir con palabras.

SINOPSIS LARGA

La historia sigue a Chrono, un gato doméstico que vive en un entorno cotidiano, donde cada emoción que experimenta se traduce en un color distinto. Cuando está tranquilo, su cuerpo se tiñe de verde; cuando se siente curioso o travieso, brilla en amarillo; si se enoja, se enciende en rojo; y cuando tiene miedo, su entorno se oscurece. A lo largo de su día, Chrono atraviesa distintos estados emocionales que cambian no solo su apariencia, sino también el ambiente que lo rodea. Este corto animado busca mostrar cómo el color puede ser un lenguaje narrativo capaz de transmitir emociones sin recurrir a diálogos, inspirándose en los principios de la cromoterapia para conectar lo visual con lo emocional.

Guión

Guión literario

El guión literario de Chrono cuenta la historia de un gato doméstico cuyas emociones se reflejan a través del color. Cada cambio de tono representa una transformación emocional que el espectador puede interpretar sin necesidad de palabras.

Este enfoque busca mostrar cómo el color puede ser un lenguaje narrativo por sí mismo, inspirado en los principios de la cromoterapia.



01. INT. HABITACIÓN / DÍA.

CHRONO se encuentra durmiendo plácidamente sobre la cama. Unos segundos después, despierta con sus ojos, nariz, cascabel y el interior de sus orejas de color verde(Tranquilidad); se estira, se sienta y se lame una pata, con los ojos cerrados. Su nariz, cascabel y el interior de sus orejas se vuelven de color azul(Calma). Mientras lame su pata, el nombre "Chrono" aparece en pantalla.

CHRONO termina de lamer su pata y baja de la cama, yendo hacia la derecha para salir de la habitación.

02.INT. SALA / DÍA.

(La animación se vuelve 3D)CHRONO camina lentamente. Al llegar al sofá, salta hacia él, y luego salta hacia la ventana de la sala.

CHRONO se sienta al lado de un jarrón de cerámica, el cual tira con su patita. Al hacer esto, los ojos, nariz, cascabel y el interior de las orejas de CHRONO se tornan de color amarillo(Travesura). Se ríe un poco. Al voltear su cabeza en dirección a la ventana, ve otro gato. Se sorprende, pero termina mufándole enojado al otro gato. Al mufar, sus ojos, nariz, cascabel y el interior de sus orejas se tornan de color rojo(Enojo). El otro gato se va instantáneamente luego de ese gesto.

CHRONO respira algo agitado.

Pasa una pequeña mariposa al otro lado de la ventana, la cual CHRONO mira atentamente(se le ve la espalda y el como con la cabeza sigue a la mariposa). CHRONO se calma en segundos, y sus ojos, nariz, cascabel y el interior de sus orejas se tornan de color azul(Calma).

CHRONO se baja de la ventana y cae en el sofá. Se acomoda y se acuesta para volver a dormir hasta la noche. ojos, nariz, cascabel y el interior de sus orejas de color verde(Tranquilidad).






03.INT. SALA / NOCHE.

Cae un relámpago. El estruendo del trueno despierta a CHRONO. (La animación se torna 2D de nuevo, esta vez con trazos desordenados, tipo sketch y blanco y negro). Asustado, y con sus ojos, nariz, cascabel y el interior de sus orejas de color morado(Inquietud), CHRONO se encuentra indeciso por unos momentos, corre hacia su gimnasio y se esconde en él. CHRONO saca su cabeza, verificando si el ruido cesó, pero otro relámpago lo asusta y se vuelve a esconder. Todo su entorno se comienza a poner negro (Miedo) mientras él con sus patas se tapa las orejas, hecho bolita. Cuando piensa que todo está terminado, una cálida luz ilumina la habitación y todo se torna de colores amarillos y cálidos. Una dulce voz lo llama, dando a entender que llegó su dueña a casa. CHRONO se alegra y con sus ojos, nariz, cascabel y el interior de sus orejas de color amarillo(Alegría), corre hacia ella y salta hacia sus brazos felizmente.

Guión Técnico

Describe los planos, encuadres, movimientos de cámara y duraciones, mostrando la intención visual y narrativa de cada escena.

Escena	Plano	Tipo de plano	Angulo / Movimiento	Descripción
1	1	General	Normal / Zoom in	CHRONO se encuentra durmiendo plácidamente sobre la cama.
1	2	Medio largo	Normal	Unos segundos después, despierta con sus ojos, nariz, cascabel y el interior de sus orejas de color verde (Tranquilidad); se estira, se sienta y se lame una pata, con los ojos cerrados. Su nariz, cascabel y el interior de sus orejas se vuelven de color azul (calma).
1	3	Primer plano	Normal	Mientras lame su pata, el nombre "Chrono" aparece en pantalla.
1	4	General	Normal	CHRONO termina de lamer su pata y baja de la cama, yendo hacia la derecha para salir de la habitación.
2	5	General	Zoom in	(La animación se vuelve stop motion). CHRONO camina lentamente. Al llegar al sofá, salta hacia él. Y luego salta hacia la ventana de la sala.
2	6	Plano americano	Normal	CHRONO se sienta frente de un jarrón de cerámica
2	7	Plano entero	Normal	Tira con su patita el jarrón. Al hacer esto, los ojos, nariz, cascabel y el interior de las orejas de CHRONO se tornan de color amarillo (travesura)

2	8	Plano detalle	Picado 	jarrón en el piso
2	9	Primer plano	Normal	Se ríe un poco
2	10	Plano medio	Picado	voltea su cabeza en dirección a la ventana. ve otro gato
2 	11	Primer plano	Normal	Se sorprende, pero termina mufándole enojado al otro gato. Al mufar, sus ojos, nariz, cascabel y el interior de sus orejas se tornan de color rojo (enojo).
2	12	Primer medio	Picado	El otro gato se va instantáneamente luego de ese gesto.
2	13	Plano medio	Normal	CHRONO respira algo agitado.
2 	14 	Plano general	Normal	Pasa una pequeña mariposa al otro lado de la ventana, la cual CHRONO mira atentamente.
2 	15	Primer plano	Normal	CHRONO se calma, y sus ojos, nariz, cascabel y el interior de sus orejas se tornan de color azul (calma), con sus ojos sigue la mariposa
2	16	Plano americano	Normal	CHRONO se baja de la ventana y cae en el sofá.
2	17	Plano medio	Normal	Se acomoda y se acuesta para volver a dormir hasta la noche. ojos, nariz, cascabel y el interior de sus orejas de color verde (tranquilidad).
3	18	Plano detalle	Normal	Cae un relámpago

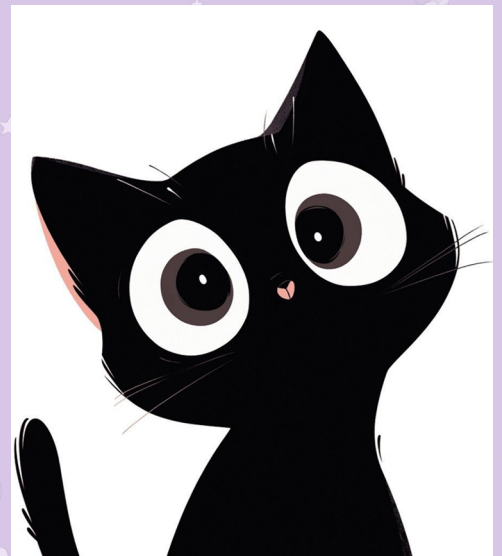
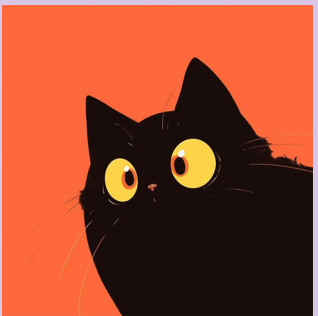
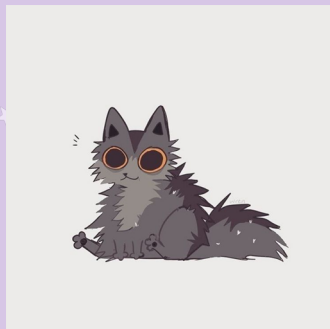
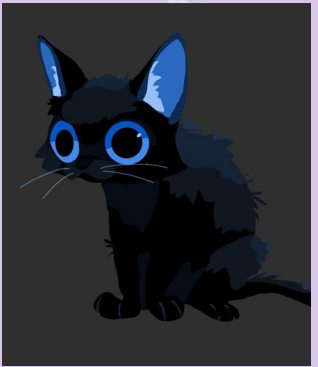
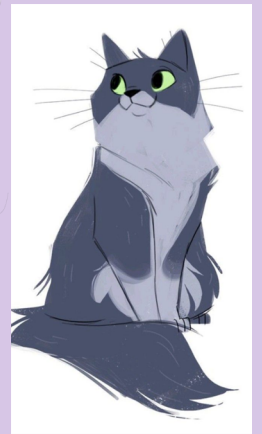
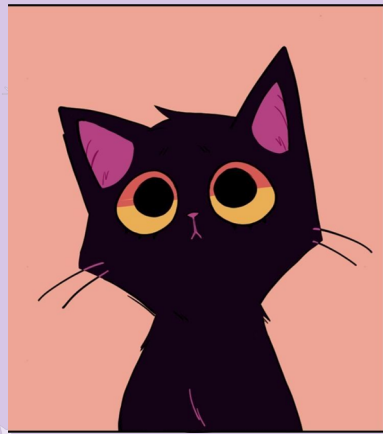
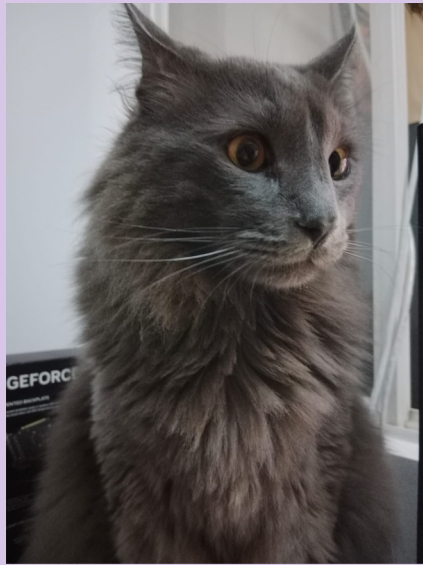
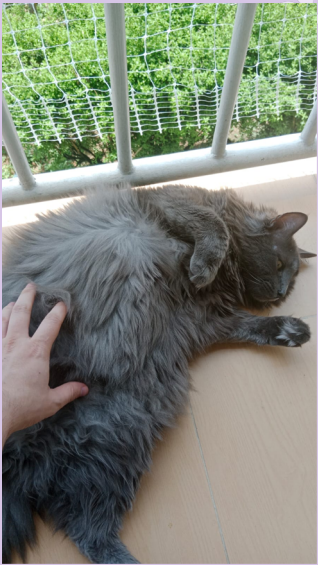
3	19	Plano entero	Normal	CHRONO se despierta. (La animación se torna 2D de nuevo. esta vez con trazos desordenados. tipo sketch y blanco y negro)
3	20	Primer plano	Picado	Asustado. y con sus ojos. nariz. cascabel y el interior de sus orejas de color morado (inquietud)
3	21	Plano general	Normal	CHRONO se encuentra indeciso por unos momentos. corre hacia su gimnasio y se esconde en él.
3	22	Plano medio corto	Normal	CHRONO saca su cabeza. verificando si el ruido cesó. pero otro relámpago lo asusta y se vuelve a esconder
3	23	Plano general	Zoom in	Todo su entorno se comienza a poner negro (Miedo)
3	24	Primer plano	Picado	Él con sus patas se tapa las orejas. hecho bolita.
3	25	Plano general	Zoom out	una cálida luz ilumina la habitación y todo se torna de colores amarillos y cálidos.
3	26	Plano general	Normal	Una dulce voz lo llama. dando a entender que llegó su dueña a casa
3	27	Primer plano	Normal	CHRONO se alegra y con sus ojos. nariz. cascabel y el interior de sus orejas de color amarillo (alegría)
3	28	Plano general	Zoom in	CHRONO corre hacia ella salta hacia sus brazos felizmente (primer plano)

Parte Visual

Moodboard

El moodboard del proyecto Chrono reúne las principales referencias visuales que inspiran el estilo, la atmósfera y el uso del color. Las imágenes reflejan emociones como la calma, la alegría, la travesura o el miedo, traducidas en paletas específicas: azules suaves para la serenidad, amarillos brillantes para la curiosidad, rojos intensos para el enojo y tonos oscuros para el miedo. Estas referencias ayudan a mantener coherencia entre la historia y la carga emocional del color a lo largo de toda la animación.







DISGUST

ENNUI

ANGER



ANXIETY

JOY

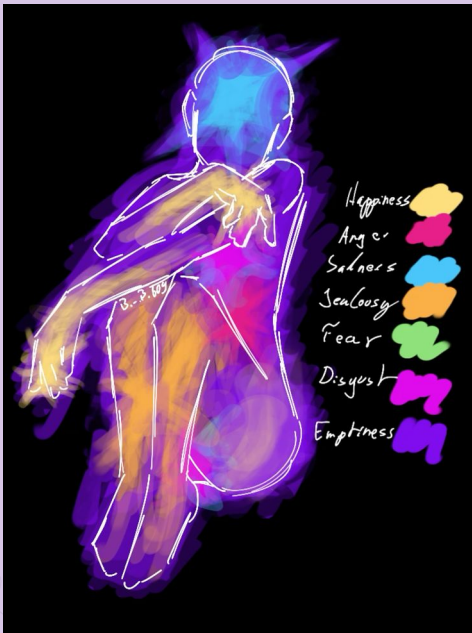
SADNESS



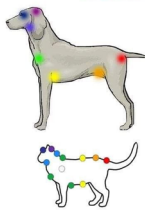
FEAR

ENVY

EMBARRASSMENT



Chakras en mascotas



- Corona
- Tercer Ojo
- Garganta
- Corazón
- Plexo solar
- Sacro
- Raíz

Los colores y sus efectos psicológicos

Amarillo

Estimula la actividad mental. Se utiliza el color amarillo en niños con gran dispersión, poca concentración. Utilizado en tono pastel en escritorios, libros. Útiles para promover actividad intelectual, en ambientes en donde trabajan niños con dificultades de aprendizaje o fatiga mental. También es un color que inspira energía y optimismo.

Naranja

Combina los efectos de los colores rojo y amarillo: energía y alegría. Las tonalidades suaves expresan calidez, estimulan el apetito y la comunicación, mientras que las tonalidades más brillantes incitan a la diversión y la alegría. Puede ser considerado para el cuarto de juego de los niños en combinación con colores neutros.

Rojo

Da energía, vitalidad, combate la depresión. El rojo es calorífico, calienta la sangre arterial y así incrementa la circulación. Se recomienda en ambientes, juguetes o indumentaria que busquen impulsar la acción. Atrae la atención visual. No es recomendable usarlo en niños hiperactivos o agresivos, tampoco en situaciones donde es necesaria la concentración, como la lectura.

Violeta

Se trata de un color místico, especialmente importante en la meditación, la inspiración y la intuición. Estimula la parte superior del cerebro y el sistema nervioso, la creatividad, la estética, la habilidad artística y los ideales elevados.

Azul

Es un color muy importante para calmar a las personas, se trata de un color frío que produce paz y sueño. Se utiliza en tonos pastel para relajar, para ambientar cuartos, camas, etc.

Celeste

Tiene un poder sedante, relajante, analgésico y regenerador.

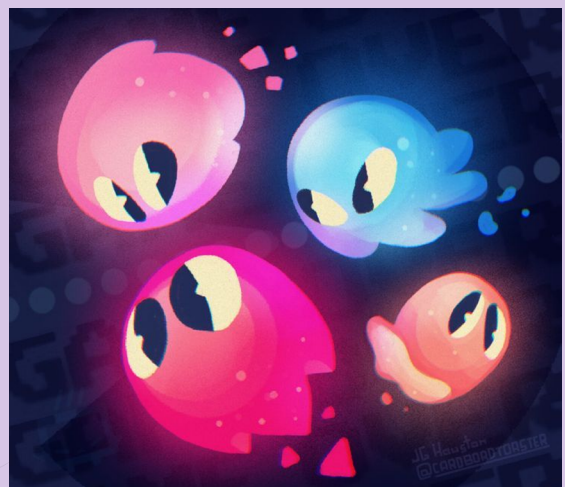
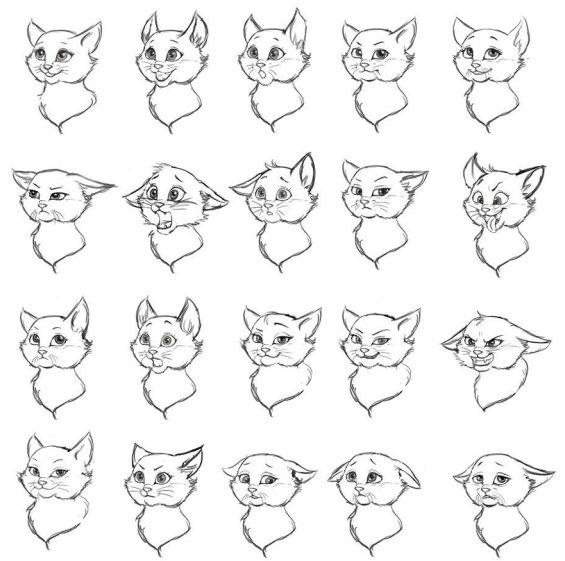
Verde

El verde hace que todo sea fluido, relajante. Produce armonía y ejerce una influencia calmante sobre el sistema nervioso.

EL LENGUAJE DE LA COLA DE UN GATO



conceptofelino MASCOTETES



Diseño de Personajes

El diseño de personajes se centra en la expresividad del color como parte de la identidad emocional de cada uno. Chrono es el protagonista y tiene un cascabel que cambia de color según lo que siente: verde cuando está tranquilo, azul cuando está calmado, amarillo cuando se muestra travieso, rojo cuando se enoja y morado o negro cuando siente miedo o inquietud. Su diseño mezcla rasgos suaves y redondeados para transmitir ternura, con ojos grandes que refuercen su expresividad.

Chrono: gato protagonista. Curioso, sensible y expresivo. Su diseño está pensado para que el color sea parte activa de su personalidad.

Gato secundario: Aparece brevemente como detonante del enojo y la competencia. Diseño simple y neutral en tonos fríos.

Dueña: Solo aparece su sombra, sus manos y como voz en off. Representa la calma y el vínculo afectivo del protagonista.



organizar
ojos

organizar
-> ar/aj/aj

ojos

organizar
-> (a/a)



R/a



Diseño de Escenarios y Props

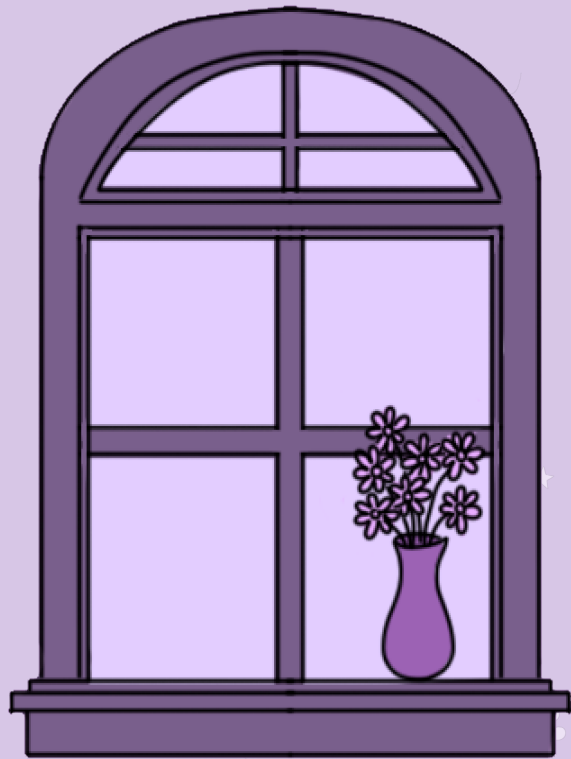
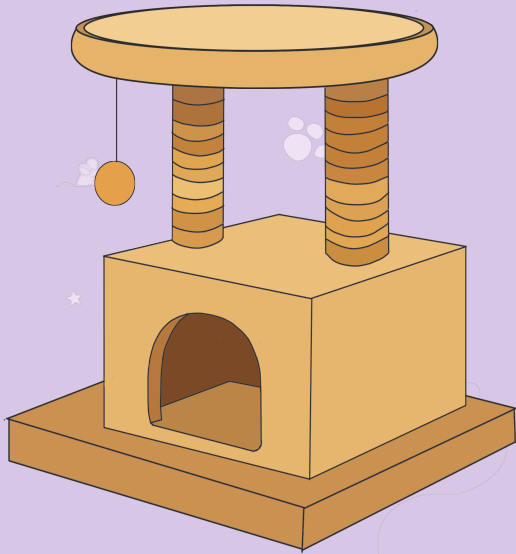
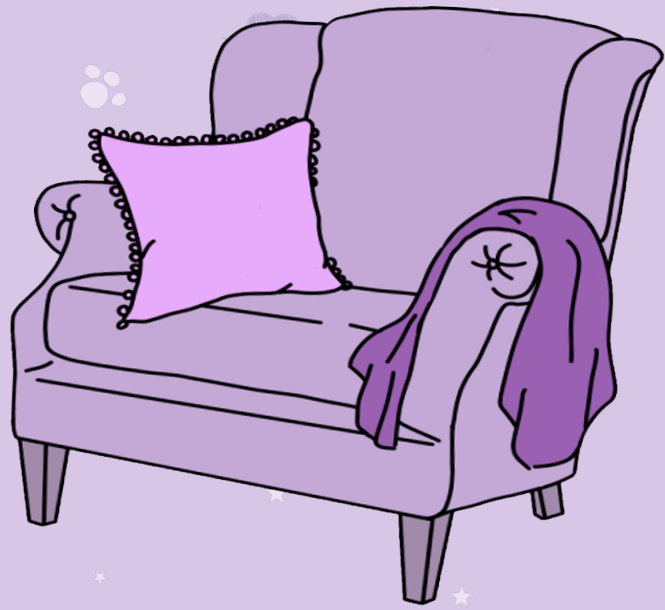
Los escenarios fueron diseñados para reflejar el mundo cotidiano de Chrono y su interacción con el entorno. Los espacios principales son la habitación, donde inicia la historia; la sala, donde ocurren los momentos de travesura y juego; y el gimnasio de gato, que aparece durante la secuencia de miedo. Cada espacio cambia ligeramente de color según el estado emocional de Chrono.

Props principales: cama, jarrón, sofá, ventana, mariposa y gimnasio. Estos objetos acompañan las acciones del personaje y sirven para acentuar sus emociones.

Por ejemplo: el jarrón como detonante de la travesura y la ventana como punto de conexión entre lo interior y el exterior.







Paleta Cromatica

El color es el núcleo narrativo del corto. Cada tono representa una emoción específica, inspirada en los principios de la cromoterapia:

Color	Emoción	Significado
Verde	Tranquilidad	Estado de equilibrio y descanso
Azul	Calma	Relación con la serenidad y la introspección
Amarillo	Travesura / Alegría	Energía, vitalidad y Curiosidad
Rojo	Enojo	Intensidad emocional, fuerza y acción
Morado	Inquietud	Tensión emocional o miedo leve
Negro	Miedo	Perdida de control, Oscuridad y protección

TIPOGRAFIA Y ESTILO GRAFICO

Para el libro de producción de Chrono seleccionamos dos tipografías que encajan bien con la personalidad del proyecto y mantienen una lectura clara y cómoda.

MONOLOG – TITULOS Y SUBTITULOS

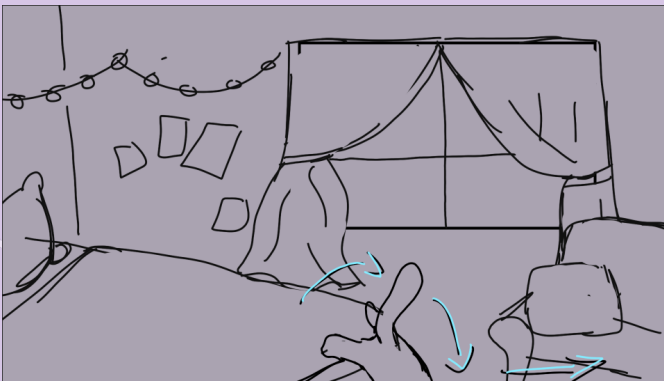
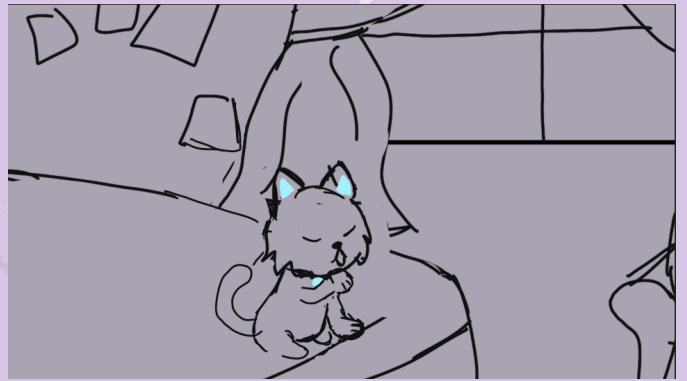
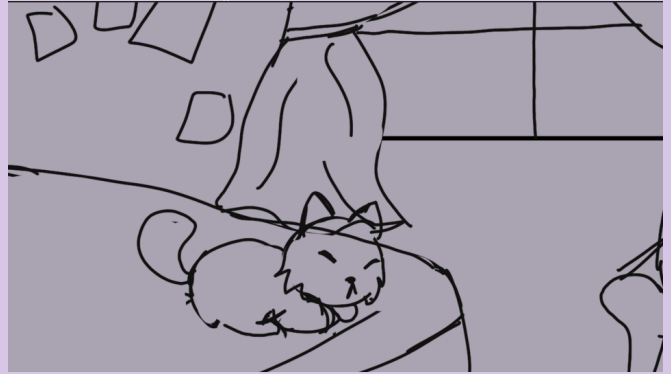
Usamos Monolog en los encabezados porque tiene un estilo ordenado y limpio que ayuda a organizar visualmente cada sección del documento es una tipografía moderna que destaca sin ser pesada. lo que nos permite mantener una presentación clara y agradable.

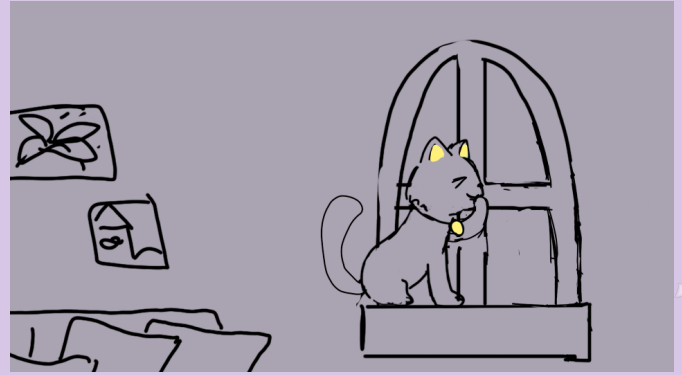
CLASSY FRUITY REGULAR – CONTENIDO

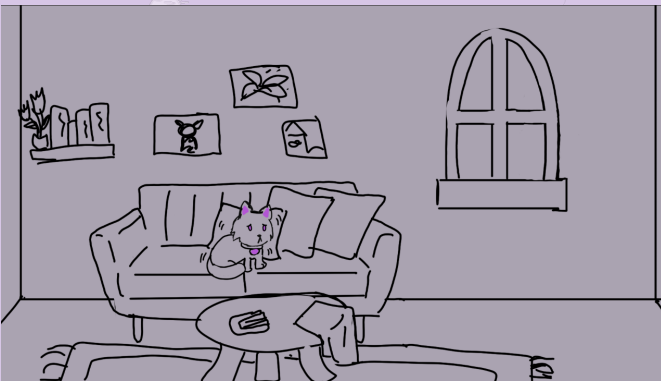
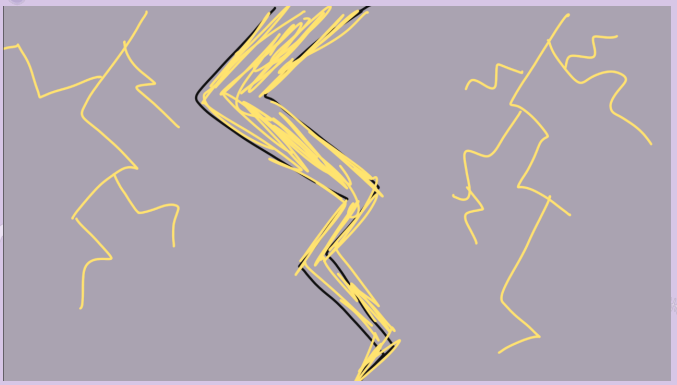
Para el cuerpo del texto elegimos Classy Fruity Regular es una tipografía suave y legible. que le da al libro un tono más cálido y cercano su estilo ligero combina bien con el carácter expresivo y emocional del proyecto.

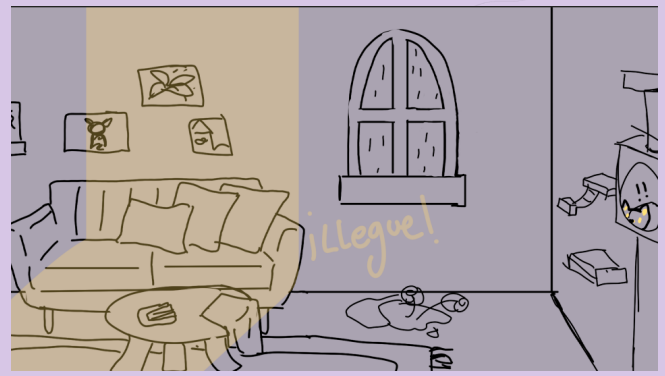
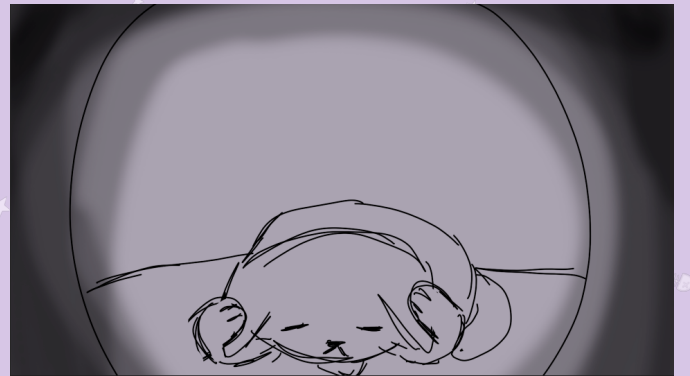
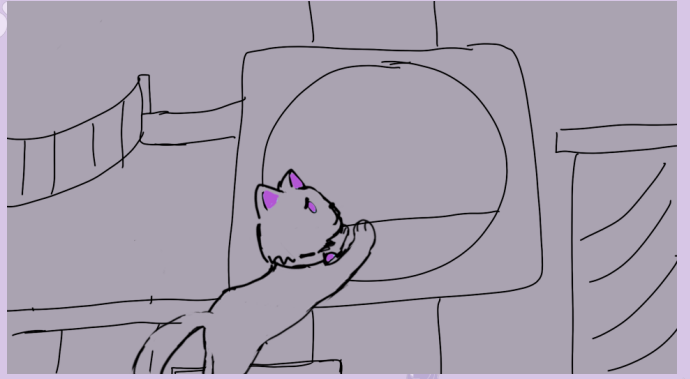
Ambas tipografías se complementan entre sí y ayudan a construir una estética coherente, amigable y alineada con el ambiente visual del corto de Chrono.

Storyboard









Parte de Producción

Plan de animación (cronograma / Pipeline)

El cronograma general del proyecto se divide en tres etapas principales: preproducción, producción y postproducción. Cada fase cuenta con actividades específicas, responsables designados y un tiempo estimado de desarrollo. Este plan fue elaborado para asegurar una estructura organizada del flujo de trabajo y un uso eficiente de los recursos.



						mes 1		mes 2		mes 3		mes 4													
Chromoterapia						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16				
																		Valor proyecto total		73.800.000					
				% Avance																					
Actividades				4%	4%																				
PREPRODUCCIÓN		<i>inicio</i>	<i>fin</i>	Proceso	Finalizado													<i>Responsables</i>	<i>Valor personal</i>	<i>Valor semana</i>	<i>Valor hora</i>	<i>Valor día</i>	<i>Observaciones</i>		
Planeación	1	2	TRUE	TRUE																M,S	1.000.000	250.000	41.667	10.417	
Concepto de la idea	3	4	FALSE	FALSE																M	500.000	125.000	20.833	5.208	
Storyline	4	6	FALSE	FALSE																M	300.000	75.000	12.500	3.125	
Guión literario	6	8	FALSE	FALSE																S	1.200.000	300.000	50.000	12.500	
Guión tecnico	8	10	FALSE	FALSE																S	1.000.000	250.000	41.667	10.417	
Storyboard	11	12	FALSE	FALSE																M,S	1.200.000	300.000	50.000	12.500	
Estilo visual	11	12	FALSE	FALSE																M,S	1.500.000	375.000	62.500	15.625	
Selección de voces y dialogos	9	10	FALSE	FALSE																M	800.000	200.000	33.333	8.333	
Animatic	13	14	FALSE	FALSE																M,S	1.000.000	250.000	41.667	10.417	
Funciones	1	2	FALSE	FALSE																					
Creditos	12	13	FALSE	FALSE																M	500.000	125.000	20.833	5.208	
Diseño y animacion de titulo	12	14	FALSE	FALSE																M	1.000.000	250.000	41.667	10.417	
Presupuesto	3	4	FALSE	FALSE																					
PRODUCCIÓN			FALSE	FALSE																					
Animación de personajes	12	15	FALSE	FALSE																M	2.500.000	625.000	104.167	26.042	
Animación de fondos	12	13	FALSE	FALSE																S	2.000.000	500.000	83.333	20.833	
Efectos especiales	4	5	FALSE	FALSE																S	900.000	225.000	37.500	9.375	
Composición	15	16	FALSE	FALSE																S	800.000	200.000	33.333	8.333	
Montaje	15	16	FALSE	FALSE																M	2.000.000	500.000	83.333	20.833	
Sonido y música	9	10	FALSE	FALSE																M	1.500.000	375.000	62.500	15.625	
Renderizado	16	16	FALSE	FALSE																S	800.000	200.000	33.333	8.333	
Control de calidad	16	16	FALSE	FALSE																M,S	500.000	125.000	20.833	5.208	
POSTPRODUCCIÓN			FALSE	FALSE																					
Edición de video	16	16	FALSE	FALSE																M,S	1.300.000	325.000	54.167	13.542	
Corrección de color	14	15	FALSE	FALSE																S	1.000.000	250.000	41.667	10.417	
Efectos visuales	13	15	FALSE	FALSE																M	1.300.000	325.000	54.167	13.542	

Recursos técnicos

Software

Para la producción del proyecto Chrono se utilizan herramientas digitales accesibles y comunes dentro del campo de la animación 2D. La combinación de estos programas permite trabajar desde el diseño inicial hasta la postproducción.

Toon Boom Harmony: Para las escenas animadas, especialmente las secuencias expresivas como la tormenta.

Adobe After Effects: Para composición, efectos y montaje final del teaser.

Photoshop: Creación de fondos, texturas, diseño de personajes y props.

Estos programas nos permitira mantener un flujo de trabajo flexible, creativo y adecuado al estilo visual del proyecto, que combina 2D y color narrativo.

Plan de Postproducción

Es la fase donde todas las piezas del proyecto se integran para dar forma al teaser final de Chrono. Aquí se afinan detalles visuales, se ajusta el ritmo y se construye la atmósfera emocional que guía al espectador a través de los cambios cromáticos del personaje. Esta etapa garantiza coherencia, limpieza visual y una experiencia fluida.

Edición

La edición se realizará en Adobe After Effects.

El objetivo es organizar las escenas en un ritmo que acompañe las emociones del personaje y resalte los cambios de color como elementos narrativos.

Las tareas principales serán:

- Ensamblar las escenas en el orden final del teaser.
- Ajustar tiempos, cortes y transiciones según la intención emocional de cada momento.
- Añadir pequeños efectos (brillos, sombras, vibraciones) que refuercen la atmósfera sin sobrecargar la imagen.
- La edición también permitirá valorar el impacto expresivo del color en conjunto y hacer ajustes antes de pasar al sonido.

SONIDO

El sonido es clave para acompañar las emociones de Chrono y reforzar la narrativa visual.

Incluye:

- Diseño sonoro básico: pasos, objetos, relámpagos, brincos del gato.
- Ambientes: sonido suave durante la calma, tonos tensos en la tormenta, silencio parcial para resaltar emociones.
- Música: una pista ligera, cálida y atmosférica que se adapte a las transiciones de color.

El sonido buscará ser discreto pero expresivo, guiando al espectador sin robar protagonismo a los cambios cromáticos del personaje.



Plan de Difusión

Aunque el teaser y el corto animado son desarrollos proyectados a futuro, el libro de producción ya permite iniciar una estrategia de difusión que presenta el concepto del proyecto y abre camino para las próximas etapas. Este plan busca definir a quién se dirige el proyecto, en qué espacios puede compartirse y cómo se puede generar conversación alrededor del color como lenguaje narrativo.

PUBLICO OBJETIVO

El proyecto está dirigido a:

- Estudiantes y profesionales de animación.
- Artistas visuales y diseñadores.
- Docentes y comunidad universitaria.
- Público interesado en el vínculo entre color y emoción.
- Personas que disfrutan de historias sensibles protagonizadas por animales.

Estrategia

La difusión se centrará en compartir el proceso creativo, los diseños de personajes, las paletas emocionales y el estilo visual del proyecto. El objetivo es construir una comunidad interesada en Chrono desde esta etapa temprana, preparando el camino para sus versiones animadas futuras.

CRÉDITOS

Proyecto:

Dirección general:

Danna Michelle Hernández Ossa

Ana Sofía Quintero López

Guión:

Danna Michelle Hernández Ossa

Ana Sofía Quintero López

Estefanía Cano Croes

Dirección de arte y diseño visual:

Equipo de autoras

Diseño de personaje y color script:

Equipo de autoras

Storyboard y guion técnico:

Equipo de autoras

Investigación y conceptualización:

Equipo de autoras

Libro de Producción:

Equipo de autoras

Universidad: Institución Universitaria Pascual Bravo

Programa académico: Animación digital

AGRADECIMIENTOS

A nuestras familias, por apoyarnos en cada etapa del proceso y recordarnos que los sueños también se construyen con paciencia.

A nuestros profesores, por guiarnos, cuestionarnos y empujarnos a explorar ideas que jamás pensamos que podríamos desarrollar.

A nuestros compañeros y amigos, quienes acompañaron las largas jornadas de dibujo, edición, dudas y cafés.

Y, de manera muy especial, a Chrono y Ares, quienes con su compañía, sus maullidos y su cariño, han llenado nuestra vida de color incluso cuando no estábamos animando. Gracias por inspirar este proyecto y ser parte del corazón de esta historia.



Chrono es un proyecto que explora cómo las emociones pueden convertirse en color dentro de una narrativa animada. A través del diseño visual, la investigación cromática y la construcción de un personaje expresivo, este libro de producción reúne el proceso creativo detrás de una historia donde el color no solo adorna: comunica, transforma y acompaña.

Aquí se presenta una guía clara y visual del mundo de Chrono: desde sus referencias, su diseño y su atmósfera emocional, hasta su planteamiento narrativo y su estructura de producción. Este documento sirve como punto de partida para la futura animación, y también como testimonio del aprendizaje, la sensibilidad y el trabajo con, junto de sus autoras.



Chrono