

**CREACIÓN DE UN TEASER ANIMADO ACERCA DE LA PÉRDIDA PSICOLÓGICA
DE UNA JÓVEN DE MEDELLÍN**

AUTORA: MARIANA DÁVILA VÉLEZ

**INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO
DEPARTAMENTO DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO**

TECNOLOGÍA EN ANIMACIÓN DIGITAL

ASESOR DE GRADO: JORGE ANDRÉS RODRÍGUEZ ACEVEDO

MEDELLÍN, COLOMBIA 2024

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Medellín, Antioquia Mayo/2024

Contenido

1. Introducción	7
2. Identificación y descripción del problema	9
3. Justificación	11
4. Objetivos	12
4.1 Objetivo general:	13
4.2 Objetivos específicos:	13
5. Referentes teóricos	14
5.1 Duelo psicológico	14
5.2 Etapas del duelo psicológico	15
5.3 La negación	15
5.4 La ira	16
5.5 La negociación	17
5.6 La depresión	17
5.7 La aceptación	18
5.8 Animación	19
5.9 Animación tradicional	20
5.10 Animación digital	21
5.11 Animación Cut Out	21
5.12 Preproducción	22
5.13 Producción	22
5.14 Postproducción	22
5.15 Pipeline	23
6. Metodología	24
6.1 Preproducción	24
6.1.1 Idea	24
6.1.2 Premisa	24
6.1.3 Storyline	24
6.1.4 Argumento	25
6.1.5 Tratamiento	25
6.2 Producción	25
6.2.1 Guión literario	25
6.2.2 Guión técnico	25
6.2.3 Storyboard	26
6.2.4 Personajes	26
6.2.5 Animatic	26

	4
6.2.6 Fondos	26
6.2.7 Props	26
6.2.8 Animación	26
6.3 Postproducción	26
6.3.1 Edición	27
6.3.2 Composición	27
6.3.3 Sonidos	27
6.3.4 Música	27
6.3.5 Renderizado	27
7. Resultados esperados	28
8. Bibliografía	29

Glosario

Animación 2D: La animación 2D consiste en conferir movimiento a una imagen en un espacio de dos dimensiones, ya sea a través de métodos tradicionales, como el dibujo a mano, o mediante técnicas digitales con programas como Photoshop, After Effects, Toon Boom Harmony entre otros. Implica generar movimiento dentro de un plano bidimensional, donde los animadores utilizan fondos y efectos para crear la ilusión de que los objetos tienen vida y se están moviendo. Además, es crucial para el animador considerar el timing o tiempo en el que estos movimientos ocurren para llegar a una animación más fluida (Fuentes, 2020).

Keyframe: Se refiere a los fotogramas que se eligen como puntos de referencia para los movimientos, con la intención de capturar únicamente esos cuadros iniciales. A partir de este punto, se registran y almacenan únicamente las alteraciones en los fotogramas siguientes en relación con ese primer cuadro de referencia. Los fotogramas claves o también llamados keyframes ayudan al animador a tener presente cada pose importante que se usará en la animación, y estos luego se verán acompañados de otros fotogramas llamados in betweens o fotogramas intermedios (Ferrer-Simó, 2021).

Línea de tiempo: En la animación, la línea de tiempo se exhibe cada elemento que ha sido animado y contiene la duración del proyecto que se está realizando, la línea de tiempo también se utiliza para organizar la composición del producto animado. La línea de tiempo también puede ser utilizada para poder editar y sincronizar el audio y el vídeo, de esta manera se pueden organizar y añadir efectos en esta misma para que se logre un buen resultado. La línea de tiempo le permite al animador ubicar en la posición todos y cada uno de los frames (Suárez, 2021).

Pose a pose: Se conoce como animación pose a pose a la técnica de animación en la que se dibujan primero los cuadros más importantes y luego los cuadros intermedios que dan la sensación de movimiento. En primer lugar, el animador selecciona los dibujos clave que son considerados como los más relevantes. Después, se eligen las posiciones que tienen la siguiente importancia en la secuencia. Estas posiciones clave se determinan como los extremos principales junto con cualquier

otra pose significativa. Finalmente, se desarrolla la transición más efectiva entre estas poses para lograr la animación deseada (Williams, 2001).

Character design: En el diseño de personaje se incluyen diferentes conceptos, tales como las poses y los movimientos, el diseño del cuerpo y de la cabeza, así como los gestos y expresiones faciales. El diseño de los personajes tiene un rol muy importante en el desarrollo de cualquier tipo de proyecto audiovisual, incluso mediante el color utilizado en los personajes se pueden dar pistas sobre lo más esencial de este mismo (Alieva, 2023).

Duelo psicológico: El duelo es el proceso de adaptación emocional que sigue a cualquier pérdida. Aunque convencionalmente se ha enfocado la respuesta emocional de la pérdida, el duelo también tiene una dimensión física. Para Bucay, J. (2004) el duelo es el proceso normal de elaboración de una pérdida, tendiente a la adaptación y armonización de nuestra situación interna y externa frente a una nueva realidad.

Storyboard: El storyboard es un conjunto de ilustraciones básicas que aparecen en secuencia y se utilizan como guía para entender la historia a realizar, también sirve para previsualizar una animación o para continuar con la estructura de una película antes de realizarla o filmarla. Las viñetas muestran la narrativa ya existente desde la realización de los guiones, al realizar el storyboard se tienen en cuenta las especificaciones gráficas del guión técnico y así de una manera temprana en la producción también se pueden realizar las correcciones apropiadas para la ejecución del proyecto audiovisual (Hornos, 2020).

Rigging: Se le llama Rigging al sistema creación de huesos virtuales, controles y puntos de anclaje que permiten facilitar la animación logrando movimientos más fluidos y coherentes, esto permite ahorrarle tiempo al animador, ya que teniendo en cuenta que con esto el personaje está completamente terminado no se necesita realizar toda la animación frame a frame. El rigging ahora es conocido como una de las técnicas más extendidas en la animación ya que permite al animador manipular a la perfección al personaje como si fuera una marioneta, teniendo en cuenta algunas restricciones de los huesos para dar más realismo a la animación (De la Hoz, 2023).

1. Introducción

En las últimas décadas, diversas personas y la sociedad en general han experimentado la pérdida de cualquier miembro de la familia. Esta pérdida ha generado rupturas emocionales y afectaciones en el núcleo familiar. Guillén, Gordillo, Ruiz et al. (2013) exponen lo siguiente: es importante ser consciente de que, por mucho que hagamos, no podemos evitar el dolor de un niño o un joven ante la muerte de un ser querido, pero sí podemos ayudarle a vivir el duelo de una manera más sana. Para cualquier persona la pérdida de un ser querido es ya de por sí una situación difícil, para los niños y jóvenes lo es mucho más. Hasta el 40% de los niños en duelo padecen trastornos un año después de la pérdida. De aquí la importancia de la prevención y el trabajo psicoterapéutico en estos casos.

Por ello, se deben experimentar nuevos métodos y propuestas que busquen mejorar estos aspectos. Una manera creativa y emocionalmente lúdica se transmite por medio de la animación. La animación ha revolucionado diversos aspectos de la sociedad, desde la atención médica hasta las nuevas formas del consumo de entretenimiento. En este contexto, el análisis de sentimientos, y la pérdida de un miembro de la familia, se enfoca en comprender las emociones detrás de la muerte, y como un recurso como la animación puede ayudar a conllevar el duelo.

La animación análoga o digital, trabajan de forma dual, esto supone que a pesar de los avances, el papel del animador y cada una de las técnicas que han aparecido a lo largo de la historia, siempre estarán presentes para ayudar a comunicar de nuevas formas (Vargas y Ovalle, 2024).

La pérdida y el trabajo de duelo, como lo llamó Freud, S. (1917) en su libro “Duelo y melancolía” interroga a propósito el duelo, no solo por la importancia de a quién pierde el sujeto, sino qué pierde de él en esa pérdida. Supone una elaboración intrapsíquica y a pesar de ser doloroso, es indispensable y casi obligatorio para el posterior bienestar del psiquismo humano (p.2).

Relacionado con el párrafo anterior, esta monografía se adentra en la comprensión de sentimientos que atraviesan las personas por la pérdida de un ser querido, aplicando la animación

como recurso narrativo, a su vez, se pretende producir un teaser que ejemplifique las afectaciones que puede causar en jóvenes, y como este es asimilado de diferentes maneras según la persona. El teaser sintetizará las cinco etapas del duelo, la negación, la ira, la negociación, la depresión y la aceptación. Además, se investiga cómo este medio narrativo podría causar empatía y ser utilizado para informar y difundir estrategias sociales, la animación como recurso visual, puede ser utilizada para canalizar de una manera más llevadera este proceso del duelo.

Este documento posee seis capítulos donde se presenta la identificación del problema, justificación, objetivos, referentes teóricos, metodología, resultados, y bibliografía.

Realizar un proyecto de investigación requiere seguir varios pasos clave para garantizar su éxito. Jiménez (2022) expone que la contextualización del problema es fruto del análisis directo de la problemática; de modo que se debe efectuar un conciso pronóstico, explicación, estudio y razonamiento del conflicto; existiendo la posibilidad de que se presente un asunto en el cual se abarque información sobresaliente, cuantitativa y cualitativa, de la problemática. En este orden de ideas, la monografía se describe de la siguiente manera:

El primer apartado titulado identificación y descripción de problema, presenta la relación del problema no resuelto que debe encontrar una respuesta teórica o práctica con el trabajo que se va a realizar, lo cual posibilitará resolver parcial o totalmente el problema o genera una hipótesis tentativa.

El segundo apartado, titulado justificación, presenta el porqué y el para qué sirve del proyecto abarcando la importancia del mismo, allí se describe el estudio investigativo, la factibilidad del proyecto y metodología a implementar.

El tercer apartado titulado objetivos, presenta dos subcapítulos denominados objetivo general: describe los resultados esperados que se quiere lograr en el proyecto y objetivos específicos: describen las etapas del proyecto para lograr el objetivo general.

El cuarto apartado titulado referentes teóricos, presenta las bases teóricas que fundamentan el proyecto con la ayuda de la consulta bibliográfica y otros materiales, para detectar, obtener, extraer y recopilar materiales útiles para la resolución del problema de la investigación.

El quinto apartado titulado metodología, presentará los procedimientos para lograr los objetivos, el plan de trabajo y el análisis de la información.

El sexto apartado titulado resultados, presenta los resultados o productos esperados que el proyecto mismo debe producir para alcanzar sus objetivos.

2. Identificación y descripción del problema

La pérdida y el trabajo de duelo, como lo llamó Freud (1917), en su libro, “Duelo y melancolía” examina, la importancia de a quién pierde el sujeto, sino qué pierde de él en esa pérdida. Supone una elaboración intrapsíquica y a pesar de ser doloroso, es indispensable y casi obligatorio para el posterior bienestar del psiquismo humano. Freud y Lacan, dos influyentes psicoanalistas, han abordado la cuestión del duelo desde perspectivas psicoanalíticas distintas. Freud (1920) describió el proceso de duelo normal como una respuesta saludable a la pérdida, donde el individuo finalmente puede desprenderse emocionalmente del objeto perdido. Sin embargo, también habló de “duelo patológico” en casos en los que el individuo queda atrapado en un estado de dolor prolongado y no puede superar la pérdida. Lacan (2003), por otro lado, se centró en la relación entre el duelo y la construcción de la identidad. En su teoría, el duelo y la pérdida juegan un papel crucial en la formación del sujeto y en el proceso de subjetivación.

El duelo ocurre o se inicia inmediatamente después, o en los meses siguientes a la pérdida de un ser amado, y está limitado a un período de tiempo que varía de acuerdo a la persona, dando a conocer, como pueden ser las etapas del duelo psicológico que sufren los jóvenes ante la pérdida de un ser amado, el duelo psicológico principalmente se enfoca en las etapas a recorrer después de la pérdida de un ser querido y cómo ésta es percibida desde una temprana edad en la que aún no se tiene un concepto acerca de la muerte.

El duelo es un proceso normal que experimentamos tras la pérdida de un ser querido, sin embargo, este puede complicarse debido a la influencia de diversos factores, corriendo el riesgo de desarrollar un Trastorno de Duelo Prolongado, el cual puede involucrar un deterioro en la calidad de vida del doliente (Gloria y Hernández, 2023).

Con esto presente, se puede decir que la muerte de un ser amado, es una experiencia intensa y dolorosa que alguien puede vivir. La mayoría de los niños perderán a alguno de sus abuelos a lo largo de su infancia y hasta el 3,5-4% a uno de sus progenitores o hermanos (Hoyos, 2015), según las estadísticas a escala mundial.

Con todo lo visto anteriormente, se puede concluir que como seres humanos el duelo es necesario y común en cualquiera, sea la edad del individuo y este, aunque sea universal y

complicado por su manera tan intensa de afectar a la persona, llegando a crear problemas de salud mental y emocional. Entendiendo la importancia de tratar el duelo, se comprende que es esencial prestar atención para facilitar la eventual recuperación, sobre todo en los niños y jóvenes que se encuentran en una transición desde el desconocimiento hasta la pérdida eventual.

Estas pérdidas, a menudo, son poco tratadas. De hecho, el mismo individuo debe hacer un proceso de sanación sin acompañamiento de un profesional. Es importante tener en cuenta que no todas las personas experimentan estas etapas de manera lineal o en el mismo orden. Algunas personas pueden experimentar varias etapas al mismo tiempo o pueden volver a experimentar etapas anteriores después de un tiempo. El proceso de duelo es único para cada individuo y puede llevar tiempo. Es relevante permitirse, sentir y procesar las emociones de manera saludable y buscar apoyo si es necesario (Narváez, 2022).

En este orden de ideas, hay varias maneras, métodos y estrategias que pueden ayudar a sobrellevar el duelo. Una de estas maneras se proponen en la presente monografía, donde la autora formula la narrativa audiovisual como táctica de sanación, proyección y ejercicio psicológico con ayuda de medios digitales animados.

La animación ofrece un método de trabajo dinámico en el que se experimenta desde la libertad, donde diferentes roles se benefician del conocimiento y el aprendizaje de las emociones y las creencias, que los seres humanos adquieren desde su niñez. Así mismo, ese recurso puede abrir puertas para el cuestionamiento de pensamientos propios como también de emociones sociales (Carpe y Garcia, 2015).

Para el desarrollo de este proyecto se procede a dividir los recursos en tres actividades. Las cuales, se encuentran respectivamente en el pipeline de producción. Estas se dividen en las siguientes etapas: preproducción, producción y postproducción.

Preproducción: En esta primera etapa se establecen las bases del proyecto, comenzando por la idea a desarrollar y la premisa, la cuál describe de manera breve lo que se va a realizar en el proyecto. Luego se establece el storyline que cuenta la historia de una manera breve y no tan detallada, también en la preproducción se desarrolla el argumento con el objetivo de describir la historia de manera más detallada y amplia, por último se realiza el tratamiento para finalmente, se comenzar a realizar el proyecto audiovisual.

Por lo tanto, la preproducción es crucial para crear un buen proyecto audiovisual coherente, ya que sería difícil y molesto comenzar desde cero sin una base sólida para un video o una animación, pues al no seguir un orden adecuado, resultará siendo un producto de baja calidad sin sustento alguno.

Pons (2023) menciona que la preproducción es el paso más importante a la hora de comenzar a trabajar en un video de cualquier tipo, ya que permite trabajar y controlar mejor los posibles resultados. Para lograrlo, el departamento de producción y el departamento de dirección se encargan de activar el proceso y poner en marcha una cuenta atrás para la fase de producción, evitando así cualquier problema potencial (Pons, 2023. pg. 10).

Para resumir, esta etapa es esencial para el éxito de cualquier proyecto audiovisual. Esta etapa sirve como base sólida sobre la cual se desarrollará el proyecto completo, lo que permite anticipar y resolver posibles problemas durante el desarrollo del proyecto audiovisual y garantizar un control sobre la producción para asegurar la calidad del producto final.

Producción: En esta segunda etapa, se elabora un guión literario para desarrollar en detalle la historia. Este artículo describe todas las escenas, incluido el lugar, el momento del día, los personajes y los diálogos. Luego se crea el guión técnico. Este es similar al guión literario, pero especifica los tipos de planos e incluye detalles de audio, música y efectos especiales. Posteriormente, se desarrolla el storyboard y se crean los personajes, que transforma el guión en el storyboard el cuál se basa en dibujos simples y sirve como guía para el animatic. El animatic, es una versión básica del proyecto, permite corregir problemas antes de la animación final. Los fondos y los props, que son los objetos con los que interactúan los personajes según el guión, también son diseñados aquí. Finalmente, se crea la animación, considerando todos estos aspectos para asegurar un buen resultado.

Según Gomis, (2022) en su artículo ¿Qué es una producción audiovisual? Menciona que “en esta etapa de las producciones audiovisuales, se llevan a cabo todas las acciones establecidas en el guión técnico y el plan de trabajo, y se inician las grabaciones de la obra

audiovisual. Aquí es donde el equipo técnico entra en acción para lograr el mejor resultado posible. Al final de cada jornada, se visualiza lo que se grabó durante ese día para que se pueda planificar qué hacer para el día siguiente en caso de que no se haya cumplido con lo que se estableció en el plan de trabajo.”

En resumen, durante el proceso de creación de una producción audiovisual, se desarrolla minuciosamente la trama mediante la creación de guiones y la creación de todos los elementos gráficos de la obra. Para crear la animación final, todos estos componentes se combinan. A pesar de que se ha completado toda esta etapa, uno puede pensar que es la conclusión, pero en realidad faltan los detalles finales para lograr el resultado deseado.

Postproducción: En la tercera y última etapa, el proyecto audiovisual se corrige. En esta etapa, se crea la composición de todas las escenas, se agregan sonidos, música, efectos especiales y se realiza el render. Al final, el proyecto audiovisual está totalmente terminado y listo para la reproducción. Aunque se percibe que la etapa final es más sencilla, en realidad no lo es, ya que depende de ella los resultados finales. Por lo tanto, el hecho de que la animación esté terminada en este punto no implica que el proyecto esté completo.

En la postproducción están todas las tareas finales necesarias para completar un proyecto, como el proceso de edición, la incorporación de sonido y la realización de ajustes. Por lo tanto, una vez que el producto está listo para su lanzamiento, esta etapa se considera concluida (Ortiz, 2018). De otra manera, en la fase de postproducción, se revisan y manipulan una variedad de materiales, como el contenido audiovisual, el diseño, la música, la fotografía y los elementos de redes sociales. para poder unir todos estos componentes de manera cohesiva a la idea final del proyecto (Pons, 2023).

La monografía propone entonces abarcar las etapas del duelo psicológico que consiste principalmente en la adaptación emocional a la pérdida. El duelo psicológico planteado en esta

situación pretende mostrar todas y cada una de las etapas del duelo como lo son la negación, la ira, la negociación, la depresión y finalmente la aceptación. Se identifican diferentes tipos de duelo en distintas etapas de la vida, en primera instancia el duelo no siempre es consecutivo al fallecimiento. En múltiples casos, el carácter previsible de la muerte del ser querido, provoca una reacción emocional que se denomina “duelo anticipado”. Esta situación puede atenuar el choque emocional frente al deceso y facilitar la resolución del duelo posterior o bien estrechar la relación entre el moribundo y el doliente, intensificando el posterior sentimiento de pérdida y complicando la correcta evolución.

Así, pues, es importante mencionar a Freud y Lacan, los cuales son referentes en el estudio del duelo desde el psicoanálisis, resaltando la importancia de la elaboración intrapsíquica y la relación entre el duelo y la construcción de la identidad. Se menciona también la existencia de un Trastorno de Duelo Prolongado y se subraya la necesidad de prestar atención y buscar ayuda profesional en caso de necesidad.

Esta monografía propone el uso de la narrativa audiovisual, específicamente la animación, como una herramienta para facilitar el proceso de duelo en jóvenes y niños. Se describen las etapas de preproducción, producción y postproducción como parte del proceso de creación de un proyecto audiovisual animado que ejemplifique las etapas del duelo y promueva la empatía y la difusión de estrategias sociales. Se destaca la importancia de abordar el duelo de manera integral, considerando las emociones y la salud mental de las personas afectadas, y se propone la animación como una forma creativa y efectiva de ayudar en este proceso.

De lo anterior, se identifica la siguiente pregunta problema: ¿Cómo representar las etapas del duelo psicológico y la adaptación emocional frente a la pérdida de un ser amado mediante un producto animado enfocado a los jóvenes entre los 18 y 25 años?

3. Justificación

La investigación propuesta se justifica en la necesidad de abordar el proceso de duelo en jóvenes y niños de manera efectiva y compasiva, reconociendo su impacto en la salud emocional y mental. La pérdida de un ser querido es una experiencia universal y dolorosa, especialmente en edades tempranas, donde aún no se tiene un concepto completo de la muerte. El estudio del duelo desde una perspectiva psicológica y psicoanalítica, como lo hicieron Freud y Lacan, permite comprender mejor las etapas y complejidades de este proceso. La utilización de la animación como recurso narrativo y terapéutico ofrece una oportunidad única para generar empatía, difundir estrategias sociales y facilitar la expresión y comprensión de las emociones asociadas al duelo en jóvenes y niños (Vargas & Ovalle, 2024).

El trabajo psicológico del duelo es un proceso complejo, que implica deshacer los lazos contraídos con el ser querido, para enfrentarse al dolor de la pérdida; es en esta actitud en la que la persona entra realmente en el proceso personal del duelo. Con esta investigación se busca dar a comprender las distintas etapas del duelo psicológico en los jóvenes frente a la pérdida de un ser amado. A lo largo de la existencia se presentan situaciones y cambios que generan todo tipo de sensaciones en las que se puede decir que a veces se gana y otras se pierde; en este último caso es importante hacer el respectivo duelo, permitiendo asimilar el estado por el cuál se está atravesando.

Así mismo, en presente proyecto se abordará los tres diferentes tipos de duelo como lo son **el duelo anticipado, el duelo distorsionado y el duelo ausente.**

El primer duelo es el anticipado, se da cuando se tiene conocimiento previo de que en cualquier momento esta pérdida puede suceder, este duelo aparece anticipadamente porque emocionalmente la persona se prepara para la pérdida, sea por una enfermedad o por la edad avanzada que indica que es casi imposible la recuperación. Debido a esto, se puede atenuar el choque emocional frente al deceso, facilitar la resolución del duelo y estrechar la relación entre el moribundo y el doliente, intensificando el sentimiento de pérdida y complicando la correcta evolución, obteniendo peores resultados. Los pensadores han prestado escasa atención al duelo anticipado y se han centrado principalmente en el duelo posterior a la muerte. Esto se puede explicar por la suposición de que el estudio de esta última experiencia se considera paradigmático,

y proporciona la comprensión sobre lo esencial del duelo anticipado. No obstante, es importante destacar que en el duelo previo a la muerte, aún hay dos personas que continúan manteniendo una relación que probablemente cambiará cuando se dan cuenta de la inminente muerte de uno de ellos (Cázares, 2022).

El segundo duelo es el distorsionado, está de cierta manera ligado al primero en el desenlace, se entra en un duelo cuando al ocurrir una pérdida, la presencia de dolor es más fuerte que la de cualquier otro integrante del núcleo familiar. En este caso, los niños o adolescentes están atravesando por dos duelos, uno ocurrido en el pasado y otro reciente. De esta forma, el duelo reciente se confunde con el anterior y genera una reacción doblemente dolorosa. El duelo distorsionado suele ocurrir cuando una persona experimenta una respuesta emocionalmente intensa y desproporcionada frente a una pérdida. Esta situación puede surgir cuando el doliente ha experimentado pérdidas previas y ahora se encuentra en una nueva situación de duelo que hace que sus emociones se intensifiquen y aumenten su vulnerabilidad (Ponce y Rodríguez, 2022).

El tercer y último es el duelo ausente, este se suele dar en casos cuando la persona se encuentra en una constante negación frente al fallecimiento, pero también se presenta cuando la persona, en este caso los niños, no tienen la capacidad cognitiva para comprender qué ha ocurrido este deceso, en este duelo tienen que ver mucho los padres y las posturas que estos tomen, pues estos son los que deben hacer comprender de la mejor manera posible a los niños que este ser querido ha fallecido. Es una forma de duelo en la que la persona afectada evita expresar sus sentimientos y se vuelve completamente hermética al tema. Además, es posible negar que los sucesos hayan ocurrido. Esta es la etapa de negación más importante, en la que la persona continúa evitando la realidad a pesar de haber pasado mucho tiempo. En este caso, funciona como un mecanismo de negación, es decir, la persona se ha quedado estancada en esta fase porque no quiere hacer frente a la situación porque el impacto es tan fuerte que la persona no se siente capaz de afrontarlo y prefiere concentrarse en otros aspectos de su vida. El problema es que el dolor oculto es latente y puede regresar como irritabilidad, ansiedad o somatizar en una enfermedad o problema físico, entre otros (Varela, Reyes y García, 2017).

En conclusión, todas las personas que pierden a un ser querido experimentan el duelo, y este es un proceso normal y humano. Por lo tanto, no se trata de un evento médico necesariamente. Hay quienes sostienen que sentirse triste por la pérdida de un ser querido es un signo de amor por la persona fallecida pues no existe amor sin sufrimiento por la pérdida. (Cabodevilla, 2007). A través de esta investigación, se busca proporcionar una comprensión profunda de las diferentes etapas del duelo psicológico experimentado por los niños, jóvenes y adultos tras la pérdida de un ser amado. A lo largo de la vida, se enfrentan diversas situaciones y cambios que generan una gama de emociones, donde a veces se puede ganar y en otras perder; en este último caso, es esencial permitir hacer el respectivo duelo para asimilar el estado emocional que se debe atravesar. Comprender estos tipos de duelo lleva a la conclusión de que abordar este problema de manera clara y precisa es fundamental para sensibilizar al público sobre la importancia de enfrentar y tratar estos temas.

La animación, al igual que cualquier otra forma de arte, ha sido utilizada desde entonces para transmitir los temas importantes que afectan, inspiran y motivan a las personas. Las historias están destinadas a generar sentimientos en aquellos que las miran, pensamientos, reflexiones o emociones compartidas. Debido a esto, la animación, la psicología y la literatura están estrechamente conectadas, al igual que la pintura y la literatura. Contar historias es una herramienta terapéutica muy interesante porque se suele poner una parte propia muy importante en la narración (García, 2014). Por ende la animación es una gran herramienta a la hora de crear este proyecto animado el cuál tiene como objetivo educar sobre los tipos de duelo y sus etapas de manera clara y accesible. Además, se busca transmitir emociones mediante las distintas etapas del duelo psicológico y con la ayuda de esta investigación resultando así en el producto animado “Contigo”, cuyo propósito es contar una historia con la cuál se pueda relacionar fácilmente para ayudar a los espectadores a comprender y procesar mejor sus propias experiencias de pérdida.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general:

Determinar la relación entre la utilización de una historia mediante un teaser animado “Contigo”, y cómo influye este en la mediación de pérdida psicológica de una joven de Medellín.

4.2 Objetivos específicos:

- Realizar un análisis de la información relacionada con la pérdida psicológica de una joven de Medellín
- Diseñar un libro de producción que identifique y detalle los componentes de producción para un corto animado.
- Mostrar la fase de preproducción del teaser animado de la historia “Contigo” que manifiesta la pérdida psicológica de una joven de Medellín.

5. Referentes teóricos

5.1 Duelo psicológico

El duelo psicológico es un fenómeno natural que aqueja a todos los seres humanos de cualquier edad, expresando el duelo de distintas maneras y está asociado al sufrimiento psíquico. Al no ser tratado e ignorado, indudablemente no se puede seguir viviendo con normalidad porque siempre habrá un sentimiento inconcluso dentro de la persona en cuestión. El trabajo de duelo, como lo llamó Freud (1917), supone una elaboración intrapsíquica y a pesar de ser doloroso, es indispensable y casi obligatorio para el posterior bienestar del psiquismo humano.

Freud (1920) y Lacan (2003), exponen que: la muerte confronta al deudo en un estado de indefensión (Freud, 1920) “con el vacío de la inexistencia del otro” y (Lacan, 2003), “proponen algún encuentro con la angustia”. De esos avatares devendrá la diferencia entre duelo normal y duelo patológico, según sus supuestos. Esto plantea producir subjetivación y desubjetivación en el duelo. Es por ello que para Lacan el acting out es una de las respuestas más frecuentes en las inmediaciones de las pérdidas - dado el encuentro con la angustia - razón por la que plantea la necesidad de los rituales y del "tiempo del duelo".

Por otro lado, Freud, (1917) interroga a propósito del duelo en su texto "Duelo y melancolía", no sólo por la importancia de a quién pierde el sujeto, sino qué pierde de él en esa pérdida. Cuestión crucial para la subjetividad en el duelo, ya que en él algo de la subjetividad queda modificado, desgarrado, desmembrado, roto. De allí la importancia de trabajar el lugar de la subjetividad en el duelo y de la posibilidad de que el sujeto pueda reconstruir lo que quedó dañado. Esta cuestión está clara en Freud, porque si bien no nombra la subjetivación, alude sin duda a la función subjetivante en el duelo, que se ve dificultada en la melancolía.

Si es posible distinguir entre estos diversos campos, la melancolía es un tema tanto clínico, como nostálgico, histórico, filosófico, artístico y cultural. Su trayectoria se basa en el campo de la psiquiatría, mientras que su investigación se enfoca en el dolor que provoca la existencia humana. Desde esta perspectiva, no extrañaran las dificultades que siempre han acompañado a aquellos que la han enfrentado (Ferrández, 2006). La melancolía encierra al sujeto en la repetición compulsiva,

lo instala directamente en el trauma, lo liga interminablemente al objeto perdido, haciéndolo incapaz de salir del círculo enfermizo del recuerdo (Meloni, 2018).

Con estos argumentos se concluye que si el duelo no es tratado de manera apropiada, la persona quedará en un estado psicológico débil, pues la idea de este mismo es aprender a soltar y avanzar, no obstante muchas personas deciden ignorar esto.

La mediación de la animación en el proceso de duelo por pérdida se justifica en su capacidad única para comunicar, representar y facilitar la comprensión de emociones complejas de una manera accesible y empática, especialmente para jóvenes y niños. La animación, ya sea análoga o digital, ofrece un lenguaje visual y narrativo que puede trascender las barreras del lenguaje y la edad, permitiendo que las personas se conecten con las historias y los personajes de una manera más profunda. En el contexto del duelo, la animación puede proporcionar un espacio seguro y creativo para expresar y procesar sentimientos de pérdida, tristeza y confusión.

5.2 Etapas del duelo psicológico

Este proceso lleva consigo unas etapas a completar para vivir con la pérdida de manera saludable, estas mismas se evidencian en este proyecto investigativo como lo son la negación, la ira, la negociación, la depresión y la aceptación. Cabe aclarar que, como cada persona es distinta, cada individuo vive el duelo de manera diferente, mientras unos pueden vivir la depresión como primera etapa, hay otros cuya primera etapa suele ser la ira, del mismo modo, el orden de las etapas previamente conocido suele variar dependiendo de cada persona.

El duelo, en relación con la pérdida permanente de seres queridos, marca puntos críticos en las diferentes etapas de la vida. Su definición depende del enfoque clínico o terapéutico utilizado, abordando una variedad de aspectos que no pueden considerarse definitivos. Estos aspectos incluyen desde la negación inicial hasta la necesidad de aceptar la realidad de la pérdida, las emociones alteradas, el enfrentamiento de un entorno donde la persona fallecida está ausente, y la continuación de la vida (Gamo y Pazos, 2009).

5.3 La negación

La negación se da como un mecanismo de autodefensa frente el dolor tan inmenso como puede ser la muerte de un ser querido cercano, Freud (1917) afirmaba que "en el fondo, negar algo en el juicio significa que esto es algo que preferiría reprimir". La función del juicio, intelectualmente hablando, es afirmar o negar los contenidos ideológicos de cada persona. El enjuiciamiento es un sustitutivo intelectual de la represión, y su negativa representa el juicio distintivo de la misma, al negar algo se evita y luego se afirma, significa que la persona lo prefiere reprimir, por lo que es una operación de carácter simbólico.

Klein y Winnicott (1940) mencionan que, en este mecanismo de duelo, la persona generalmente se identifica con objetos o cosas idealizadas para contrarrestar la amenaza persecutoria de la realidad. Esto lleva a una conducta defensiva que puede ser muy primitiva e incluso violenta en algunos casos, ya que se niegan los impulsos y fantasías de la realidad psíquica y los objetos que perturban la realidad externa, a los que se consideran inexistentes.

Cuando una persona carece de aceptación acerca de algún problema, inhabilita parcialmente su propio poder para hacer los ajustes necesarios y que se genere un cambio favorable. Sin embargo, la aceptación de un problema, el "reconocer que se están haciendo mal las cosas", requeriría un inmenso esfuerzo, tal vez implicaría incluso dolor y sufrimiento, el "dejar ir" ciertos placeres, personas, objetos o hasta situaciones que están siendo destructivas.

5.4 La ira

La siguiente etapa es la ira, que se manifiesta como una respuesta emocional que lleva a la mente a enfrentar la muerte de la peor manera, culpando a todos los que rodean a la persona por su pérdida. Darwin (1873) en su libro, *The expression of emotions in animals and in man*. Sostuvo que las emociones tienen una función comunicativa adaptativa vinculada al sistema social, en donde su experiencia y expresión juegan un rol fundamental en la comunicación social.

Otros pensadores influyentes, como Aristóteles y Plutarco, la definieron como una fuerte emoción o pasión que es provocada cuando la persona percibe o sufre un dolor, daño o desprecio por parte de otra persona, y esto motiva un intenso deseo de venganza, la cual, puede llevarlo a ejecutar acciones directas de castigo contra quien realiza la ofensa (O' Neil, 2000).

Después de todo, se llega a la conclusión de que la etapa de la ira es una de las más intensas, sin menospreciar las otras etapas, ya que la persona puede dañar a alguien más buscando un culpable y tomando venganza por sí misma. La ira cambia según la persona y la edad. En los niños, la ira se manifiesta de manera intensa debido al dolor que frustra al infante al no entender la situación, ya que su capacidad para manejar emociones es muy vaga, en los adolescentes, el exceso de hormonas y las circunstancias por las que pasan hacen que la ira sea mucho más fuerte, pero a diferencia de los niños, los adolescentes tienden a utilizar la violencia como método de defensa. En este proyecto, aunque el personaje muestre ira momentáneamente, no cometerá acciones dañinas hacia los demás ni a sí mismo.

5.5 La negociación

La siguiente etapa a explorar es la etapa de la negociación, el doliente se encuentra en una situación tan complicada física y emocionalmente que opta por buscar posibles soluciones para este momento. Algunos ejemplos de esto es: las personas optan por hacerse promesas a sí mismos, o a una entidad divina teniendo como moneda de cambio la falsa idea de recuperar a su ser querido, o sobrepasar el duelo de una vez por todas; pero al ver que esto no lleva a ninguna solución, el doliente termina llegando a la siguiente etapa la cuál es la depresión.

Según Kübler, (2006) en su libro *“Sobre el duelo y el dolor”*, expresa que la negociación a menudo va acompañada de la culpa. Los “ojalas” nos inducen a criticarnos y a cuestionar lo que “creemos” que podríamos haber hecho de otra forma. Es posible que incluso pactemos con el dolor. Haremos cualquier cosa por no sentir el dolor de esta pérdida. Nos quedamos anclados en el pasado, intentando pactar la forma de librarnos del dolor.

5.6 La depresión

La depresión es la cuarta etapa del duelo, esta sumerge al doliente en una tristeza y miseria personal de la cual no muchas personas logran salir y según la clasificación diagnóstica del

Diagnostic and statistical manual of mental disorders (American Psychiatric Association, 2000), los criterios de un trastorno depresivo son muy parecidos en niños, adolescentes y adultos. Las diferencias que se encuentran se deben a la intensidad de los síntomas y las consecuencias del trastorno. Algunos síntomas, como las quejas somáticas, la irritabilidad y el aislamiento social, son especialmente habituales en los niños, mientras que el enlentecimiento psicomotor, la hipersomnia y las ideas delirantes son más frecuentes durante la adolescencia. La visión freudiana trató de dotar a la psiquiatría clásica, marcada por la descripción de los fenómenos, de un instrumento de comprensión necesario que permitiera aclarar aquella parte que subyace en el fenómeno de la tristeza, esto es, trató de comprender la dinámica de la estructura.

En el libro de Freud, (1917) *Duelo y melancolía*, la depresión se refiere al énfasis en la pérdida inconsciente como la causa subyacente del sufrimiento emocional descrito por los psiquiatras clásicos. La melancolía, se define por un estado emocional extremadamente doloroso, una falta de interés en el mundo exterior, la incapacidad para amar, la inhibición de las funciones normales y una disminución del amor propio o autoestima. Esta pérdida de autoestima se manifiesta en auto acusaciones y autorreproches, pudiendo incluso llegar a una expectativa delirante de ser castigado. Es importante que se comprenda que la etapa de la depresión no es un síntoma de enfermedad mental, sino la respuesta adecuada ante una gran pérdida. Si se apega al tren de la vida, se permanece entre una niebla de intensa tristeza y las personas se suelen preguntar si tiene sentido seguir adelante solos.

5.7 La aceptación

La aceptación, la última etapa del duelo, a menudo se confunde con la sensación de que el sujeto se siente bien o está de acuerdo con la situación. La aceptación se define como reconocer la muerte, el dolor y las dificultades que conlleva, sin culpar a nadie ni adoptar una actitud de derrota, sino adoptar una actitud responsable de lucha y supervivencia. Esta fase se logra después de evaluar las pérdidas y agregar nuevos significados a la situación actual. (Miaja y Moral, 2013) Es posible que la persona o sujeto llegue a ser consciente de las razones objetivas de la pérdida, aunque nunca

llegue a entenderlas. Los supervivientes empiezan a darse cuenta, con gran pena, de que le había llegado la hora al ser querido. En general, es necesario permitir que el tiempo haga su trabajo para adaptarse a las nuevas circunstancias. Cuando se acepta que la búsqueda y la negación del desaparecido son vanas, se puede aceptar que la vida sigue, aunque ya no pueda ser como antes. (Pereira, 2010).

En resumen, el duelo es un proceso natural y construido a partir de la experiencia humana, reflejando la respuesta inmediata a la pérdida, tanto la herencia evolutiva como seres biológicos y sociales, como la herencia humanista de la vida y el entendimiento humano, bajo la perspectiva que da sentido a la interrupción de los lazos interpersonales necesarios para la supervivencia como ser vivo (Neimeyer, 2002). La idea de utilizar la animación como herramienta audiovisual para explorar y expresar el duelo de manera creativa para el espectador surge en el contexto de la historia. Por lo tanto, la animación será el medio ideal para representar las diversas facetas del duelo en este proyecto. Con la capacidad de crear escenarios visuales y personajes cuyo objetivo es transmitir emociones al espectador, se pueden abordar temas importantes y complejos de una manera que sea accesible para todos. La animación puede lograr el propósito de "Contigo" de mostrar las emociones relacionadas con el duelo de una manera que va más allá de las palabras, capturando la esencia del proceso de pérdida y la transformación de la persona. En este sentido, el peso de lo emocional en estos relatos es realmente importante y ayuda a desarrollar pautas de inteligencia emocional desde los primeros años. Las películas y series de animación pueden enseñar a los niños el valor de ciertos sentimientos. Los personajes de fantasía pueden llegar a los niños más allá de la simple explicación que un adulto podría darle sobre cualquier problema que pueda enfrentar en la vida. Se puede mencionar algunos ejemplos tomados de estos estudios de animación, como la expulsión de Flik de la colonia de hormigas en *Bichos* (1998); la pérdida de Nemo en *Buscando a Nemo*, estrenada en 2003; la llegada de Eva en *Wall-E* (2008) o la muerte de Ellie en *Up* (2010) (Porto, 2016). Este proyecto tiene como objetivo proporcionar una experiencia conmovedora y terapéutica al combinar la profundidad psicológica del duelo con el poder expresivo de la animación. La capacidad de utilizar la animación para contar historias visuales y simbólicas permite explorar la complejidad emocional del duelo de una manera única y particular. Este método innovador no solo tiene como objetivo informar y educar sobre el duelo, sino también crear un espacio para la reflexión y la recuperación emocional a través del arte animado.

De la parte psicológica a los conceptos de animación y producción. Para iniciar un proyecto de teaser animado como "Contigo", se deben seguir varios pasos clave para garantizar su éxito. En primer lugar, es fundamental realizar un análisis exhaustivo de la información relacionada, esto fue descrito en los párrafos anteriores, lo cual servirá de base para la creación de la historia y la narrativa del teaser. Seguidamente, se debe diseñar un libro de producción que identifique y detalle los componentes necesarios para la creación del teaser, incluyendo el guión, los personajes, los escenarios y el estilo visual. Una vez completada esta etapa, se procede a la fase de preproducción, donde se realiza la conceptualización y planificación del teaser, definiendo el argumento, el storyline y el tratamiento de la historia. De lo anterior, se procede a explicar los conceptos que se relacionan con la etapa de producción de un proyecto audiovisual.

5.8 Animación

El hombre siempre ha necesitado representar las cosas que ve en su entorno. Intenta dibujar o esculpir o moldear sus formas reconocibles mientras mira a las criaturas con las que comparte sus actividades diarias. Entonces, a medida que se vuelve más hábil, intenta capturar algunos de los movimientos, miradas, saltos y peleas de la criatura. Finalmente, tiene como objetivo representar el espíritu genuino de este individuo. El hombre siente la necesidad de crear algo por su cuenta que aparente estar viviendo, que tenga fuerza y vitalidad, una identidad independiente, algo que hable con autoridad, una creación que de la ilusión de la vida. Un artista puede representar la figura actual si lo desea, capturando meticulosamente los movimientos y acciones, puede caricaturizarlo, satirizarlo, ridiculizarlo y no se limita a simples acciones, puede mostrar emociones, sentimientos, incluso los miedos más profundos, puede hacer realidad los sueños del visionario, puede crear un personaje en la pantalla que no solo parezca estar viviendo, sino que también piensa y toma decisiones por su cuenta, y, para la sorpresa de todos, este arte de la animación tiene el poder de hacer que la audiencia actualmente pueda sentir las emociones de una figura cartoon. (Thomas y Johnston, 1981).

La animación es el proceso que brinda la sensación de movimiento a todo tipo de objetos inanimados, tales como dibujos, fotografías, plastilina, etc. La animación también es conocida como una ilusión óptica de tal movimiento y teniendo esto en cuenta, con la animación como

herramienta, las posibilidades de mostrar con este proyecto audiovisual exactamente lo que se quiere demostrar al espectador, es posible. La animación ofrece maneras visualmente diferentes de representar la memoria a las demás artes audiovisuales. Con sus propias normas de movimiento, múltiples posibilidades visuales y recursos, es una técnica capaz de crear memoria de la nada, de recogerla o de mostrar datos que no fueron recabados de otra manera y que solo se encuentran en la mente de quienes los recuerdan.

Halas, (1981) mencionó en su libro *“La técnica de los dibujos animados”* que la animación es el registro de una acción, pero esta misma está registrada en fases individuales e imaginada de una forma en la cuál si se reproduce a una velocidad determinada y constante, siempre y cuando esta velocidad no exceda la persistencia de la imagen en el ojo, se produce la ilusión de movimiento.

Otro de los autores, Taylor, (2000), afirma que la animación consiste en generar la apariencia de movimiento al combinar una serie de imágenes estáticas de manera secuencial. A esta definición de la animación hecha por Taylor, McLaren, (1971) añade en el mismo texto “cómo se mueve es más importante que qué mueve, si bien lo que se mueve también es relevante, en un orden relativo de importancia, lo verdaderamente relevante es cómo se mueve.

En pocas palabras, la animación es el proceso mediante el cual se puede traer el teaser a la vida, con técnicas como la animación cuadro a cuadro, la animación cut out con su debida interpolación, y la animación tradicional, “Contigo” está planeado desde sus cimientos para ser un homenaje que solo la animación podrá convertirlo en la obra que se va a desarrollar, dotando de vida a esta historia.

5.9 Animación tradicional

Al hablar de animación tradicional, se considera como una tecnología análoga que se sigue usando hoy en día en el ámbito digital, y se encuentra con diferentes técnicas, algunas poco empleadas en la actualidad, pero se puede englobar en estas mismas en la realización de proyectos cuadro por cuadro. El concepto de animación tradicional se refiere principalmente al proceso de crear dibujos a mano con lápiz y colores para dar la ilusión de movimiento. También está asociado con las caricaturas que solíamos ver en la televisión en épocas pasadas cuando se era más joven (Pérez, 2021).

En la animación tradicional, cada fotograma se dibuja a mano, de manera individual, capturando pequeñas variaciones en la posición y forma de los personajes u objetos en movimiento. Goldberg, (2008) aborda la animación tradicional como un arte que requiere habilidades técnicas y creativas para dar vida a los personajes de manera auténtica y expresiva. Su libro *"Character Animation Crash Course"* proporciona una guía práctica y accesible para los animadores que desean dominar los principios fundamentales de la animación clásica y aplicarlos a la creación de personajes memorables en la pantalla.

5.10 Animación digital

La animación digital por su parte requiere el uso de softwares especializados para dar movimiento a objetos digitalmente construidos, como programas o aplicaciones de computadora. Además, para que se puedan usar estas herramientas en el ámbito de la animación, el usuario debe tener experiencia y conocimientos en el manejo de estas herramientas digitales. Este conocimiento está en gran medida relacionado con la animación tradicional, ya que la animación digital sigue siendo una técnica común y usa los mismos principios (Pérez, 2021).

Gracias al avance tecnológico y al interés de empresas e instituciones en promover mensajes diversos y ser creativos en el diseño para captar la atención de los espectadores, la animación digital se ha vuelto cada vez más popular y relevante. El uso de imágenes animadas, que permiten transmitir información de manera dinámica y visualmente atractiva, logra este interés. (Arrieta, 2022).

5.11 Animación Cut Out

La animación cut out es una técnica que tiene varios siglos. Se puede admitir que esta técnica se inspiró en las sombras chinescas o *wayang kulit*, el cuál era el uso de marionetas que se proyectaban desde atrás de una pantalla puesta de manera vertical, aunque no es exactamente lo mismo. Se utilizó por primera vez en un proyecto audiovisual en el año 1917. El film se llama El Apóstol y fue diseñado por el animador argentino Quirino Cristiani. Una ventaja de usar el cut out digital es que se puede ahorrar trabajo en el proceso de producción.

De esta forma se puede comenzar con un fotograma clave inicial y uno final, dejando en manos de los programas de edición la interpretación de los pasos intermedios. Así mismo se construye una secuencia digital de cut out a través de un proceso de interpolación. Otra de las ventajas que da el cut out digital es que se pueden corregir errores, algo que de la forma artesanal resulta mucho más complicado. Por otro lado, gracias a la utilización de programas de edición, siempre se podrá perfeccionar el diseño original, así como cambiar colores y añadir diferentes detalles. El cut out, implica el uso de figuras recortadas y articuladas, es una técnica de animación que tiene una larga historia, especialmente entre los primeros animadores. Aunque los movimientos que resultan pueden ser menos fluidos y naturales, los que la practican lo hacen con esta intención. Por lo tanto, se logra una artificialidad motriz similar a la de las marionetas, que se convierte en una referencia técnica, formal y estética para los animadores que eligen el cut out como su forma de expresión. (Salas, 2022).

5.12 Preproducción

En esta primer etapa se realiza la creación de las bases del proyecto comenzando por la idea a desarrollar, la premisa de esta misma que explica de manera breve lo que se va a tomar en el proyecto, después de esto se establece el storyline que cuenta de manera corta la historia sin necesidad de contar todos los detalles de esta, también en la preproducción se realiza el argumento

el cual tiene como objetivo describir de una manera más detallada la historia, y por último se realiza el tratamiento, aquí se explica que rumbo se tomará con la historia y de qué manera todo va a ser abarcado.

Por ende, la preproducción al ser la primera etapa es esencial para lograr un buen proyecto audiovisual con congruencia, ya que sería complicado y molesto realizar desde cero sin ninguna base un video o una animación, porque al no seguir un buen orden no saldrá algo de buena calidad que no tenga ni donde sostenerse.

Según Pons (2023) “La preproducción es la fase más importante a la hora de ponerse a trabajar en un video de cualquier tipo, permite trabajar con ventaja y facilita controlar todos los imprevistos posibles. Para ello, el departamento de producción, junto al de dirección, se encargan de activar el proceso y poner en marcha una cuenta atrás para la fase de producción, premeditando posibles complicaciones.” (Pons, 2023. pg. 10).

Para concluir se puede afirmar que esta etapa es crucial y de gran importancia para llevar a cabo con éxito cualquier proyecto audiovisual. Esta etapa se convierte en una base sólida sobre la cual se desarrollará el proyecto completo, permitiendo anticipar y resolver posibles problemas que se pueden dar durante la realización del proyecto audiovisual, así se garantiza un control sobre la producción para asegurar la calidad del producto final.

5.13 Producción

En esta segunda etapa, se desarrolla detalladamente la historia mediante la creación del guión literario. Este documento describe todas las escenas, incluyendo lugar, momento del día, personajes y diálogos. Luego, se elabora el guión técnico, este es similar al guión literario pero con la diferencia de que este especifica los tipos de planos, contiene descripciones breves de las escenas, y detalles de audio, música y efectos especiales. Posteriormente, se crean los personajes y se desarrolla el storyboard, que transforma el guión en dibujos simples y sirve de guía para el animatic. El animatic es una versión básica del proyecto que permite realizar las correcciones antes de la animación final. También se diseñan fondos y props, estos últimos objetos con los que interactúan

los personajes según el guión. Finalmente, se produce la animación final, teniendo en cuenta todos estos elementos para garantizar un buen resultado.

Según Gomis, (2022) en su artículo *¿Qué es una producción audiovisual?* Menciona que “en esta fase de las producciones audiovisuales se pone en práctica todo lo establecido en el guión técnico y el plan de trabajo, además de comenzar con las jornadas de grabación de la obra audiovisual. Aquí es donde el equipo técnico entra en juego para lograr que el resultado sea lo mejor posible. Al final de cada jornada, se visualiza lo grabado durante ese día para así, planificar el día siguiente por si no se ha cumplido lo establecido en el plan de trabajo.”

En conclusión, durante la fase de producción de una obra audiovisual, se realiza un desarrollo exhaustivo de la historia a través de la creación de guiones y la elaboración de todos los aspectos gráficos de esta misma. Todos estos elementos se combinan para dar lugar a una animación final. Aun así con toda esta fase realizada se podría pensar que esta es la fase final, pero realmente faltan los detalles finales para que se logre el resultado deseado inicialmente.

5.14 Postproducción

En esta tercera y última etapa es donde se dan los retoques al proyecto audiovisual, aquí se realiza la composición de todas las escenas, se añaden los sonidos, la música, los efectos especiales, y finalmente se realiza el render para así contar con un proyecto audiovisual totalmente terminado y listo para la reproducción. A pesar de que esta última etapa se note más sencilla, no lo es realmente, pues de esta dependen los resultados finales, el hecho de que aquí la animación debe estar terminada, eso no significa que el proyecto lo esté.

La postproducción es aquella que abarca todas las actividades finales necesarias para completar un proyecto, incluyendo el proceso de edición, la incorporación de sonido y la realización de ajustes. Así esta fase se considera concluida una vez que el producto está preparado

para su lanzamiento (Ortiz, 2018). De otra manera, en la fase de postproducción, se lleva a cabo la revisión y manipulación de diversos tipos de materiales, incluyendo contenido audiovisual, diseño, música, fotografía y elementos para redes sociales. Para finalmente poder integrar todos estos elementos de manera cohesiva en la idea concluida del proyecto (Pons, 2023).

La postproducción es la última etapa de la realización audiovisual. En ella se comprueba y revisa que se haya conseguido todo el material que se planificó en la preproducción. Se tiende a que el director de la casa productora o del proyecto haga la labor de editor o montador, ya sea por la falta de personal o porque lograron especializarse en el área. Además, como participaron en todas las etapas de realización les resulta más sencillo seguir el hilo conductor de la historia, porque tienen muy clara la idea del cliente y cómo fue el manejo del proyecto. Sin embargo, los realizadores en las entrevistas mencionaron que muchas veces desearían que haya un encargado solo de edición en sus productoras, esto en el caso de productoras en las que el director es también el editor. Por otro lado, los realizadores coinciden en que las tareas que más dificultan en la postproducción son: la musicalización, la selección de material y la colorización.

5.15 Pipeline

Un pipeline sirve para registrar todos los pasos que se van a dar en la realización de un proyecto. Es una especie de guión que pretende desgranar los flujos de trabajo en segmentos gestionables.

En el caso de la animación, este esquema sirve para empezar a desarrollar personajes, entornos.

En resumen, ya sea en el cine, la animación y los videojuegos, el término "pipeline de producción" se utiliza para describir el proceso secuencial de creación de un producto audiovisual o digital, desde la idea inicial hasta la producción final. Este proceso se divide en varias etapas interconectadas, cada una con sus propias tareas y responsabilidades, que se realizan de manera ordenada para garantizar la calidad y eficiencia del proyecto.

Un pipeline de producción en animación podría incluir varias etapas, como la preproducción (desarrollo de ideas, guión, storyboard), la producción (animación, diseño de personajes, fondos) y la postproducción (edición, efectos visuales, sonido). Cada etapa tiene sus propios equipos y procesos, pero todos colaboran para llevar a cabo el proyecto desde el principio (Freitas & Castro, 2010).

6. Metodología

La metodología audiovisual tiene un enfoque específico dentro del campo de la comunicación y los medios que se centran en el estudio y la aplicación de métodos y técnicas para la producción, análisis, comprensión y creación de contenidos audiovisuales. La metodología audiovisual se caracteriza por utilizar un enfoque creativo y técnico para crear y producir materiales educativos en formato digital. Se destaca la relevancia de integrar herramientas audiovisuales en

el ámbito educativo para potenciar la experiencia de aprendizaje y favorecer la comunicación visual.

Mediante este trabajo de investigación se dará a conocer las problemáticas que pueden sufrir las personas frente a la pérdida de un ser amado y el posterior duelo psicológico. Sin duda alguna para la creación de proyectos audiovisuales se debe mantener la misma estructura metodológica para llegar a los resultados esperados, esta estructura se basa en tres etapas de vital importancia, las cuales son la preproducción, la producción y la postproducción.

Para la creación este proyecto se deberá tener en cuenta el análisis de la información sobre la pérdida psicológica y para el desarrollo del teaser animado, el análisis sobre el duelo va de la mano con el desarrollo apropiado del proyecto, ya que, al tener una buena base investigativa, las ideas y los aspectos gráficos van más encaminados a lo que se quiere lograr con el teaser.

Arciniega, Palacios, Páez de la Torre y Figueras (2022) exponen lo siguiente: las etapas de un proyecto animado pueden variar dependiendo del enfoque y la complejidad del proyecto, pero, en general, suelen incluir las siguientes:

Conceptualización: En esta etapa se define la idea principal del proyecto, incluyendo la historia, los personajes y el estilo visual.

Preproducción: Aquí se elabora el guion gráfico o storyboard, que es una especie de cómic que muestra la secuencia de imágenes y acciones de la animación. También se define el diseño de personajes, escenarios y objetos, así como la elección de la música y los efectos de sonido.

Producción: Durante esta fase, se crea la animación en sí misma, utilizando software especializado para modelar los personajes y escenarios en 3D, o para dibujar los fotogramas en animación tradicional.

Postproducción: Una vez finalizada la animación, se realizan ajustes finales, como la edición de sonido, la composición de la música y la corrección de color, para darle el toque final al proyecto.

Distribución: Finalmente, la animación está lista para ser distribuida y exhibida en la plataforma o medios para los que fue creada, ya sea televisión, cine, internet u otros medios.

Estas son las etapas generales de un proyecto animado, pero es importante tener en cuenta que pueden variar dependiendo de la naturaleza específica del proyecto y de las necesidades del equipo creativo involucrado.

A continuación se describe la metodología a utilizar de acuerdo a las fases de producción para el teaser:

En la manera que se ha manejado la metodología para este proyecto audiovisual se utiliza el pipeline de producción, el cuál es una herramienta muy útil para el orden que ha sido utilizada en las etapas de preproducción y producción del teaser Contigo que se encuentra en desarrollo, este es el pipeline que se ha estado utilizando:

PIPELINE DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL – CONTIGO			
	ACTIVIDADES	PROGRESO	DIFICULTAD
PREPRODUCCIÓN	IDEA		
	PREMISA		
	STORYLINE		
	ARGUMENTO		
PRODUCCIÓN	TRATAMIENTO		
	GUIÓN LITERARIO		
	GUIÓN TÉCNICO		
	STORYBOARD		
	ANIMATIC		
	FONDOS		
	PROPS		
POSTPRODUCCIÓN	ANIMACIÓN		
	EDICIÓN		
	COMPOSICIÓN		
	SONIDOS		
	MÚSICA		
	RENDERIZADO		
GUÍA DE COLORES	TERMINADO	EN PROGRESO	SIN COMENZAR
	FÁCIL	MEDIO	DIFÍCIL

6.1 Preproducción

Para comenzar a desarrollar la historia “Contigo” se llevó a cabo la búsqueda de una idea y una premisa importante en la cual basar toda la historia, en la etapa de preproducción se realizaron los siguientes pasos bases para la creación del teaser animado acerca de la pérdida psicológica de una

joven en Medellín. En la preproducción deben quedar claras todos los procesos en los cuales va encaminado este proyecto audiovisual, desde el argumento de la historia hasta su desarrollo en cada escena.

Según Pons (2023) “La preproducción es la fase más importante a la hora de ponernos a trabajar en un video de cualquier tipo, nos permitirá trabajar con ventaja y nos facilitará controlar todos los imprevistos posibles. Para ello, el departamento de producción junto al de dirección, se encargan de activar el proceso y poner en marcha una cuenta atrás para la fase de producción, premeditando posibles complicaciones.”

Para comenzar con esta etapa de la preproducción lo primero que es necesario es tener una idea para comenzar a desarrollarla ampliamente.

6.1.1 Idea

Una idea surge como el origen de una solución potencial en un momento y lugar específicos. Cuando tenemos una idea, es resultado de resolver un problema, superar un dilema o experimentar una nueva percepción de la realidad (Meliá de Alba, 2019).

Se procederá a desarrollar la idea planeada para este teaser de una manera consistente que sea fácil de comprender, en este caso es la historia de la pérdida psicológica de una joven en Medellín.

Se mostrará la vida de la protagonista brevemente y cómo afronta la pérdida de su bisabuela y su padre mediante todas las etapas del duelo.

Con la idea clara se debe comenzar a desarrollar de manera amplia para obtener unas bases fuertes para el eventual proyecto animado.

6.1.2 Premisa

Una premisa se refiere a la idea central o concepto fundamental en el cual se basa una producción audiovisual, como una película, serie de televisión, documental, video musical,

entre otros. Esta premisa establece la base creativa y narrativa de la obra, definiendo el tema principal y el enfoque temático que se explorará a lo largo del proyecto.

Aronson, (2010) Explica en su obra "The 21st Century Screenplay: A Comprehensive Guide to Writing Tomorrow 's Films", que la premisa es la idea central o el tema principal que impulsa la historia. Este subraya la importancia de una premisa clara, precisa y emocionalmente impactante que conecte con el público. Según ella, la premisa es el pilar fundamental sobre el cual se construye y desarrolla la narrativa visual.

En este apartado se va a desarrollar la idea brevemente, pero de manera que se pueda entender la intención al realizar este teaser.

En el teaser se mostrarán todas las etapas del duelo desde la negación, pasando por la ira, la negociación, la depresión y por último la aceptación. A parte de esto se lograra mostrar cómo puede ser la pérdida de un ser amado y como esto lo afrontan los jóvenes desde su perspectiva propia.

Teniendo la premisa lista se procede a realizar el storyline, este consiste en una versión más corta y rápida de lo que ya se tiene realizado y ayuda a ver que la idea en cuestión funciona tanto de manera amplia como de manera corta.

6.1.3 Storyline

El storyline es un resumen detallado que abarca varias frases, donde se presenta el desarrollo completo de la historia, incluyendo la introducción de la trama, el conflicto central y la resolución final. Este resumen proporciona una visión general de la estructura narrativa, abordando los elementos clave del planteamiento, nudo y desenlace de la historia en cuestión (Sánchez, 2020).

En este apartado la intención es dar a conocer la historia brevemente como una especie de sinopsis, y de esta manera no dar exactamente todos los detalles de esta misma, de igual

manera se conocerá ¿quién es el personaje?, ¿que es lo que quiere?, ¿que se lo impide?, ¿qué problemas tiene? y ¿cómo termina?.

May es una niña la cual tiene un gran vínculo con su bisabuela, pasa momentos muy felices con ella durante la mayor parte de su vida, en la adolescencia de esta, las circunstancias hacen más difícil su encuentro, y aunque esto no logra distanciarla de su bisabuela, May comienza a notar que esta se encuentra muy cansada debido a su edad. Y no tiene idea de que más pronto de lo que se imagina deberá enfrentarse al dolor más fuerte que jamás haya sentido.

En la etapa de la preproducción hay pasos similares pero que hacen que la historia este perfectamente desarrollada, ahora mismo lo que sigue es la creación del argumento, este desarrolla la historia ampliamente y se puede conocer mucho mejor.

6.1.4 Argumento

El argumento implica una descripción exhaustiva de toda la trama, desde su inicio hasta su conclusión. Durante esta etapa, se suele describir la información completa sobre los personajes y los eventos que conforman la historia. (Sánchez, 2020).

Por su parte Mercado, (2010) menciona en su libro "The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition", que el argumento es como "la columna vertebral de la narrativa audiovisual", y que sustenta todos los elementos visuales y emocionales de una obra cinematográfica. Mercado destaca la importancia de un argumento bien estructurado para guiar la dirección artística y técnica de una película.

En esta etapa se comienza a desglosar todo el storyline explicando de manera más detallada lo que va a suceder en el teaser, aun así lo ideal es no suponer cosas acerca de la historia para dar un espacio a la imaginación, sin embargo es importante tener una descripción extensa sobre el teaser para mayor comprensión.

May es una niña de 5 años la cual tiene un sueño recurrente en el cual se encuentra con su padre siendo esta más joven y este es muy feliz a su lado, pero el sueño cambia repentinamente y ahora May se encuentra sola en una habitación con un ataúd, está despierta muy agitada y va en búsqueda de su bisabuela para encontrar confort en sus brazos. La figura en la que May enfoca su energía y amor para abandonar la tristeza es su bisabuela, pasando la mayor parte de tiempo con ella, May y su bisabuela pasan por todo tipo de situaciones juntas, y esto ocurre durante toda la vida de May, ambas son muy unidas, pero lamentablemente las cosas buenas no duran para siempre.

Cuando May es una adolescente comienza a notar que su bisabuela no se encuentra tan bien como antes ya que tiene una edad avanzada, pero poco sabía May que su vida iba a cambiar en cuestión de unos pocos meses y de ahí en adelante, May no volvería a ser la misma persona.

Como la última fase de la preproducción se procede a realizar el tratamiento, este consiste en explicar de qué manera se va a tomar la historia.

6.1.5 Tratamiento

Mendiburu, (2009) En su libro "3D Movie Making: Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen", discute el tratamiento como un componente vital en la producción. Describe cómo el tratamiento establece la estructura narrativa y visual de una película estereoscópica, ayudando a los realizadores a visualizar y planificar la creación de la película.

En esta última etapa de la preproducción se hablará de cómo se tomará la historia y cuáles serán los pasos a seguir para continuar el proyecto, también se cuenta las intenciones de este teaser para con el espectador, se va a hablar de los planos que serán utilizados, el estilo gráfico y por último el tipo de sonidos que traerá el teaser.

La intención general de esta historia es abarcar las etapas del duelo por la pérdida de un ser amado desde un punto en el cual el espectador se logre sentir identificado. Los personajes están hechos con un tono suave y caricaturesco, pero luego de determinado momento los personajes comenzarán a verse más tristes y opacos. Esta historia contará con planos generales, americanos, medios planos y sobre todo primeros planos para algunas escenas, el color va a ser un detonante muy importante en las escenas para mostrar más de un sentimiento en cada una y este será gradualmente reducido para mostrar que el personaje ha tocado fondo, por último el teaser contará con melodías suaves que comenzaran a ir descendiendo hasta que finalmente se haga el silencio, acompañadas de estas melodías habrá una voz in off narrando la historia para finalmente dar paso a un corto diálogo que termine el teaser.

Al finalizar la etapa de preproducción se da comienzo a la fase de la producción para continuar con el desarrollo.

6.2 Producción

En esta etapa de producción se realizan todos los aspectos técnicos, gráficos y de animación para crear el teaser. Durante esta etapa de la producción audiovisual, se implementa todo lo establecido en el guión técnico y el pipeline, dando inicio a las sesiones de creación de la obra. Aquí es donde el equipo técnico juega un papel crucial para garantizar la calidad del resultado final. A medida que avanza el proyecto audiovisual se mantiene el control y se revisa como va el flujo de este mismo proyecto (Gomis, 2022).

La primera fase por la cual comenzará la producción es la realización del guión literario y seguido de este el guión técnico, ambos van de la mano para lograr un proyecto bastante completo en cuestiones técnicas.

6.2.1 Guión literario

Carrière y Bonitzer, (1991) consideran al guión literario como un texto prescriptivo, únicamente narrativo e incapaz de proponer una puesta en cuadro y una puesta en serie, por su parte, Raynauld (2014) menciona brevemente que El

guión literario consta de dos partes principales: la didascalía, que detalla la acción, los personajes, los elementos visuales y sonoros, junto con cualquier otra especificación relevante; y la parte de diálogo, que incluye las interacciones verbales entre los personajes. (Raynald, 2014)

Se crea el respectivo guión literario donde se explica en detalle cada aspecto del teaser, que sucede en cada escena, en donde y en qué etapa del día o la noche está ubicada cada escena, y por último pero no menos importante se ubica cada diálogo de la correspondiente escena con sus personajes incluidos.

ESC 1, INT, (CASA TATA) (CUARTO MAY) (SALÓN) (CUARTO TATA), DÍA

MAY (5) se encuentra plácidamente durmiendo en su cuarto. En sus sueños se encuentra en un hospital y su padre DONALDO (35) la carga cariñosamente y la eleva en el aire, ambos están muy felices, pero de la nada May se encuentra sola en la habitación de su bisabuela TATA (73) y lo único que puede ver es un ataúd en donde debería estar su cama, May se despierta muy asustada y se va de inmediato donde su bisabuela para corroborar que esta se encuentra sana y salva, Tata la carga y le limpia las lágrimas de su rostro y le da un gran abrazo que la hace sentir reconfortada.

NARRADOR (V.O)

-'' Contigo mi vida siempre fue maravillosa, me enseñaste muy buenos valores''

Al terminar por completo el guión literario con todas las escenas necesarias para la historia se puede comenzar a escribir el guión técnico y así continuar con la etapa de la producción.

6.2.2 Guión técnico

El guión técnico es un desglose escena por escena de la puesta en plano, contiene los movimientos de cámara y todos los detalles técnicos que requiera el realizador. En el guión técnico, cada plano se identifica mediante su posición espacial, altura y ángulo de la cámara. Además, se incluye una breve explicación de la acción que ocurre en la imagen y el sonido asociado a ésta, junto con una estimación de la duración esperada de cada elemento. Este documento técnico es fundamental para planificar con precisión la producción audiovisual, permitiendo una ejecución eficiente y coherente de cada toma y secuencia (Carrasco, 2023).

Este apartado es similar al apartado anterior, la diferencia es que en este guión se es muchísimo más específico, y se desglosa cada escena por partes describiendo qué tipo de planos va a tener, cuantos planos tendrá cada escena, lo cual varía dependiendo de la misma, también se especifica qué personajes estarán en cada plano respectivamente, se da una breve descripción de lo que va a suceder en cada plano, se indica que props serán utilizados en cada plano, que sonidos tendrá cada escena, qué efectos habrá y por último están los comentarios para especificar que se quiere lograr en cada plano o de qué manera van a ser utilizados los pros, sonidos y efectos.

ESC 1, INT, (CASA TATA) (CUARTO MAY) (SALÓN) (CUARTO TATA), DÍA

#	Tipo de plano	Personajes	Descripción	Props	Sonido	VFX	Comentarios
1	Plano general Enfoque normal	MAY	May se encuentra dormida plácidamente en su cuarto	N/A	No hay sonido	N/A	Se realiza un Zoom in hacia el personaje para hacer la transición al siguiente plano.
2	Plano medio Enfoque normal	DONALDO MAY	En el sueño de May se encuentra con su padre en un hospital y este la eleva en el aire	N/A	Sonido ambiental de sueños	Distorsión	Se aplica el efecto de distorsión de imagen para dar el efecto de que se encuentra en un sueño.
3	Plano general Enfoque normal	MAY	May se encuentra en una habitación blanca que tiene un ataúd en el centro	N/A	Latidos	Desenfoco Enfoque Distorsión Viñeta	A medida que transcurre la escena la viñeta ocupa totalmente la pantalla para dar la sensación de pesadilla.

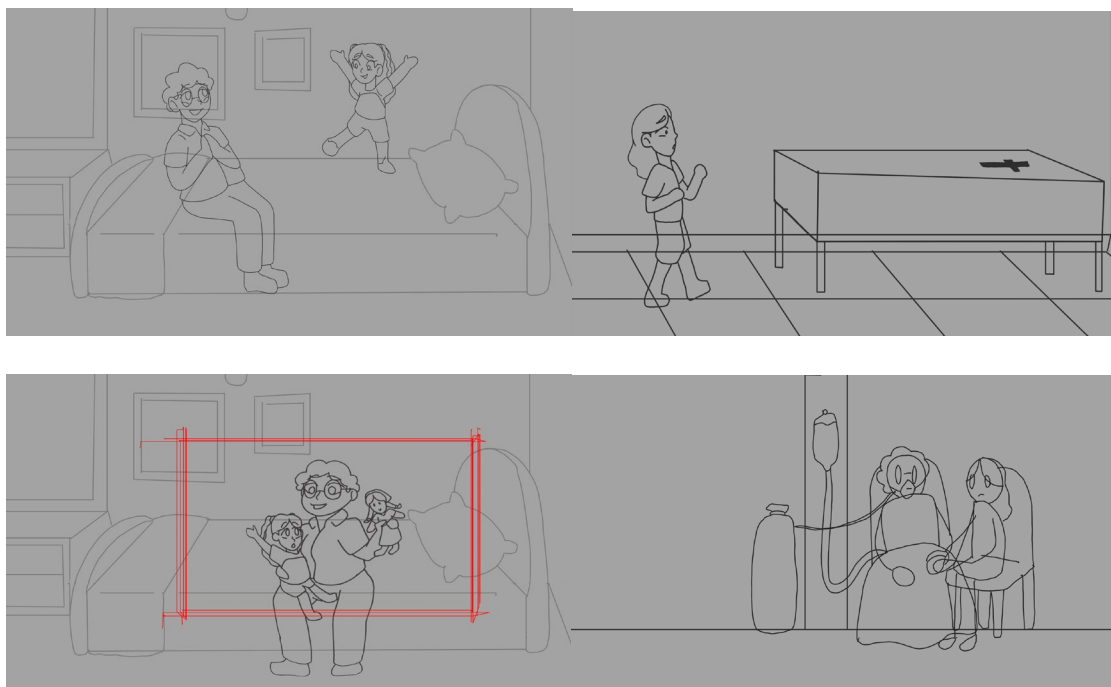
Teniendo en cuenta que para estas alturas de la fase de producción ambos guiones están completos, se puede comenzar la realización del storyboard para la posterior realización del animatic de este proyecto audiovisual.

6.2.3 Storyboard

El storyboard consiste en una secuencia de ilustraciones sencillas puestas de manera ordenada y secuencial, con el propósito de servir como guía para comprender el camino de una historia, anticipar una animación o estructurar una película. Este conjunto de viñetas representa visualmente la narrativa previamente establecida en los guiones, facilitando la

planificación gráfica al organizar las secuencias, escenas y planos conforme al guión técnico. El storyboard permite visualizar de manera anticipada el tipo de encuadre y ángulo de visión que se utilizará en la producción audiovisual, brindando una herramienta esencial para la planificación y ejecución del proyecto (Hornos, 2020).

En esta etapa de la producción se realiza una interpretación gráfica muy básica de la historia teniendo en cuenta tanto el guión literario como el guión técnico, con todo esto realizado se da por terminada la etapa del storyboard, de igual manera esto servirá más adelante para la realización del animatic.



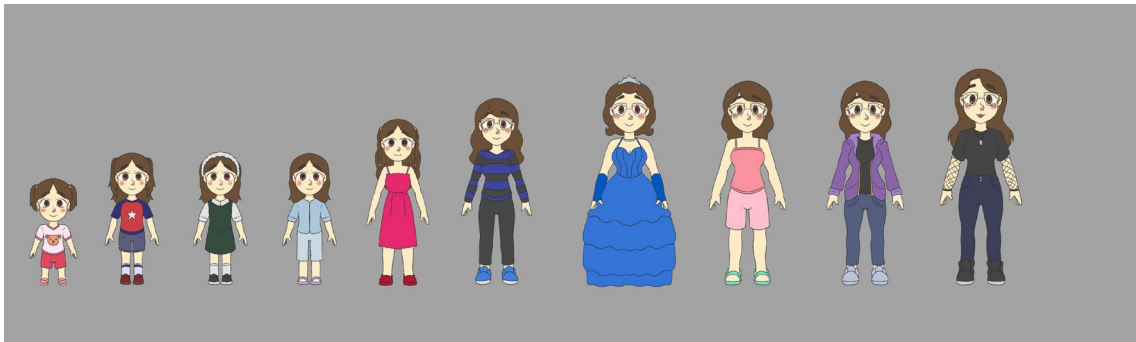
Al terminar el storyboard que cumple su función de estructura para el proyecto se continúa con la realización detallada de los personajes de este mismo.

6.2.4 Personajes

El personaje no es una entidad unitaria, sino más bien un conjunto complejo de elementos diversos que pueden ser desglosados y analizados. No se trata únicamente del conflicto emocional entre los personajes ni de la secuencia cronológica de sus acciones, sino más

bien de la relación lógica entre los elementos que componen su estructura, tanto dentro del relato como en el contexto más amplio de la narrativa (Galán, 2005).

En este apartado se continúa con la creación de los personajes, con la estética gráfica completamente definida para que estén listos para la animación, estos van a tener todas las vistas necesarias y van a estar completamente riggeados y articulados.



Finalmente teniendo los personajes, en esta etapa de la producción se comienza a realizar el animatic teniendo en cuenta todo lo anteriormente mencionado, como los guiones, el storyboard y ahora los personajes.

6.2.5 Animatic

El animatic es una representación audiovisual del storyboard, donde las ilustraciones se presentan en secuencia. Este video consiste en una serie de imágenes fijas que se muestran una tras otra, cada una con una duración definida, van acompañadas por una versión inicial de la banda sonora que incluye locución, música y efectos básicos. Este proceso es fundamental porque permite evaluar si las ilustraciones transmiten la información necesaria dentro del tiempo asignado en pantalla, y si las transiciones visuales propuestas son efectivas. Además, el animatic ofrece la oportunidad de realizar ajustes en el storyboard antes de avanzar a etapas más avanzadas de la producción. (De Ponti y Dutil, 2023).

Un animatic es una herramienta fundamental en la etapa de la producción de proyectos audiovisuales. Se trata de una secuencia de imágenes estáticas o dibujos acompañados de audio, que representan la narrativa que va a seguir la escena o todo el proyecto. Estas representaciones suelen ser bocetos simples que ayudan a visualizar la acción, los ángulos

de cámara y el ritmo narrativo. El animatic sirve como una guía visual y auditiva para planificar y ajustar la producción antes de entrar en la fase completa de animación o filmación, lo que permite identificar posibles problemas y realizar cambios de manera eficiente.

Al terminar el animatic se puede realizar el diseño de fondos para el proyecto audiovisual, estos ubicaran a los personajes en su debido lugar.

6.2.6 Fondos

Son los elementos visuales que constituyen el entorno o escenario donde se desarrolla la acción de una producción. Estos fondos pueden incluir paisajes, interiores, ciudades, o cualquier otro elemento visual que complemente la narrativa y contribuya a la ambientación de la historia. Basándose en los conceptos artísticos y los escenarios creados para el storyboard y el animatic, se continúa refinando con mayor precisión la apariencia de los fondos finales, centrándose en el diseño detallado y la atmósfera lumínica y tonal que se desea lograr (Sánchez, 2021).

En esta etapa de la producción se llevará a cabo la realización de todos los fondos necesarios para la animación del teaser, en algunos casos para optimizar tiempo, se puede realizar un único fondo que se encontrara en distintas escenas con diferentes enfoques para no realizar un fondo distinto para cada plano de las escenas.



Dando esta fase por concluida se comienza con el diseño de los objetos con los cuales el o los personajes van a interactuar durante el teaser, estos son llamados props.

6.2.7 Props

Los "props" son objetos como armaduras, barbas, cortes de cabello, armas, accesorios de automóviles, carrocerías y cualquier otro elemento que pueda ser utilizado por el personaje principal y que pueda aparecer o desaparecer en algún momento durante el juego o la animación. (Gonzalez, 2018)

Los props son aquellos objetos que son utilizados por los personajes en las escenas, pueden ser bastante simples o muy elaborados, depende de lo que se quiera lograr en la escena. Aquí se realiza el diseño de todos los props necesarios para el teaser según lo especifica el guión técnico anteriormente escrito.



Finalmente con todos los aspectos gráficos como los personajes, fondos y props se puede continuar con la animación siempre y cuando el storyboard y animatic estén completamente bien hechos.

6.2.8 Animación

La animación implica capturar una secuencia de acciones en etapas individuales, imaginadas de tal manera que al reproducir esta secuencia a una velocidad constante y suficientemente rápida, más allá de la capacidad de percepción de la imagen por parte del ojo humano, se logra crear la ilusión de movimiento para el espectador (Halas, 1981).

En este último paso de la producción se crea toda la animación del teaser guiándose del animatic previamente mencionado, utilizando el guión literario y guión técnico, incluyendo los fondos acorde a cada escena, los props y personajes del teaser.

Al terminar la animación también se termina esta etapa de la producción y se puede proceder a entrar en la etapa final llamada la post producción.

6.3 Postproducción

La postproducción es la última etapa en la creación del proyecto audiovisual. Durante esta fase, se llevan a cabo una serie de procedimientos, que incluyen la edición de video, ajustes de color, la incorporación de efectos visuales y sonoros, mezcla de audio, creación de títulos y créditos, entre otros. El objetivo principal de la postproducción es perfeccionar y mejorar el material creado durante la producción para alcanzar el resultado final deseado. La postproducción abarca todas las actividades necesarias para finalizar un proyecto, incluyendo el montaje, la adición de sonido y los ajustes finales. Este proceso se considera completo cuando el producto está preparado para su lanzamiento al mercado o su distribución final (Ortiz, 2018). La postproducción es una fase crucial en la producción audiovisual donde se lleva a cabo la revisión, manipulación y refinamiento de todos los elementos del proyecto, incluyendo contenido audiovisual, diseño gráfico, música, fotografía y material para redes sociales. El propósito principal de esta etapa es integrar de manera coherente todos estos componentes para dar forma a la visión final del proyecto. Durante la postproducción, se realizan ajustes, efectos visuales, correcciones de color, edición de sonido y música, entre otras tareas, con el objetivo de lograr una presentación final que sea atractiva, cohesiva y lista para su distribución o lanzamiento (Pons, 2023).

Para comenzar con la etapa final de este proyecto audiovisual es necesario empezar por la edición de todo el material gráfico que se obtuvo en las etapas anteriores de la producción.

6.3.1 Edición

El proceso de edición consiste en combinar todos los planos de la película de manera secuencial y sincronizarlos con la banda sonora correspondiente. (Sanz, 2023). En la edición primero se realiza el montaje que se basa en el storyboard inicial, aunque se reserva la flexibilidad para realizar ajustes según la intuición del editor. Una vez completado el montaje, se procede a la edición de la imagen, comenzando con la igualación de los planos mediante ajustes en el histograma para lograr un aspecto neutral. Luego, se manipulan los colores individualmente para obtener el aspecto final deseado. Posteriormente, se agregan elementos gráficos como rótulos o créditos si es necesario. En la fase de edición de sonido,

se trabaja para obtener un diálogo y sonido claros y naturales, eliminando el ruido y asegurando niveles de volumen uniformes (Carrasco, 2023)

En esta fase, una vez que la animación ha sido completada y solo se requieren los detalles finales, se llevan a cabo todas las tareas necesarias para preparar cada una de las escenas antes de proceder con la composición final. Esto implica realizar ajustes y correcciones para garantizar que cada escena esté lista y cumpla con los estándares de calidad necesarios antes de avanzar al proceso de composición.

6.3.2 Composición

A través de la composición, se organizan y priorizan los elementos visuales en una imagen con el fin de comunicar un significado específico. Las estructuras binarias resaltan el paralelismo, aunque en ocasiones esta estructura puede ser objeto de parodia. Por otro lado, las estructuras triangulares sugieren relaciones dinámicas o inestables. Una norma ampliamente reconocida en composición es la regla de los tercios, que divide el encuadre en nueve partes iguales. Los elementos más importantes se colocan en las líneas divisorias o en sus intersecciones, lo que ayuda a crear una composición visualmente equilibrada y atractiva. (Ortiz, 2018)

Durante esta fase, se realiza la compilación de todas las escenas animadas para el teaser, incorporando los efectos descritos en el guión técnico, como zooms, desenfoques, enfoques de cámara, paneos y ajustes de color.

Para continuar con la postproducción se procede con la fase del sonido.

6.3.3 Sonidos

La combinación del sonido y la imagen crea una experiencia perceptiva única que difiere significativamente de la experiencia con cada elemento por separado. A menudo, al hablar de ver una película o televisión, se subestima el papel crucial que desempeña el sonido. La

percepción visual cambia cuando se escucha y viceversa; de la misma manera, la percepción auditiva se ve afectada por la presencia o ausencia de imágenes visuales (Ortiz, 2018).

En esta sección del proceso, se llevarán a cabo todas las incorporaciones de efectos de sonido (foleys) y diálogos necesarios para completar el resultado final del teaser. Aquí se añadirán todos los elementos sonoros adicionales, como efectos ambientales, sonidos específicos de objetos y voces, que son esenciales para la versión finalizada del proyecto audiovisual final.

La etapa de los sonidos en la postproducción va unida con la etapa de la música, por ende al terminar con esta fase, se da paso a la música que será utilizada en el teaser final.

6.3.4 Música

La música desempeña un papel crucial al expresar las emociones presentes en una escena, transformándola y otorgándole una atmósfera triste o alegre. Uno de los aspectos destacados de esta contribución es cómo el sonido influye en la percepción del tiempo dentro de la imagen. La música tiene la capacidad de modificar la sensación temporal en una escena, creando una impresión de fluidez o precisión temporal, e incluso estableciendo una secuencia clara de eventos (Ortiz, 2018).

Durante esta fase del proceso, se incorporará la música ambiental necesaria para evocar el efecto emocional deseado de calidez, cariño y tristeza que se busca transmitir en la historia presentada "Contigo" como teaser animado. Este componente musical se integrará cuidadosamente para complementar y realzar la narrativa visual, contribuyendo así a la atmósfera emocional que se desea crear en la pieza audiovisual.

Con esta y todas las etapas finalizadas anteriormente se podría decir que el proyecto audiovisual está realmente finalizado, pero aunque eso es parcialmente cierto, no lo es, ya que solo queda la última etapa, la cual es el renderizado, con este listo se pasa a la reproducción y distribución del teaser animado "Contigo".

6.3.5 Renderizado

En el proceso de renderizado, las imágenes son calculadas a una velocidad muy alta, lo que nos permite hablar en términos de "frames" o cuadros. Cada cuadro representa una imagen generada casi instantáneamente por el motor de renderizado, y cuando estas imágenes se suceden en secuencia, al igual que en el cine, crean la ilusión de movimiento. La percepción visual humana generalmente captura alrededor de 24 cuadros por segundo (fps), pero a medida que aumenta el número de fps, se logra una interacción más fluida con el modelo. Este enfoque de renderizado es común en el mundo de los videojuegos y la animación debido a su capacidad para optimizar el proceso de creación de entornos virtuales y reducir los tiempos de renderizado (Balea, 2021).

Finalmente, se lleva a cabo el proceso de renderizado del proyecto audiovisual completado, que es esencial para obtener la versión final y prepararla para su reproducción y distribución. Este paso implica la generación de todos los elementos visuales y auditivos que conforman la producción en su forma final. El renderizado permite convertir los datos del proyecto en imágenes y sonido procesados que pueden ser reproducidos de manera fluida y con la calidad deseada.

7. Resultados esperados

Para los resultados esperados la autora desarrolló un libro de producción con todo los componentes necesarios para la realización del teaser, el cual incluye elementos tales: guion literario, guion técnico, diseño de personajes, props, etc. Por último llegó hasta la etapa de la producción del teaser animado “Contigo”. La realización de esta monografía ha llevado a la autora a comprender mejor sus sentimientos y su propia historia, tanto desde un punto de vista psicológico como de un punto de vista más técnico sobre la animación pues si bien el duelo no ha sido algo fácil por lo que pasar, al tener mas conocimiento gracias a los autores citados, ella logró brindarle a sus personajes un mayor trasfondo. Mediante la investigación en la parte de la animación la autora tomó técnicas más útiles para el estilo que tiene pensado para realizar el teaser “Contigo”.

Este teaser ha tenido una constante evolución desde el momento en el cual la autora tuvo la idea inicial, al principio era algo más sencillo y no tan personal, pero mientras el tiempo fue pasando, esta se dio cuenta que si su propósito era abordar el duelo mediante la animación, ella necesitaba personas reales con las cuales ella pudiera expresar sentimientos más genuinos y profundos para que eventualmente pueda lograr dar el mensaje que ella necesitaba recibir, puesto que en su duelo por la pérdida estuvo sola y quebrada por mucho tiempo, y con esto quiere lograr que aquellos que logren ver “Contigo” se sientan menos solos, y puedan pensar más allá del dolor que hay alguien en el mundo que pasó por la misma situación y logró convertirla en un método de sanación mas interactivo que pueda alcanzar personas de todas las edades.

La autora particularmente tiene muchos referentes de series animadas y música que tocan el tema, y con su experiencia propia en el ámbito de la animación está dispuesta con la ayuda de esta monografía a presentar un proyecto audiovisual mucho más trabajado de lo que tenía planeado hace aproximadamente tres años.

8. Conclusiones

Para concluir con esta monografía se puede decir que se ha logrado completar toda la investigación, justificación y la creación de las bases necesarias para realizar el teaser “Contigo”, a partir de un problema y una necesidad de superar un duelo personal, se ha llegado a este punto de querer ayudar a mucha más gente con sus propios duelos mediante la animación, aún teniendo en cuenta la cantidad de dificultades que se han presentado con respecto a la búsqueda de información sobre la animación, todo el proceso de “Contigo” ha sido muy complejo pero sin duda alguna vale la pena.

Se han logrado objetivos como tener un diseño de personajes que cumple con las expectativas para este proyecto audiovisual, “Contigo” es una historia que ha tenido cambios constantes que se han solucionado de manera eficaz durante la preproducción y parte de la producción, de hecho es muy diferente de lo que se pensaba en un principio.

El hecho de querer combinar la animación digital junto con la psicología y el psicoanálisis de hecho brinda un buen panorama para este proyecto teniendo en cuenta a aquellos autores populares y a otros autores con tal vez menos fama pero puntos de vista diferentes que plantean una nueva manera de ver el duelo por la pérdida de un ser amado.

En conclusión, los hallazgos de esta investigación son satisfactorios y han contribuido significativamente a la mejora en los respectivos campos de trabajo.

9. Bibliografía

Alfano, R. (2022). La escritura invisible en el guión literario. evocar lo huidizo. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes. Instituto de Investigación en Producción y Enseñanza del Arte Argentino y Latinoamericano. <https://www4.fba.unlp.edu.ar/jidap2022/wp-content/uploads/sites/4/2022/11/6.-ALFANO.pdf>

Alieva, S. (2023). The Language of Colour in Character Design. South - Eastern Finland University of Applied Sciences.

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/815951/Alieva_Sarra.pdf?sequence=2

Alonso Jiménez, V. (2022). Guía metodológica para elaborar proyectos de investigación en Ciencias Políticas y Administración Pública. Espacios Públicos, 11(23). Consultado de <https://espaciospublicos.uaemex.mx/article/view/20100>

Arciniega M., Palacios M. J., Páez de la Torre S. y Figueras-Maz M. (2022). La metodología participativa audiovisual como recurso para la emergencia de espacios de resistencia. Sociedad e Infancias, 6(2), 109-122. <https://doi.org/10.5209/soci.83992>

Aronson, L. (2010). The 21st-century Screenplay: A Comprehensive Guide to Writing Tomorrow's Films.

https://books.google.com.co/books/about/The_21st_century_Screenplay.html?id=OWxhewAACAAJ&redir_esc=y

Arrieta, F. L. (2022). Animación digital y la percepción visual en estudiantes de Fe y Alegría 26, San Juan de Lurigancho Lima - 2022.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/114918/Arrieta_TFL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Balea, F. (2021) Renderizado en tiempo real en la visualización arquitectónica.

https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/28201/BaleaDominguez_FernandoTFG_2021.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Barra A., E., Cerna C., R., Kramm M., D., & Véliz V., V. (2006). Problemas de Salud, Estrés, Afrontamiento, Depresión y Apoyo Social en Adolescentes. Redalyc. Terapia Psicológica. <https://www.redalyc.org/pdf/785/78524106.pdf>

Benavent, J. (Director). (2005). Cicatrices [Film]. Armagedon Producciones

<https://pelisplus.sh/pelicula/cicatrices>

Bustamante Pereira, C. (2019, March 9). ';;' ';;' - YouTube. <https://silo.tips/download/si-bien-hay-una-diferencia-entre-animacion-y-movimiento-ambas-tienen-puntos-de-c>

Cabodevilla, I. (2007). Las pérdidas y sus duelos. Anales del Sistema Sanitario de Navarra, 30(Supl. 3), 163-176. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1137-66272007000600012

Carpe, I., & Garcia, R. M. S. (2015). Animación: medio de Reflexión y Re-Creación de realidades Im-posibles. ANIAV Asociación Nacional de Investigación En Artes Visuales This, 171–180. <https://doi.org/10.4995/aniav.2015.1249>

Carrasco, M. (2023). Modulaciones. Guión, dirección y edición de un cortometraje. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/199139/Carrasco%20-%20Modulaciones%20Guion%20direccion%20y%20edicion%20de%20un%20cortometraje.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Carrière, J. C. y Bonitzer, P. (1991). Práctica del guión cinematográfico. <https://es.scribd.com/doc/34746761/JEAN-CLAUDE-CARRIERE-Practica-del-guion-cinematografico>

Cázares Blanco, R. (2022): “El impacto del duelo anticipado en las actitudes reactivas de sanción” Revista de filosofía. Ediciones Complutense <https://revistas.ucm.es/index.php/RESF/article/view/69122/4564456559926>

Cicatrices <https://pelisplus.sh/pelicula/cicatrices>

Cortés, J. (2021). El Proceso de la Animación Tradicional (2D) notodoanimacion.es. Notodoanimacion.es. Retrieved October 23, 2023, from <https://www.notodoanimacion.es/proceso-crear-animacion-tradicional-2d/>

Cut out: las técnicas de animación con recortes Coruña 2020 <https://35mm.es/animacion-cut-out/>

De la Herrán, A., & Cortina, M. (2009). La muerte y su enseñanza. Herrán, A. de la y Cortina, M. (2009). La muerte y su enseñanza. *Diálogo Filosófico* (75), 499-516. La Muerte y su Enseñanza. Retrieved October 23, 2023, from https://laicismo.org/data/docs/archivo_1355.pdf

De la Hoz, P. (2023). Modelado y rigging de personajes para videojuegos de estrategia. Universidad Rey Juan Carlos <https://burjcdigital.urjc.es/handle/10115/27681?show=full>

De Ponti, J. y Dutil, S. (2023). Diseño de comunicación audiovisual. Componentes, procedimientos y procesos. https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/155412/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1#page=107

Fernández Liria, A., y Rodríguez Vega, B. (2002). Dinámica familia. Intervenciones sobre problemas relacionados con el duelo para profesionales de Atención Primaria (I): el proceso del duelo. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1131-57682002000300008&lng=es&tlng=es

Fernández Sánchez, A. (2016). Redalyc. Entre la invención y la realidad: animación como técnica de expresión de la memoria. *Calle 14: revista de investigación en el campo del arte* <https://www.redalyc.org/pdf/2790/279050867001.pdf>

Ferrández, F. (2006). La melancolía, una pasión inútil. *M.I.R. II de Psiquiatría. Hospital Psiquiátrico*. <https://scielo.isciii.es/pdf/neuropsiq/v27n1/v27n1a15.pdf>

Ferrer-Simó, M. R. (2021). One Piece: Descripción del material audiovisual para el doblaje original japonés. *Estudios de traducción*. Ediciones Complutense. https://www.researchgate.net/profile/Maria-Ferrer-7/publication/352132280_One_Piece_Descripcion_del_material_audiovisual_para_el_doblaje_original_japones/links/60ec0b4e30e8e50c01fbef90/One-Piece-Descripcion-del-material-

audiovisual-para-el-doblaje-original-japones.pdf?_sg%5B0%5D=started_experiment_milestone&origin=journalDetail

Estudios de Traducción, 11, 121-135.

Freitas, C., & Castro, C. (2010). Narrativas Audiovisuales Y Tecnologías Interactivas. Dialnet Unirioja, 3(5), 19–42. dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3739970.pdf

Fuentes, C. (2020). ¿Qué es la animación 2D? Todo lo que Debes de Saber. <https://www.industriaanimacion.com/2020/08/que-es-la-animacion-2d-todo-lo-que-debes-de-saber/>

Galán, E. (2005). La creación psicológica de los personajes para cine y televisión. International Journal of Developmental and Educational Psychology <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832310025.pdf>

Gamo, E. y Pazos, P. (2009). El duelo y las etapas de la vida Bereavement and life stages. Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0211-57352009000200011

García, A. (2014). Cine y psicología: El Cine de Animación y la Psicología Humanista. <https://hylepsicologia.com/cine-de-animacion-y-psicologia-humanista/>

Genise, N. (2017, October 10). Ira: el desafío psicoterapéutico del siglo. Psyciencia. Retrieved October 23, 2023, from <https://www.psyciencia.com/ira-desafios-psicoterapeuticos-del-siglo-naciente/>

Gloria Kawasaki , E. M., & Hernández Montaña, A. (2023). Características individuales y circunstanciales que complican el duelo tras la pérdida de un ser querido. Políticas Sociales Sectoriales, 1(1), 548–567. Universidad Autónoma de Coahuila. <https://politicassociales.uanl.mx/index.php/pss/article/view/32>

Goldberg, E. (2008). Character Animation Crash Course. <https://archive.org/details/characteranimationcrashcourse/page/n9/mode/2up>

Goldman, H. (2003). Duelo y pérdida.

https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-00152003000200005&lng=en&tlng=es

Gomez, M. (2021). La Negación: un destructivo tipo de mecanismo de defensa. PsicoActiva.com.

<https://www.psicoactiva.com/blog/la-negacion-un-destructivo-tipo-de-defensa/>

Gomis, J. (2022). ¿Qué es una producción audiovisual?

<https://www.produccionessgdp.com/blog/produccion-audiovisual-que-es/>

Gonzales Orama, T. J. (2010). Ley del hielo [Canción]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=QoyMD4fKvyk&ab_channel=FrancoBarrios

Gonzales Orama, T. J. (2012). El primer trago [Canción]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=Dq_BCwAZSXM&ab_channel=ElCanserbero

González, A. (2018). 003_ De Assets y Props. <https://www.linkedin.com/pulse/003-de-assets-y-props-anthony-gonzalez/>

Groening, M. (Director). (2008, Mayo 11). La herencia de Mona (Season 19, Episode 19) [TV series episode]. In Los Simpsons. <https://www.youtube.com/watch?v=i6cYCN4n3u4&t=3s>

Guillén, E. José Gordillo M, J. Gordillo, D. Ruiz, F. y Gordillo, S. (2013) International Journal of Developmental and Educational Psychology. 498 INFAD Revista de Psicología, N°1-Vol.2, 2013. ISSN: <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349852173033.pdf>

Halas, J. Manvell, R. (1980), La técnica de los Dibujos Animados.

<https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/195345/Sanz%20-%20El%20proceso%20de%20animacion%20de%20personajes%20en%20los%20largometrajes%203D%20contemporaneos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hornos, A. (2020). El storyboard o Guión Gráfico. <https://www.ugr.es/~ahorno/STA.pdf>

Hoyos Lopez, M. C. (2019, March 9). ';;'. ';;' - YouTube. Retrieved October 23, 2023, from

<https://actapediatrica.com/images/pdf/Volumen-73---Numero-2---Febrero-2015.pdf#page=7>

Ilich, I. (2011, January 1). Sobre la experiencia de morir. Reflexiones sobre el duelo anticipado | Desde el Jardín de Freud. Revistas Unal.

<https://revistas.unal.edu.co/index.php/jardin/article/view/27238>

Kabato, I. (2019, August 7). Aceptación, ¿qué es en psicología? Psicoadapta. Retrieved October 23, 2023, from <https://www.psicoadapta.es/blog/que-es-la-aceptacion-en-psicologia/>

Keane, G. (Director). (2020). Over the moon [Más allá de la luna] [Film].

<https://pelisplus.sh/pelicula/over-the-moon>

Kessler, D. (2006). Sobre el duelo y el dolor. Elisabeth Kübler- Ross. Ediciones Luciérnaga.

https://proassetspdlcom.cdnstatics2.com/usuaris/libros_contenido/arxius/32/31277_Sobre_el_duelo_y_el_dolor.pdf

Klein, M. y Winnicott, D. (1940). La herencia psicoanalítica: teorías de las relaciones objetales.

<https://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-autonoma-de-sinaloa/epistemologia-y-psicologia/m-klein-herencia-psicoanalitica-teoria-de-las-relaciones-objetales/9895873>

López Herrero, L. S., y Pérez, A. (2003). La cara oculta de la tristeza. Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría, (87), 53-65. Recuperado en 12 de mayo de 2024, de

http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0211-57352003000300004&lng=es&tlng=es.

Elmiger, M. E. (2010). La subjetivación del duelo en Freud y Lacan. Revista Mal Estar e

Subjetividade, 10(1), 13-33. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-61482010000100002

Machado, A. (2010). La subjetivación del duelo en Freud y Lacan. Retrieved October 23, 2023,

from http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-61482010000100002

Más allá de la luna <https://pelisplus.sh/pelicula/over-the-moon>

Meliá de Alba, V. (2019). Las ideas. Conceptos y técnicas creativas. Universitat Jaume I.

https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/10234/182646/2/s150_impresora.pdf

Meloni González, C.N. (2018): “En los límites de lo pensable: sujeto, duelo y melancolía en Judith Butler”, *Política y Sociedad*, 55(3), pp. 893-911. Universidad Europea de Madrid.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6989463>

Mendiburu, B. (2009). *3D Movie Making: Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen*. Focal Press, Elsevier. <https://archive.org/details/3dmoviemakingste0000mend/page/n1/mode/2up>

Mercado, G. (2010). *The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition*. Focal press.
<https://books.google.sm/books?id=h8O2pJXpWa0C&printsec=copyright&hl=it#v=onepage&q&f=false>

Miaja, M y Moral, J. (2013). El significado psicológico de las cinco fases del duelo propuestas por Kübler-Ross mediante las redes semánticas naturales. Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de Nuevo León Monterrey, Mexico.
https://www.researchgate.net/publication/276040812_El_significado_psicologico_de_las_cinco_fases_del_duelo_propuestas_por_Kubler-Ross_mediante_las_redes_semanticas_naturales

Miranda, L.-M., Ramos, A., & Soo, P. (2015). Stay Alive Reprise [Canción]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=5N2E43Tx3Xk&ab_channel=AsakiTakaya

Miranda, L.-M., Soo, P., & Goldsberry, R. E. (2015). It's Quiet Uptown [Canción]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=bMAoOGnw9qQ&ab_channel=Lin-ManuelMiranda-Topic

Neimeyer, R.A. (2002b) Duelo y significado. En García, A. *Sobre el morir y la muerte*. Tenerife, pp. 233-260. Sociedad Vasca de Cuidados paliativos.
https://www.researchgate.net/publication/264420289_Duelo_y_significado

Ortiz, M. J. (2018). *Producción y realización en medios audiovisuales*. Universidad de Alicante.
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/73827/1/2018_Ortiz_Produccion-y-realizacion-en-medios-audiovisuales.pdf

Oviedo Soto, S. J. Parra Falcón, F. M. Marquina Volcanes, M. (2009, February 15). La muerte y el duelo. *Enfermería Global*. <https://scielo.isciii.es/pdf/eg/n15/reflexion1.pdf>

- Pardo A., G., Sandoval D., A., y Umbarila Z., D. (2004). Adolescencia y depresión. Revista Colombiana de Psicología. <https://www.redalyc.org/pdf/804/80401303.pdf>
- Pelegrí Moya, M., y Romeu Figuerola, M. (2011). Vista de El duelo, más allá del dolor | Desde el Jardín de Freud. Revistas Unal. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/jardin/article/view/27228/39644>
- Pereira, R. 2010. Evolución y diagnóstico del duelo normal y patológico. https://www.researchgate.net/publication/251660712_Evolucion_y_diagnostico_del_duelo_normal_y_patologico
- Pérez Nieto, M. A., Redondo Delgado, M. M., & León, L. (2008). Aproximaciones a la emoción de ira: de la conceptualización a la intervención psicológica. Revista Electrónica de Motivación y Emoción. <http://reme.uji.es/articulos/numero28/article6/article6.pdf>
- Pérez, O. (2021). La animación tradicional como un punto de vista de la realidad. <https://www.unla.mx/blogunla/la-animacion-tradicional-como-un-punto-de-vista-de-la-realidad>
- Ponce, J. V. y Rodríguez, L. A. (2022) La dinámica familiar frente al duelo por la pérdida de un miembro del sistema. Revista Científica Arbitrada en Investigaciones de la Salud “gestar” <https://journalgestar.org/index.php/gestar/article/view/59/105>
- Pons, B. (2023). Jane Doe. Proyecto audiovisual. Universitat politècnica de valència. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/192573/Pons%20-%20JANE%20DOE%20PROYECTO%20AUDIOVISUAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Porto, L. (2016). Estudio de las emociones en los personajes animados de Inside Out. Revista Mediterránea de comunicación. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5382188>
- Raynauld, I. (2014). Leer y escribir un guión. La marca editora. <https://lamarcaeditora.com/admin/files/libros/1038/RAYNAULDLeeryescribirunguinmuestradigital.pdf>
- Roca, P. (2020,). Cut out: las técnicas de animación con recortes. Treintaycinco mm. <https://35mm.es/animacion-cut-out/>

Salas, C. (2022). Artes incoherentes y cut out en los pioneros de la animación: una excursión incoherente y le peintre neo-impressionniste. Universidad de Murcia.
<https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/57656/62b3234392fff.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sánchez, A. (2020). Un lugar donde pensar. preproducción de un cortometraje de animación 2d digital. Facultat de Belles Arts de Sant Carles.
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/159297/Sánchez%20-%20%20Un%20lugar%20donde%20pensar%20.%20Preproducción%20de%20un%20corto%20de%20animación%202D%20digital..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sánchez, M. (2021). Producción de un cortometraje de animación 2d. Facultat de Belles Arts de Sant Carles. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/170444/Sanchez%20-%20Produccion%20de%20un%20cortometraje%20de%20animacion%202D.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sanz, A. (2023). El proceso de animación de personajes en los largometrajes 3d contemporáneos. Universitat politecnica de Valencia.
<https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/195345/Sanz%20-%20El%20proceso%20de%20animacion%20de%20personajes%20en%20los%20largometrajes%203D%20contemporaneos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Suárez, J. (2021). La flecha de abaris: el cómic multimedia nuevos formatos y producción interdisciplinar. Universidad Complutense de Madrid.
<https://docta.ucm.es/entities/publication/37277131-4de9-4f5a-8ee4-7b2e4bebb660>

Thomas, F. y Johnston, O. (1981). The illusion of life. Disney animation. Walt Disney Productions. <https://es.scribd.com/document/510171096/The-Illusion-of-Life-Disney-Animation>

Varela, L. Reyes, C. García, J. (2017). Tipos de duelo y estrategias de afrontamiento. Universidad cooperativa de Colombia.
<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/d65eb6be-099e-4eb6-856b-415cfe97c7cd/content>

Vargas, P. M. V., & Ovalle, N. F. (2024). El impacto evolutivo de la animación y su beneficio en el diseño gráfico. Fundación de Estudios Superiores - FESC.

<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15668.01928>

Vargas Solano, R. E. (2003). Duelo y pérdida. *Medicina Legal de Costa Rica*, 20(2), 47-52.

http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-00152003000200005&lng=en&tlng=es.

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Faber and Faber London-New York

<https://biblioceci.fi.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/05/the-animators-survival-kit-richard-williams.pdf>

Yamilet, N. A. (2022). Pérdida familiar y su incidencia en los estados depresivos de una adolescente de 15 años de la ciudad de Babahoyo. Universidad técnica de Babahoyo facultad ciencias jurídicas, sociales y de la educación psicología clínica.

<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/13609>