



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Mitoscopía: propuesta para un episodio piloto de una serie web de ensayos audiovisuales sobre la reinterpretación de los mitos en el arte, mediante motion graphics.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Previo a la obtención del Título de:

Magíster en Postproducción Digital Audiovisual

Modalidad:

Híbrida

Presentado por:

Aarón Israel Conrado Saltos

GUAYAQUIL - ECUADOR

2026

Dedicatoria

Dedico el presente proyecto a Cristian Conrado, Silvia Saltos y Sebastián Conrado, porque son quienes irían al inframundo por mí.

Agradecimiento

Agradezco a Marilyn Torres, Santiago Puetate y Javier Hernández por su apoyo en la construcción de la cabina de grabación, y a Sebastián Conrado, quien, además de colaborar en su construcción, prestó su voz para la narración.

Declaración Expresa

Yo Aarón Israel Conrado Saltos acuerdo y reconozco que:

La titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe en este acto una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra con facultad de sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, así como para la creación y uso de obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores. El o los estudiantes deberán procurar en cualquier caso de cesión de sus derechos patrimoniales incluir una cláusula en la cesión que proteja la vigencia de la licencia aquí concedida a la ESPOL.

La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, secreto empresarial, derechos patrimoniales de autor sobre software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por mí/nosotros durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que me/nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de mi/nuestra innovación, de ser el caso.

En los casos donde la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la ESPOL comunique al autor que existe una innovación potencialmente patentable sobre los resultados del proyecto de graduación, no se realizará publicación o divulgación alguna, sin la autorización expresa y previa de la ESPOL.

Quito, 27 de enero del 2026.



Aaron Israel Conrado
Saltos



Aarón Israel Conrado Saltos

Autor

Evaluadores



Firmado electrónicamente por:
**SOFIA ISABEL
CABRERA ESPIN**

Sofía Cabrera, Ph.D.

Profesor de Materia



**Daniel Gustavo
Castelo Tay Hing**



Daniel Castelo, M.Sc.

Miembro de Comité Evaluador



Firmado electrónicamente por:
**VÍCTOR MANUEL
CANTOS LUCÉS**

Validar únicamente con FirmaEC

Víctor Cantos, M.Sc.

Miembro de Comité Evaluador



Firmado electrónicamente por:
**JUAN SEBASTIAN
MOSQUERA CALLE**

Validar únicamente con FirmaEC

Juan Sebastián Mosquera, M.Sc.

Miembro de Comité Evaluador

Resumen

La saturación de contenido en redes sociales ha favorecido un consumo pasivo de información de bajo valor, lo que dificulta encontrar productos culturales relevantes en entornos digitales. En ese contexto, *Mitoscopía* presenta un episodio piloto de ensayo audiovisual que narra y representa un mito específico y lo vincula con distintas reinterpretaciones en la historia del arte mediante motion graphics. El piloto se centra en el mito de Orfeo y Eurídice como prueba de concepto de un formato concebido para una serie web, sin que el desarrollo de una temporada forme parte del alcance del proyecto. El objetivo es producir el piloto integrando motion graphics y diseño sonoro para analizar el mito y su resignificación en obras visuales. La metodología contempla la selección del mito y obras vinculadas, el desarrollo de guion y animatic con revisión experta, la producción hasta un corte final con mezcla de sonido y una prueba de visionado con espectadores mediante un formulario breve para medir claridad y ritmo narrativo. Como resultado, se espera un episodio unitario de 3 a 4 minutos en formato horizontal (16:9), orientado a plataformas digitales, que combine teatro de sombras digital con un recorrido tipo “lienzo infinito” para contextualizar obras sin perder legibilidad.

Palabras clave: ensayo audiovisual, mito, historia del arte, motion graphics, voz en off, diseño sonoro.

Abstract

The saturation of content on social media has encouraged passive consumption of low-value information, making it difficult to find meaningful cultural works in digital environments. In this context, *Mitoscopía* presents a pilot episode in the form of an audiovisual essay that narrates and depicts a specific myth and links it to different reinterpretations throughout art history through motion graphics. The pilot focuses on the myth of Orpheus and Eurydice as a proof of concept for a format conceived as a web series, without the development of a full season being within the project's scope. The objective is to produce the pilot by integrating motion graphics and sound design to analyze the myth and its re-signification in visual artworks. The methodology includes selecting the myth and related works, developing the script and animatic with expert review, producing the piece up to a final cut with sound mixing, and conducting a viewing test with audience members through a brief questionnaire to assess clarity and narrative pacing. As a result, a standalone 3–4 minute episode in horizontal format (16:9), intended for digital platforms, is expected to combine digital shadow theatre with an “infinite canvas” style journey to contextualize artworks without compromising legibility.

Keywords: audiovisual essay, myth, art history, motion graphics, voice-over, sound design.

Contenido

Dedicatoria	2
Agradecimiento	3
Evaluaadores	5
1. Introducción	11
1.1 Título Tentativo del Proyecto	11
1.2 Premisa	11
1.3 Sinopsis Breve	11
2. Objetivo del Proyecto	11
2.1 Objetivo General	11
2.2 Objetivos Específicos	11
3. Justificación / Argumentación del Proyecto	12
4. Marco Teórico y Analítico	15
4.1 Mito	15
4.1.1 Imaginario Social	15
4.2 Fuentes Visuales	16
4.2.1 Investigación	16
4.2.2 Selección de Obras	16
4.3 Formato	16
4.3.1 Ensayo Audiovisual	16
4.3.2 Episodio Piloto Dentro de la Serie Web	17
4.3.3 Edutainment	17
4.3.4 Guion y Storyboard	17
4.3.5 Montaje	18
4.4 Motion graphics y Animación	18
4.4.1 Motion graphics	18
4.4.2 Texto en Movimiento	19
4.4.3 Teatro de Sombras Digital	19
4.4.4 IA Denerativa Guiada por Referencias Visuales	20
4.5. Sonido	20
4.5.1 Voz en Off y Diseño Sonoro	21

4.5.2 Captura de Voz y Control Acústico	21
4.6 Consideraciones Legales	22
4.6.1 Acceso Abierto (Open Access) y Dominio Público	22
4.6.2 Licencias Creative Commons en la Difusión Cultural.....	22
4.7. Evaluación del Episodio Piloto.....	23
4.7.1 Prueba de visionado	23
4.7.2 Cuestionario breve posterior al visionado	23
5. Metodología	23
5.1 Preproducción	23
5.2 Producción	26
5.3 Postproducción	27
5.4 Evaluación.....	28
7. Enfoque Conceptual / Autoral.....	31
8. Referentes Visuales, Sonoros o Teóricos.....	32
9. Público Objetivo y Experiencia Propuesta.....	34
10. Formato y Duración Estimada	34
11. Estado Actual del Proyecto	35
12. Equipo Creativo Tentativo	35
13. Estrategia de Producción, Escalabilidad y Viabilidad Técnica	35
14. Conclusión	35
15. Cronograma	37
Tabla 1	37
Cronograma de producción del episodio piloto	37
16. Presupuesto Estimado	38
Tabla 2	38
Presupuesto estimado del episodio piloto	38
17. Referencias.....	39
Anexo A	43
Tabla A1	43
Anexo B	46
<i>Guion del episodio piloto</i>	46

Anexo C	53
Anexo D	54
Storyboard y Animatic	54
Animatic (enlace de consulta).....	54
Anexo E	55
<i>Diseño de personajes</i>	55
Anexo F	56
<i>Construcción paneles acústicos y cabina</i>	56
Anexo G	57
Tabla G1	57
Registro de uso de IA por escena	57
Anexo H	62
<i>Organización de elementos</i>	62
Anexo I	63
Figura I1.....	63
Figura I2.	63
Anexo J	64
<i>Cuestionario posterior al visionado</i>	64
Anexo K	65
Figura K1.....	65
Tabla K1	65
Tabla K2	66
Cuestionario (enlace de consulta).....	66
Anexo L.....	67
<i>Producto audiovisual terminado.</i>	67

1. Introducción

1.1 Título Tentativo del Proyecto

Mitoscopía: propuesta para un episodio piloto de una serie web de ensayos audiovisuales sobre la reinterpretación de los mitos en el arte, mediante motion graphics.

1.2 Premisa

Un narrador cuenta un mito mediante teatro de sombras virtual y lo conecta con distintos momentos de la historia del arte, mostrando obras que ejemplifican sus reinterpretaciones.

1.3 Sinopsis Breve

Mitoscopía es un proyecto audiovisual que desarrolla un episodio piloto en el que se narra y representa un mito específico, vinculándolo con distintas interpretaciones en la historia del arte mediante el uso de motion graphics.

El episodio piloto, dedicado al mito de Orfeo y Eurídice, funciona como prueba de concepto de un formato concebido para un eventual desarrollo como serie web, sin que dicho desarrollo forme parte del alcance del presente proyecto.

2. Objetivo del Proyecto

2.1 Objetivo General

Producir el episodio piloto de la serie web de ensayos audiovisuales *Mitoscopía*, mediante la integración de motion graphics y diseño sonoro, con el fin de analizar un mito específico y su reinterpretación en el arte.

2.2 Objetivos Específicos

1. Seleccionar un mito y al menos tres obras visuales vinculadas a él, elaborando una ficha analítica por obra (autor, contexto y elementos visuales clave) como base para el guion del episodio piloto.

2. Desarrollar el guion y el animatic del episodio piloto, incluyendo una revisión con un experto para ajustar la claridad y el ritmo.
3. Producir el episodio piloto hasta obtener un corte final con mezcla de sonido.
4. Realizar una prueba de visionado con al menos cinco espectadores, aplicando un formulario breve para la medición de claridad del contenido y efectividad del ritmo narrativo.

3. Justificación / Argumentación del Proyecto

En los últimos años ha aumentado la creación de contenido digital, esto ha saturado las redes sociales, que hoy en día son los medios de consumo de información más comunes. Según Salganik (2024), la cantidad de información disponible en la actualidad parece infinita y este escenario ha transformado el panorama cultural, ya que la curaduría algorítmica, como mecanismo de gestión de esa proliferación, puede reducir la diversidad de expresiones culturales y estéticas creativas.

Este incremento de contenido y las nuevas formas de navegación han provocado un consumo masivo de información poco relevante. Según Yousef et al. (2025), gran parte del contenido consumido de forma pasiva en redes sociales es considerado irrelevante y de bajo valor, lo cual provoca que el cerebro se sature con información que no aporta al desarrollo intelectual.

Este proyecto no pretende modificar los patrones de consumo propios de las redes sociales, sino que se enfoca en producir un producto audiovisual culturalmente relevante que pueda insertarse en esos entornos como una alternativa que favorezca la adquisición de conocimientos de forma no formal. Según Degner et al. (2022), los medios digitales, como las animaciones, pueden favorecer el aprendizaje informal al combinar información con experiencias atractivas; así, se promueve un proceso educativo de forma autónoma y voluntaria, aunque dicho aprendizaje se produzca de forma no estructurada.

Además, este proyecto se posiciona dentro de las oportunidades que brindan los nuevos medios al producir un producto audiovisual de calidad. La UNESCO (2020) señala que estos medios digitales brindan oportunidades para la diversidad cultural, ya que permiten visibilizar y documentar el patrimonio intangible y, con ello, favorecer el diálogo intercultural.

La mitología, al igual que el arte, forma parte de la cosmovisión y la cultura de los grupos humanos y, a través de la historia, han dialogado, permitiendo la creación de obras donde se han resignificado estos relatos. Exponer estas conexiones permite crear un proyecto que aporte a la difusión de ese patrimonio intangible.

En este contexto se realizó una búsqueda exploratoria de referentes en español en YouTube, TikTok e Instagram, complementada con Google y Gemini, usando términos como “mito y arte”, “mitos en el arte” y búsquedas por obras y autores. Los resultados fueron mayoritariamente conferencias o abordajes generales, sin propuestas centradas en un mito específico a partir de obras seleccionadas y contextualizadas. En el caso de Orfeo y Eurídice, se halló solo un video que relata el mito usando obras de arte como imágenes de fondo, pero sin atribución.

Mitoscopía pretende suplir ese vacío al proponer un episodio piloto en formato de ensayo audiovisual en español que narre y represente un mito, y exponga sus reinterpretaciones en diferentes épocas y contextos culturales, ejemplificadas con obras de arte, sean o no parte del canon occidental. Con ello, el proyecto busca acercar esta relación entre mito y arte mediante una mediación narrativa clara, dirigida a públicos interesados en contenidos educativos en medios digitales, de manera sintética y accesible.

En cuanto al tratamiento formal, se opta por el ensayo audiovisual porque permite articular relato y análisis desde la relación entre voz, montaje e imagen. En paralelo, el motion graphics funciona como intermediador visual para sintetizar información, sostener el ritmo y clarificar las conexiones entre mito e interpretaciones artísticas.

Dado que el proyecto se centrará únicamente en el desarrollo de un episodio piloto que permita poner a prueba este enfoque, se buscó un mito que haya sido ampliamente estudiado y representado en la historia del arte, como lo es el mito de Orfeo y Eurídice ya que esto facilita la recopilación de obras y su análisis contextual dentro de las diferentes épocas. Así, se puede evaluar si el formato es claro y si puede generar interés en el público objetivo, sin extender el alcance previsto. A partir de esta prueba será posible identificar qué elementos funcionan, qué se debe ajustar y si el concepto tiene potencial para desarrollarse en más episodios en el futuro.

Se ha optado por la estética del teatro de sombras para la representación visual, ya que es una estética que puede adaptarse a la tradición teatral de diferentes regiones. Esto favorece y facilita la coherencia gráfica a través de diferentes mitos en caso de un desarrollo futuro de la serie, al mismo tiempo que simplifica la representación de símbolos importantes para la narración y mejora la lectura visual.

Finalmente, el proyecto plantea un manejo responsable de materiales visuales en un contexto digital donde la reutilización de imágenes es constante, pero no siempre cuidadosa. La priorización de obras en dominio público y la delimitación de uso de imágenes se integran como criterios de selección y atribución dentro del diseño del proyecto, con el fin de sostener la viabilidad de difusión y reducir riesgos de restricción o retiro del contenido.

4. Marco Teórico y Analítico

4.1 Mito

El mito es un relato con función cultural y carga simbólica, que alude a acontecimientos extraordinarios con referente trascendente, sobrenatural y sagrado, carente de testimonio histórico. La unidad mínima de significado que moldea un mito es el mitema: un elemento invariable cuya dimensión trascendente, sobrenatural y sagrada permite su articulación, lo que distingue al mito de otros relatos basados en temas recurrentes. El mitema es invariable pero lo que cambia es su combinatoria, y esa base permite al mito reconfigurarse en diferentes épocas y culturas sin diluir su núcleo (Losada, 2022).

4.1.1 *Imaginario Social*

El imaginario social es una red de significados compartidos colectivamente que permite a cada sociedad pensarse a sí misma y regular su funcionamiento. Además, se entiende como una creación continua de significados y puede referirse tanto a la actividad de producir imágenes como al conjunto de imágenes, modelos y creencias; esto incluye el conjunto de mitos y símbolos. Su dinamismo se evidencia en su capacidad de generar novedad que modifica lo existente e incorpora nuevas claves de lectura del mundo (Arruda, 2020).

Desde este marco, el mito puede reorganizar su sentido en el tiempo sin perder su identificabilidad.

4.1.2 *Arte Como Memoria Cultural*

En el proceso de memoria cultural, el pasado mítico funciona como referencia compartida, pero su sentido cambia constantemente al adaptarse a las necesidades de cada época, y las obras artísticas operan como dispositivos de memoria que preservan elementos reconocibles del relato y, al mismo tiempo, lo reinterpretan, generando nuevas lecturas sin anular su identificabilidad (Nuri et al., 2025).

Este marco permite construir una versión de trabajo del mito con base en fuentes, ya que, a partir del concepto de mitema, se fijan los rasgos nucleares que deben permanecer para

redactar un relato estándar reconocible. Con esa base, la noción de mitología y arte como memoria fundamenta el giro del guion: pasar de narrar el mito a mostrar cómo cada época lo reescribe, organizando el recorrido por períodos en la segunda parte del episodio.

4.2 Fuentes Visuales

4.2.1 Investigación

Las colecciones digitalizadas permiten explorar obras por artista o fecha, y también por categorías temáticas o motivos relacionados. Además, lo digital facilita reunir virtualmente objetos e imágenes que están dispersos, y presentarlos como un conjunto coherente en una interfaz (Barekyan & Peter, 2023).

Esto resulta útil para este proyecto porque permite rastrear un mito a través de distintas épocas y geografías usando catálogos en línea, y así plantear una reunión visual como la que se propone en el episodio.

4.2.2 Selección de Obras

La selección de fuentes visuales es una decisión curatorial orientada a construir sentido, porque las obras no se consideran autosuficientes, dado que requieren metadatos y contexto para que su interpretación sea verificable y comunicable (Marcondes, 2024).

Por eso, la curaduría del episodio aplica los siguientes criterios: representatividad del periodo y enfoque cultural; fuente verificable con metadatos básicos; legibilidad en pantalla; coherencia visual con el tablero de presentación; y condiciones de reutilización documentables.

4.3 Formato

4.3.1 Ensayo Audiovisual

El ensayo audiovisual, al igual que el ensayo escrito, es de carácter crítico, pero se traslada al lenguaje audiovisual donde hace uso de la selección, el reordenamiento y el montaje de materiales visuales y sonoros para armar su argumentación. En el entorno digital, este enfoque se vuelve especialmente viable porque el acceso a archivos y herramientas de edición

amplía las posibilidades de reconfiguración de imágenes para producir análisis (Grizzaffi, 2024).

En consecuencia, el episodio piloto adopta el ensayo audiovisual como formato para organizar un argumento sobre mito y reescrituras artísticas a partir de materiales visuales, sonido y montaje.

4.3.2 Episodio Piloto Dentro de la Serie Web

El episodio piloto es una entrega única que antecede a la serie y este sirve para probar si la propuesta funciona antes de producir el desarrollo completo. A diferencia de un episodio regular, el piloto es una entrada independiente, pensada para medir el potencial del proyecto y su recepción inicial (Oshodi, 2019).

Bajo este concepto, el piloto se justifica porque permite comprobar, con un visionado, la claridad del contenido y el ritmo del relato sin ampliar el alcance a una temporada.

4.3.3 Edutainment

El edutainment se entiende como un formato híbrido que combina componentes educativos y de entretenimiento mediante recursos audiovisuales y narrativos para facilitar la comprensión. En el entorno digital, puede definirse como contenido producido desde la industria del entretenimiento que se usa en contextos educativos, entendiendo la educación en un sentido amplio, donde el aprendizaje no necesariamente está ligado a un currículo, y se apoya en la innovación y las tecnologías (Villers & Hernández, 2022).

Para esta propuesta, el edutainment se toma como referente de enfoque ya que el episodio busca transmitir contenido cultural de forma clara sin adoptar una estructura de clase formal. Por eso se priorizan decisiones de ritmo y claridad narrativa para sostener el interés.

4.3.4 Guion y Storyboard

El guion es un instrumento de organización que fija el recorrido del episodio, delimita y ordena la información para que la grabación y la edición respondan a una estructura clara. También permite anticipar la duración, porque la extensión del texto leído condiciona el tiempo

total del episodio y obliga a ajustar la síntesis desde la escritura. Como parte de la preparación, el guion se complementa con un storyboard, lo que permite mantener correspondencia entre lo que se dice y lo que se ve, evitando imágenes o recursos que no aporten a la progresión del argumento (Vorisek, 2021).

En este proyecto se realizó un guion que detalla el recorrido narrativo y la parte gráfica, con el fin de previsualizar los componentes y el tiempo del episodio antes de pasar a etapas de diseño o animación. Además, se usó un storyboard para la parte del mito, con el objetivo de definir la puesta en escena de los personajes.

4.3.5 Montaje

El montaje guía la indagación, porque es en el trabajo directo con el material donde se toman y se evalúan decisiones de construcción para producir un resultado con sentido académico, en lugar de tratar el montaje como un paso meramente técnico. Por eso, el montaje se lleva a cabo de manera iterativa: cada versión actúa como un espacio experimental que permite refinar la estructura y el equilibrio entre el componente ensayístico y el componente documental (Scott, 2024).

Esta lógica iterativa y de experimentación se dio al construir versiones sucesivas del animatic. Cada versión permitió medir duraciones reales, detectar dónde el argumento se estiraba o perdía foco y ajustar el orden, los énfasis y los apoyos visuales. A partir de esas revisiones se hicieron recortes y reemplazos de materiales antes de pasar a la animación final.

4.4 Motion graphics y Animación

4.4.1 Motion graphics

Los motion graphics se entienden como un campo que combina medios de movimiento y gráficos. Los medios de movimiento incluyen disciplinas como animación, cine y sonido, y se definen por el cambio que ocurre en el tiempo. Los medios gráficos incluyen diseño gráfico, ilustración, fotografía y pintura, y en su estado original no cambian en el tiempo. Desde esta

definición, el trabajo central consiste en componer cambios en el tiempo y tomar decisiones de ritmo, tensión y contraste dentro del marco temporal (Shaw & Shaw, 2020).

Para la producción de *Mitoscopía* los motion graphics se usan para ordenar el recorrido del episodio en el tiempo y dar énfasis visuales. Así, la animación y el diseño en movimiento sostienen el ritmo del relato y ayudan a que las conexiones entre mito y reinterpretaciones se perciban con claridad.

4.4.2 Texto en Movimiento

El texto en movimiento puede apoyar la comprensión cuando se usa como una forma de ordenar el contenido en el tiempo. Su valor pedagógico se asocia a la presentación secuencial del texto, porque permite que el espectador siga el flujo lógico del argumento y comparta el proceso cognitivo que normalmente se transmite en una explicación oral. A la vez, su uso requiere control, ya que la aplicación excesiva puede provocar fatiga y aumentar la carga cognitiva (Lee & Park, 2023).

En este proyecto, el texto en movimiento se aplica de manera puntual para marcar preguntas, énfasis y cierres, y para guiar transiciones sin recargar la imagen.

4.4.3 Teatro de Sombras Digital

El teatro de sombras es un arte ancestral basado en la proyección de figuras sobre una pantalla para crear historias visuales. Según Reiniger, puede entenderse como un medio creativo versátil que se vincula con el cine como vehículo para las imágenes en movimiento. Este arte ha desarrollado variaciones en distintas regiones, con tradiciones en China, India, Turquía y Grecia, entre otras, sin perder su eje: la narración a través de la silueta. Además, admite adaptaciones mediante la experimentación con materiales (Reiniger, 1975).

En esta propuesta, se trasladan esos principios al entorno digital al construir los personajes como siluetas con bisagras dentro de un espacio 2.5D, en el que se configura cada escenario con capas separadas para crear una composición aproximada a los teatros de

sombras tradicionales, pero con la riqueza visual de texturas, colores y efectos que permite el medio virtual.

4.4.4 IA Denerativa Guiada por Referencias Visuales

La IA generativa se integra en animación para apoyar tareas pesadas, como generar fotogramas intermedios, y así reducir trabajo repetitivo. Aun así, no resuelve siempre la consistencia visual y abre preguntas éticas sobre su aplicación (Tang et al., 2025).

También existen métodos de interpolación que, con dos fotogramas clave y una indicación textual (prompt), generan la transición de movimiento entre inicio y final de una escena (Wang et al., 2024).

En concordancia con lo expuesto, se toma ese enfoque de forma limitada, ya que primero se fijan las poses clave de cada personaje fuera del entorno final con el fin de tener control y mantener la consistencia visual; luego, la IA se usa en fragmentos puntuales para proponer el movimiento del personaje. La integración y el texturizado final quedan subordinados al montaje general y se ajustan si afectan al ritmo o a la puesta en escena.

4.5. Sonido

El sonido es un componente estructural del relato ya que la inteligibilidad del habla, ambientes, música y efectos dependen de decisiones tomadas desde la grabación hasta la mezcla final en esta cadena compleja influyen la microfonía y el registro, el procesamiento y la mezcla, y también las condiciones de reproducción y la acústica del espacio de escucha, por lo que la claridad del mensaje es una consecuencia de diseño y control técnico en varias etapas (Baumgartner et al., 2022).

Para fines de esta propuesta, el sonido se plantea como estructura para sostener la lectura del ensayo, donde la mezcla prioriza la voz en off como eje informativo, y usa música, ambientes y efectos para aportar a las animaciones y al ritmo, atmósfera o transiciones sin competir con el contenido verbal.

4.5.1 Voz en Off y Diseño Sonoro

La voz en off puede organizar el sentido del audiovisual al establecer una relación con la imagen, su entrada, sincronía o asincronía con lo visual construye una estructura audiovisual que guía la interpretación del espectador (Lee, 2021).

En el piloto, la voz en off es la columna narrativa que conduce una versión del mito y articula el paso hacia las reinterpretaciones artísticas. Por eso se trabajó por versiones hasta lograr tomas estables en dicción, intención y ritmo.

4.5.2 Captura de Voz y Control Acústico

La captura de voz depende de condiciones acústicas del espacio, porque variables como la reverberación y las reflexiones afectan la percepción de claridad; en investigación acústica es común controlar el campo sonoro ajustando la absorción para modificar la reverberación cuando se busca evaluar o mejorar resultados ligados a inteligibilidad (Lee, Park, & Haan, 2022).

Para la captura de sonido del piloto, se adquirieron un micrófono dinámico y una interfaz de audio para garantizar la constancia y calidad de la grabación. Además, se construyeron paneles de lana de roca recubiertos con tela transpirable con el fin de evitar resonancias y ruidos que pudieran mermar la nitidez del sonido. Después de realizar pruebas en diferentes espacios, se decidió grabar en un lugar reducido donde los paneles cubrieron la totalidad del área, dejando 5 cm de separación con las paredes. Esto controló la reverberación, evitó ruidos externos y disminuyó en gran medida las resonancias que se presentaban con otras configuraciones. De esta forma, se obtuvo un audio óptimo, dado que la voz debe registrarse en condiciones que favorezcan la inteligibilidad para sostener el carácter ensayístico del episodio.

4.6 Consideraciones Legales

El proyecto hará uso de imágenes de terceros para ilustrar diferentes épocas, por lo que es necesario considerar las disposiciones legales de uso para garantizar la viabilidad en la creación del contenido.

4.6.1 Acceso Abierto (Open Access) y Dominio Público

El acceso abierto es la disponibilidad gratuita de contenidos académicos y culturales, permitiendo que cualquier usuario lea, descargue, copie, distribuya o utilice esos materiales con cualquier propósito legal sin barreras económicas, legales o técnicas (Budapest Open Access Initiative, 2002).

4.6.2 Licencias Creative Commons en la Difusión Cultural

El uso de licencias Creative Commons permite a los autores definir como pueden compartirse, usarse y adaptarse sus obras. Estas licencias funcionan como un marco legal que facilita la circulación de contenidos creativos sin renunciar al reconocimiento de la autoría. Mediante combinaciones de condiciones como atribución o uso no comercial Creative Commons ofrece un sistema que equilibra la protección de derechos con el acceso público al conocimiento y a la cultura (Creative Commons, s. f.).

4.6.3 Uso Legítimo Fair Use en Contextos Educativos y de Análisis Crítico.

El uso legítimo es una doctrina del derecho de autor que permite utilizar obras protegidas sin autorización en contextos como educación, análisis crítico, investigación y comentario. La evaluación del uso legítimo se realiza caso por caso con base en cuatro factores establecidos en la ley. El propósito del uso, la naturaleza de la obra utilizada, la cantidad empleada y el efecto del uso sobre el mercado de la obra original. (U.S. Copyright Office, 2025).

Esto sirve como marco de referencia legal, ya que varias redes sociales tienen políticas que se alinean con la normativa legal de Estados Unidos, puesto que operan desde allí.

4.7. Evaluación del Episodio Piloto

4.7.1 Prueba de visionado

La prueba con usuarios es una evaluación breve e iterativa orientada a detectar problemas dominantes del producto antes de invertir más recursos en nuevas versiones (Nielsen, 2000).

4.7.2 Cuestionario breve posterior al visionado

Un cuestionario es un conjunto estructurado de preguntas diseñado para recabar información sobre percepciones y experiencias, pudiendo incluir ítems cerrados y escalas tipo Likert (Koo, 2025).

Para evaluar el piloto, se realizó un visionado síncrono en línea con al menos cinco espectadores y, al finalizar, se aplicó un formulario breve basado en ítems tipo Likert para medir claridad del contenido y efectividad del ritmo narrativo.

5. Metodología

Para este proyecto se trabajó en tres fases con una lógica iterativa, en la que se generaron varias versiones y se ajustaron con base en correcciones y mejoras detectadas.

5.1 Preproducción

En esta fase se tomó la decisión de elegir un mito para investigarlo. El mito elegido fue el de Orfeo y Eurídice, ya que forma parte de la tradición grecolatina y está bien documentado, tanto en fuentes escritas como en obras de arte. Esto facilita probar el enfoque del piloto sin dedicar un tiempo excesivo a la investigación y permite trabajar con un mito que, aunque conocido, no es de los más explotados dentro de su tradición.

Después se usaron motores de búsqueda académicos como JSTOR y Google Académico para encontrar información sobre la metamorfosis del mito elegido a través de las épocas. Se tomó en cuenta la variedad de períodos para comprender su evolución interpretativa desde sus orígenes como tradición oral, pasando por distintos medios, hasta

llegar a la actualidad. Esto dio como resultado el listado de fuentes que se muestra en el Anexo C.

Con las fuentes elegidas se desarrolló un análisis de componentes clave para entender el mito de forma rápida. Para ello se seleccionaron los mitemas que le dan forma, que en este caso son: el poder sobrenatural y divino de Orfeo sobre la naturaleza, la catábasis como resultado de no aceptar el destino y la negociación que conduce a la condición impuesta por los dioses. Como resultado se obtuvo una versión operativa del mito que, junto a algunas licencias literarias, dio forma a la primera parte del guion que se muestra en el Anexo B.

A continuación, se buscaron las obras mencionadas en las fuentes y algunas adicionales que sirvieran para ilustrar momentos del guion. Los criterios para su uso fueron: que se mencionaran en el guion, que reflejaran la visión de su época y que su licencia permitiera uso y modificación para poder animarlas. Esto dio como resultado la Tabla A1 del Anexo A. Con esto se terminó de construir la segunda parte del guion, que se presenta en el Anexo B.

Se realizaron pruebas de lectura en voz alta para verificar que el guion se mantuviera dentro de los tiempos propuestos. Asimismo, se hicieron ajustes para que fuera fácil de leer y comprender. A partir de esas pruebas se añadieron anotaciones sobre pausas y estética del episodio. Esto llevó a la elaboración de un storyboard para definir qué se mostraría, en qué orden y de qué manera durante cada parte del episodio, como se muestra en el Anexo D.

En paralelo, se experimentó con el diseño de personajes teniendo en cuenta la estética del teatro de sombras y las recomendaciones propuestas por Lotte Reiniger. Para ello se tomaron las cráteras griegas como referencia de un perfil en el que se ven los dos hombros, lo cual permite mayor expresividad manteniendo la forma de la silueta. Para mantener coherencia, se trabajaron los assets con el mismo enfoque y se realizaron varias versiones en formato vectorial. La solución que permitió mejor control fue el diseño modular de los personajes con bisagras para colocar las poses clave, como se muestra en el Anexo E.

Una vez desarrollados los personajes y assets en formato vectorial en Adobe Illustrator, se procedió a su texturización mediante máscaras de recorte en Adobe Photoshop. Este proceso permitió alcanzar una estética más orgánica y aseguró una línea gráfica consistente a lo largo del episodio.

En simultáneo, se tomó en cuenta el entorno de grabación para la captura de voz, ya que durante las primeras pruebas se detectaron variaciones de reverberación y resonancias que afectaban la inteligibilidad. Por ello, se optó por controlar el espacio con materiales absorbentes porosos. Putra et al. (2018) señalan que el uso de absorbentes porosos y fibrosos, como la lana mineral, es habitual en contextos de reducción de ruido y mejora acústica para el aumento de la inteligibilidad del habla, debido a su buen desempeño en frecuencias medias-altas, especialmente cuando el grosor del absorbente es igual a un cuarto de la longitud de onda. Además, reportan que incorporar una cámara de aire detrás del absorbente puede mejorar la absorción sin depender del incremento del espesor de los paneles.

Con ese criterio, y priorizando disponibilidad local y acceso a especificaciones técnicas, se eligió lana de roca de alta densidad (100 kg/m^3) como material absorbente y se aplicó el principio de dejar una cámara de aire entre el absorbente y la pared de 5 a 8 cm.

A nivel constructivo, se fabricaron paneles con marcos de madera de $1,00 \text{ m} \times 0,60 \text{ m}$, usando lana de roca de 5 cm de espesor, sujeta internamente y forrada con tela transpirable para no bloquear el paso del aire (véase Anexo F, Figura F1). Luego se probaron distintas configuraciones de colocación y de separación hasta dar con una solución en un espacio reducido, donde los paneles cubrían la mayor parte de las superficies y se mantenía una distancia aproximada respecto de las paredes, reduciendo resonancias, reverberación y ruido externo durante pruebas de grabación. La locución se registró con un micrófono dinámico Samson Q2U y una interfaz Focusrite Scarlett Solo.

5.2 Producción

La voz en off fue el primer elemento en ser producido, ya que guía el ritmo del episodio. Se grabó por frases para facilitar la selección de las mejores versiones durante el proceso de montaje en Reaper, como se muestra en el Anexo F, Figuras F2 y F3. Se cuidó la homogeneidad de tono e intención para que el resultado no se sintiera fragmentado.

Con la voz en off como eje, se tomaron las escenas construidas en Photoshop para armar el animatic disponible en el Anexo D (enlace de consulta). Con este se probó cómo se comportaba la lectura de las imágenes junto con la voz y se realizaron correcciones de ritmo y composición para que el contenido fuera fácil de comprender. La versión corregida se envió para revisión de un experto con el objetivo de identificar oportunidades de mejora. Las indicaciones principales fueron mejorar detalles animáticos de los personajes y del fondo, corregir la ortografía y adicionar un paisaje sonoro a las animaciones. Además, se señaló que la narración es clara y que la estética es adecuada para el tema tratado.

Las escenas en Photoshop se optimizaron para animación. Tomando en cuenta las recomendaciones y los aciertos del animatic, se animó el episodio en After Effects haciendo uso del entorno 2.5D del programa. Con los tiempos de cada escena ya definidos, se trabajó con los personajes en Illustrator para definir poses iniciales y finales. Luego se texturizó cada pose en Photoshop y se exportó en chroma key, con fondo verde, para procesarlas en Flow (Google Labs) como se muestra en el Anexo E, Figura E3. En Flow se colocaron prompts específicos y se ingresaron los fotogramas inicial y final para generar la animación, como se indica en la Tabla G1 del Anexo G. Esto dio como resultado videos de corta duración, que podían extenderse usando la pose final como pose inicial y generando un nuevo tramo de animación. Además, se animaron varios assets de forma manual en After Effects mediante keyframes.

Para la segunda parte del video se generó una composición que albergara en el lienzo las composiciones de cada obra y se organizaron en un orden descendente por cronología de

épocas para que la cámara virtual pudiera navegar y generar el efecto de canvas infinito como se muestra en la Figura H2 del Anexo H. De esta manera, el recorrido atraviesa las obras y los documentos referenciales, así como las obras principales que ilustran el episodio.

5.3 Postproducción

Los personajes animados fueron integrados al retirar el chroma key y suprimir el color residual. Luego se incorporaron a la escena 2.5D para que pertenecieran al espacio y se sintieran coherentes con la iluminación y profundidad del plano. Para enriquecer las escenas se añadieron transiciones con alpha matte y elementos de animación secundaria, y se realizó una primera exportación funcional de la primera parte del episodio siguiendo la arquitectura de capas indicada en la Figura H1 del Anexo H.

Después de un visionado ampliado se detectaron errores de integración y de animación. Para corregirlos, se anotaron los tiempos de inicio y fin de cada error y se ajustaron los planos correspondientes. Con las correcciones aplicadas, el montaje se consolidó en Premiere y se integraron la primera y la segunda parte del video, que habían sido animadas y renderizadas por separado.

En paralelo se trabajó el audio donde se limpiaron ruidos y resonancias de la voz en off, se aplicó ecualización correctiva y de color, y se controlaron niveles y dinámica para mantener consistencia a lo largo del episodio. Luego se integraron foleys y efectos de sonido para construir un paisaje sonoro que acompañe la narración, y se equilibró junto con la música para que no compitan con la voz. Como se muestra en el Anexo I.

En la etapa final de imagen se realizó un control con scopes para verificar balance de color, saturación y niveles, y se aplicaron ajustes para unificar el estilo entre escenas. También se hicieron correcciones puntuales por plano cuando una escena se separaba del estilo general, manteniendo coherencia entre la primera y segunda parte. Con esto se dejó el episodio listo para exportación final y generación del máster final.

El máster final se exportó en formato MP4 (H.264) a 1920×1080, 24 fps, y audio AAC a 48 kHz, siguiendo recomendaciones de codificación para subida a YouTube.

5.4 Evaluación

Se realizó un visionado síncrono sobre la versión final del piloto (disponible en el Anexo L) con seis participantes de entre 20 y 24 años. Los participantes se reclutaron por referencias indirectas, intentando que no fueran personas cercanas al autor, para evitar que la opinión esté influida por familiaridad. También se pidió que usen audífonos y, en lo posible, condiciones parecidas de reproducción, para que el audio no varíe entre participantes. Al terminar, se aplicó un cuestionario breve en Google Forms con escala Likert indicado en el Anexo J, enfocado en claridad del relato y del análisis, ritmo, legibilidad, calidad percibida del audio, interés y viabilidad del formato. Además, se incluyeron preguntas abiertas para ubicar qué funcionó mejor y qué cambios concretos ayudarían a mejorar claridad o ritmo del video.

En general, la evaluación fue positiva. Todos los ítems se mantuvieron en valores altos, con medias entre 4,67 y 5,00. La claridad del relato y la comprensión del enfoque del episodio se valoraron alto. El indicador con más margen de mejora fue el ritmo general, aunque igual se mantuvo dentro de una valoración alta, como se observa en la Tabla K1 del Anexo K.

Las respuestas abiertas van en la misma línea. Se mencionó como fortaleza el estilo de animación y la forma de contar la historia, y en general se comprendió el episodio. Al mismo tiempo, aparecieron mejoras puntuales, sobre todo en ritmo y en aspectos de audio, como se recoge en la Tabla K2 del Anexo K. Estas observaciones se toman como insumos para una iteración posterior del montaje y la mezcla.

6. Tratamiento Narrativo y/o Conceptual

Mitoscopía propone una experiencia de teatro de sombras digital en la que se interpreta un mito y sus momentos clave, después transita hacia las interpretaciones por épocas de la historia del arte para que el espectador entienda qué se mantiene y qué cambia con cada

reinterpretación de un mismo relato. El piloto trabaja con Orfeo y Eurídice, ya que su presencia en la historia del arte permite seguir los cambios sin perder el núcleo del mito.

Al inicio se utiliza la segunda persona para realizar una o más preguntas directas al espectador a modo de gancho, después se da paso al teatro de sombras. Con esta apertura queda clara la promesa del formato, el mito se vive para luego pasar a ser observado desde el arte.

La primera parte presenta el relato del mito, construido a través de siluetas de personajes con bisagras, esto permite controlar sus acciones dentro del entorno digital. Junto con texturas que aportan una apariencia más orgánica se terminan de configurar los escenarios. En el episodio piloto se ha optado por representar gráficamente la música para mostrar el poder de Orfeo, así la música no solo acompaña, también actúa sobre el espacio.

La versión elegida del mito no es absoluta, ya que debe ser una mezcla que dé sentido a la posterior lectura en el arte, por tanto, debe abarcar los mitemas que constituyen el relato seleccionado. En el caso de Orfeo y Eurídice estos son la catábasis, el don de Orfeo sobre la naturaleza y la condición divina que lleva al desenlace.

La tensión y el punto de giro van acompañados de cambios cromáticos y sonoros que ayudan a comunicar la importancia del momento, ya que estas tienden a ser las partes más representadas. En este episodio es el tránsito hacia el inframundo el que satura los colores cálidos mientras la imagen se vuelve más fragmentada para que se perciba el cambio, además el ritmo debe acelerarse y sostenerse justo en el instante que lo define, ya que esto ayudará a que la idea se asiente.

A partir del final del relato comienza una transición hacia un lienzo infinito que muestra las obras. Al fijar la cámara sobre una de ellas, el narrador contextualiza el periodo en el que fue creada. Cada entrada muestra datos mínimos para ubicar la pieza y facilitar su lectura, título o identificación, autor cuando aplica y fecha aproximada. El objetivo es acumular garantizar la verificabilidad y evitar que el espectador se pierda.

Las obras dentro de esta segunda parte están dispuestas como un collage con recuadros centrales que contienen las piezas y sus datos, sobre fondos de cartas o imágenes relacionadas con el tema tratado, esto permite lograr composiciones que no desvían la atención del discurso del narrador. La cámara se detendrá en una obra y luego descenderá por el lienzo buscando la siguiente, y así presentará la totalidad de las obras propuestas, con un ritmo que sostenga el recorrido.

Los motion graphics son fundamentales en ambas partes. En la primera deben mantener la atención en las acciones principales del mito y acompañar al narrador para asegurar la claridad del mensaje. En la segunda el diseño debe ser limpio y legible para contextualizar las obras y fortalecer la exposición, además el dinamismo debe estar controlado, no debe percibirse como un collage estático y aburrido, pero tampoco como un movimiento que dificulte la lectura de las piezas. La animación marca entradas y salidas de rótulos, enfatiza detalles de cada obra cuando el narrador lo necesita y sostiene el movimiento del lienzo infinito sin tapar la pieza. El movimiento no es decorativo, sirve para comparar elementos repetidos del mito, gesto, descenso y pérdida, y para sugerir el cambio de época sin explicarlo todo. El texto entra como guía cuando hace falta y se retira cuando ya cumplió su función.

El audio acompaña las animaciones del relato para que se sientan más veraces y en la segunda parte guía la atención hacia las zonas de mayor importancia. El narrador alterna ritmos para sostener el interés, pero también deja espacios de silencio que permitan leer la obra y procesar la idea. Es necesario controlar el ruido en la grabación, además la voz, los ambientes, los foley y la música deben estar integrados para que la narración sea la guía principal y no compita con los demás recursos sonoros. La música sostiene atmósfera y transición y los foley acompañan acciones y cambios de plano sin tapar la voz.

El piloto servirá para verificar si esta aproximación es interesante y comprensible para la audiencia, también permitirá identificar qué partes resultan confusas y qué aspectos podrían mejorar en caso de que se decida ampliar el proyecto a una temporada completa en el futuro.

La intención es que el espectador termine con el mito claro y con una idea clara de su metamorfosis en el arte, y que el formato se sienta repetible con otros relatos.

7. Enfoque Conceptual / Autoral

Mitoscopía es la respuesta a una observación, las obras de arte suelen analizarse de diferentes maneras, como desde la vida del autor o desde la técnica, pero una de las formas que se está olvidando en redes sociales es la contextualización por historias colectivas. Con este enfoque se pretende, por medio de la animación, mostrar los cambios en las interpretaciones que ha tenido un mito en diferentes contextos y cómo esos cambios han inspirado la discusión artística, además se busca hacerlo con rigor, con fuentes variadas y de forma interesante, sin presentar una lectura como definitiva ni cerrar interpretaciones.

Las redes sociales se han visto inundadas de todo tipo de contenido, y con este piloto se busca compartir un producto audiovisual que tenga valor informativo a la vez que resulte atractivo para la audiencia. No se busca cambiar el entorno digital ni los patrones de consumo, pero sí aportar con comunicación confiable dentro de las redes mientras se contribuye a la divulgación cultural. Por eso el episodio ordena el recorrido para que el espectador no reciba solo imágenes sueltas, primero entra el relato del mito y después se pasa a las obras y a sus épocas, con datos mínimos que permitan ubicar cada pieza y entender por qué aparece ahí, sin convertirlo en una lista de información.

Los mitos son parte de la cultura al igual que lo es el arte, por lo que conservarlos y reinterpretarlos es natural, y de eso trata *Mitoscopía*, de un diálogo con el mito para hablar de él y reinterpretarlo, a la vez que se muestra que esa práctica es común entre artistas. El mito funciona como un núcleo que se mantiene reconocible, pero se desplaza en énfasis según el momento histórico y según lo que cada sociedad necesita decir. En ese sentido, ver un mito en el arte no es ver el mismo relato repetido, es ver cómo un mismo relato sirve para expresar intereses y preguntas distintas, por lo que el episodio se centra en identificar qué se mantiene y qué cambia cuando una época retoma el mito, y cómo ese cambio se nota en la obra.

El ensayo audiovisual es lo bastante flexible como para integrar hechos, argumentos e interpretaciones e invitar a la reflexión, y permite usar una escritura con la cámara y no solo con palabras. Este formato también ayuda a sostener ritmo y claridad, porque puede alternar relato y exposición sin volverse una clase. Esto acompañado con la tradición del teatro de sombras llevada a lo digital permite transmitir historias desde el movimiento, con siluetas que simplifican la puesta en escena y evitan imponer rasgos de una sola tradición visual. Ese lenguaje además se relaciona con el nacimiento del cine, ya que desde épocas tempranas el cine adoptó la animación y, en específico, la animación de siluetas con exponentes como Lotte Reiniger, que vieron el potencial de comunicación y de diálogo intercultural en ese estilo. En el proyecto, esa base se usa para construir un lenguaje coherente que permita narrar el mito y luego pasar a un espacio de archivo donde entran las obras, sin que ambas partes se sientan desconectadas.

Además, el sonido es importante dentro de este formato, porque da credibilidad a la animación y genera una atmósfera que permite a la audiencia seguir lo que se narra. La música, la ambientación y, sobre todo, la voz en off son los recursos que permiten que esta propuesta funcione, ya que narran y guían la experiencia del video. Para que la voz sea el eje, se requiere control de ruido en la grabación y una mezcla donde ambientes, foleys y música acompañen sin competir, también es necesario dejar pausas para que el espectador pueda mirar y procesar la información, especialmente cuando se presentan obras y cambios de época.

8. Referentes Visuales, Sonoros o Teóricos

Los siguientes referentes visuales y narrativos sirven como base conceptual para el desarrollo estético y narrativo del proyecto. Se pone énfasis en el uso de siluetas, la voz en off y la síntesis visual aplicada tanto a la narrativa como a la divulgación cultural.

- *Kung Fu Panda 2* – secuencia inicial (DreamWorks, 2011).

Utiliza la animación basada en el teatro de sombras chino para contar la historia inicial, mientras la voz en off guía toda la narración. Este enfoque sirve para ilustrar la adaptación

cultural al representar una historia en un formato audiovisual, así como el uso de la voz en off sin *lip sync* para transmitir una narración completa.

- “The Tale of the Three Brothers”, *Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1* (Warner, 2010).

Es un ejemplo de cromática reducida que, mediante siluetas negras con formas claras y reconocibles y el uso de la voz en off, cuenta en poco tiempo una historia informativa dentro de la ficción. La construcción sonora debe apoyar a la animación y apoya la narrativa.

- *Explained: Fairy Tales* – Netflix (Vox Media, 2021).

Utiliza, dentro del documental, secciones con animaciones que ilustran los puntos en común entre diferentes narraciones, guiadas por una voz en off. Sirve para mostrar el uso explicativo de este enfoque.

- Trabajos de Lotte Reiniger.

Es el principal referente de la animación tipo teatro de sombras y siluetas. Además, en su libro *Shadow Theatres and Shadow Films* explica la construcción de las siluetas y su origen y, a pesar de que su trabajo es previo al cine con sonido, utiliza elementos escritos para narrar los cuentos. Es el principal referente para la construcción de personajes en silueta de este proyecto.

- *Crash Course: Mythology* (YouTube, 2017–2018). Modelo de síntesis didáctica intercultural.

Usa en algunos momentos animación para representar mitos; es un referente narrativo, ya que identifica los símbolos importantes del mito y los ejemplifica de forma visual.

- *Crash Course: Art History*

Muestra obras de arte con una estética consistente y brinda información sobre ellas en pantalla, mientras que por momentos la narración se vuelve una voz en off con un ritmo equilibrado entre las historias que cuenta y la contemplación de las obras de arte.

9. Público Objetivo y Experiencia Propuesta

El proyecto está dirigido a jóvenes que consumen divulgación en YouTube, tanto cultural como científica, y que ya tienen el hábito de aprender viendo videos. El público principal se ubica entre 18 y 24 años por viabilidad de acceso y evaluación. Además, son personas a las que les llaman la atención las artes visuales y disfrutan videos donde la estética y el ritmo importan, especialmente cuando hay motion graphics y un diseño cuidado en pantalla.

Como segmento secundario, se considera a estudiantes de bachillerato desde 15 años, porque suelen tener contacto previo con mitos por el currículo escolar y también por su presencia en cine, series y videojuegos. El episodio no parte desde lo académico, parte desde la historia y desde lo visual, para que alguien sin formación en arte igual pueda seguir el hilo. La idea es que el contenido se entienda sin tecnicismos y que el diseño ayude a ordenar lo que se dice, no a distraer.

La experiencia ideal es ver el capítulo en un lugar con ruido controlado, de preferencia con audífonos, y mantener la atención en la pantalla durante toda la duración del episodio. La voz en off y el sonido están pensados para guiar sin competir con la imagen, por eso el audio importa mucho para que todo se perciba claro. Las preguntas iniciales y los momentos de pausa no son solo gancho, se buscan como espacios para reflexionar y para que el espectador conecte lo que ve con una idea más personal.

10. Formato y Duración Estimada

Mitoscopía se concibe, en esta etapa, como un episodio piloto unitario que pone a prueba un formato pensado para una posible serie web. Para testear este concepto se desarrollará un episodio piloto como una cápsula única de entre 3 y 4 minutos en formato horizontal (16:9), pensada para plataformas digitales como YouTube, Vimeo o entornos educativos.

Esta decisión responde a tres factores: limitaciones de producción (tiempo, personal y presupuesto); la necesidad de respetar la composición natural de las obras y favorecer la

contemplación visual; y la intención de testear el concepto completo con una estructura narrativa cerrada, adaptable a futuras temporadas. El formato horizontal permite una mejor lectura simbólica del arte, una experiencia más inmersiva para el espectador, y mayor versatilidad en contextos formales e informales de difusión.

11. Estado Actual del Proyecto

El proyecto se encuentra finalizado dentro del alcance definido. Se completó el episodio piloto, se exportó el máster y el producto se encuentra publicado para consulta como se muestra en el Anexo L. Además, se ejecutó una prueba de visionado con participantes y se registraron hallazgos como se indica en el Anexos J y K.

La información obtenida permite orientar ajustes que pueden trasladarse a la escritura del guion, el diseño del animatic y el montaje de siguientes capítulos, manteniendo el mismo sistema visual y pipeline, pero optimizando decisiones de duración de planos, transiciones y mezcla desde etapas tempranas.

12. Equipo Creativo Tentativo

- Aarón Conrado: Guion, diseño y animación en motion graphics, grabación, edición, mezcla de sonido y montaje.
- Sebastián Conrado: Narración del episodio (voz en off).

13. Estrategia de Producción, Escalabilidad y Viabilidad Técnica

El proyecto se desarrollará de forma individual con colaboraciones puntuales en voz en off y apoyo visual. La estrategia contempla una única cápsula piloto de entre 3 y 4 minutos destinada a plataformas digitales. La producción será mayoritariamente individual, combinando trabajo remoto y asincrónico con los colaboradores. Las fases clave estarán organizadas en bloques semanales.

14. Conclusión

Al investigar sobre la relación entre mito y arte y sus formas de representación a lo largo del tiempo, se observó que la información disponible es amplia ya que el mito no se mantiene

fijo. De esta manera, se buscó conservar esa densidad simbólica, pero llevarla a un lenguaje audiovisual breve, capaz de sostener una idea completa sin perder claridad, apoyándose en recursos propios del *motion graphics* y en una narración que guíe al espectador.

Partiendo del objetivo de hacer un episodio piloto que brinde una lectura visual que conecte relato y obra de arte, se encontró que el reto principal estaba en condensar información eligiendo qué se muestra, qué se omite y cómo se ordena para que el sentido se entienda en pocos minutos con un ritmo adecuado. En ese marco, el proyecto tomó forma como un ensayo audiovisual que une narración mítica y análisis, con una estructura pensada para sostener el relato y el argumento en el mismo recorrido.

En el desarrollo del piloto, el trabajo de guion, voz en off, línea gráfica y animatic definió el tono y el orden, para crear una experiencia donde el sistema visual y el audio debían mantener el foco del argumento.

La prueba de visionado permitió validar el piloto como propuesta, se percibió claridad en el relato y en el enfoque, también interés por el formato, y quedaron dos puntos para una iteración posterior donde se puede ajustar el ritmo en ciertos tramos y mejorar la mezcla de audio.

15. Cronograma

Tabla 1

Cronograma de producción del episodio piloto

Fase	Actividad	Responsable	Inicio	Fin	Estado
Preproducción	Investigación, referentes y análisis	Aarón Conrado	08/07/2025	30/09/2025	Finalizado
Preproducción	Selección de obras y verificación de derechos	Aarón Conrado	01/10/2025	25/10/2025	Finalizado
Preproducción	Guion final del episodio piloto	Aarón Conrado	10/10/2025	20/11/2025	Finalizado
Preproducción	Storyboard general del episodio	Aarón Conrado	15/11/2025	25/11/2025	Finalizado
Preproducción	Diseño visual (mito y contextos artísticos)	Aarón Conrado	01/11/2025	10/12/2025	Finalizado
Producción	Grabación y edición preliminar de voz en off	Sebastián / Aarón Conrado	25/11/2025	06/12/2025	Finalizado
Producción	Construcción, revisión y correcciones del animatic	Aarón Conrado	07/12/2025	22/12/2025	Finalizado
Producción	Animación completa del episodio piloto	Aarón Conrado	23/12/2025	08/01/2026	Finalizado
Producción	Correcciones visuales y ajustes finos	Aarón Conrado	09/01/2026	11/01/2026	Finalizado
Postproducción	Diseño sonoro y mezcla final	Aarón Conrado	12/01/2026	16/01/2026	Finalizado
Postproducción	Corrección de color y exportación final	Aarón Conrado	17/01/2026	17/01/2026	Finalizado
Evaluación	Testeo con espectadores y registro de observaciones	Aarón Conrado	17/01/2026	19/01/2026	Finalizado

16. Presupuesto Estimado

Tabla 2

Presupuesto estimado del episodio piloto

Fase	Concepto	Unidad	Horas / Días	Tarifa USD	Subtotal USD
Preproducción	Investigación y guion	Horas	30	8	240
Preproducción	Storyboard y planificación visual	Horas	12	8	96
Preproducción	Diseño de assets gráficos	Horas	30	8	240
Producción	Construcción de animatic	Horas	10	8	80
Producción	Voz en off final (locutor)	Sesión	2	—	60
Producción	Animación teatro de sombras	Horas	120	8	960
Producción	Correcciones y ajustes de animación	Horas	15	8	120
Postproducción	Edición y mezcla de audio	Horas	14	8	112
Postproducción	Licencias FX, presets y música	Horas	10	8	80
Difusión	Inteligencia artificial de interpolación	Servicio	—	—	220
Software / Equipo	Licencias, micrófono y amortización	Ítem	—	—	550
Contingencia	Imprevistos (8 %)	—	—	—	220

Total estimado del episodio piloto: 2.978 USD

Nota: Presupuesto con tarifas locales realistas y trabajo individual con colaboraciones puntuales.

17. Referencias

Arruda, A. (2020). Imaginario social, imagen y representación social. *Cultura y Representaciones Sociales*, 15(29), 37–62.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-81102020000200037&lng=es&tlng=es

Baumgartner, H., Fraunhofer, I. D. M. T., van Everdingen, R., Consultancy, D. S., Schreiner, B., Kahsnitz, B. R. M., ... & Medienakademie, A. R. D. Z. D. F. (2022). Speech Intelligibility in TV. *EBU Technical Review*.

Budapest Open Access Initiative. (14 de Febrero de 2002). *Read the Budapest Open Access Initiative*. <https://www.budapestopenaccessinitiative.org/read/>

Creative Commons. (s. f.). *About the licenses*. <https://creativecommons.org/share-your-work/cclicenses/>

Degner, M., Moser, S., & Lewalter, D. (2022). Digital media in institutional informal learning places: A systematic literature review. *Computers And Education Open*, 3, 100068. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100068>

Grizzaffi, C. (2024). Audiovisual Film Histories for the Digital Age: From Found Footage Cinema to Online Videographic Criticism. In M. Hagener & Y. Zimmermann (Eds.), *How Film Histories Were Made: Materials, Methods, Discourses* (pp. 389–416). Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/jj.14170605.19>

Koo, M., & Yang, S.-W. (2025). Likert-Type Scale. *Encyclopedia*, 5(1), 18. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia5010018>

Learning Museum Working Group, Barekryan, K., & Peter, L. (2023). *Digital learning and education in museums: Innovative approaches and insights*. NEMO (Network of European Organisations).

Lee, H., & Park, S. (2023). What drives the learning benefits of moving text? A theoretical discussion for learning implications of kinetic typography. *Humanities And Social Sciences Communications*, 10(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01646-6>

Lee, M. Y. (2021). The Parenthetical Voice-over: Dialectical Audiovisual Structure in Hollis Frampton's (nostalgia) and Jonas Mekas's The Song of Avila. *Wenshan Review of Literature & Culture*, 15(1).

Lee, S.-M., Park, C.-J., & Haan, C.-H. (2022). Investigation of the Appropriate Reverberation Time in Learning Spaces for Elderly People Using Speech Intelligibility Tests. *Buildings*, 12(11), 1943. <https://doi.org/10.3390/buildings12111943>

Losada, J. M. (2022). *Mitocrítica cultural: Una definición del mito* (Vol. 48). Ediciones Akal.

Marcondes, C. H. (2024). Cultural Heritage Objects: a model of the patrimonialization process.

Nielsen, J. (18 de Marzo del 2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>

Nuri, A., Ismayil, Z., Babayeva, M., Guliyev, A., Rzayeva, F., Shiraliyeva, G., & Jahangirli, T. (2025). Artistic Expressions as Vehicles of Cultural Memory: Bridging

Identity, Heritage, and Intercultural Understanding. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 12(5), 258–275. <https://www.jstor.org/stable/48847562>

OSHODI, O. O. (2019). CREATING FOR THE INTERNET: NEW DIRECTION FOR FILM DISTRIBUTION AND EXHIBITION.

Putra, A., Or, K. H., Selamat, M. Z., Mohd Nor, M. J., Hassan, M. H., & Prasetyo, I. (2018). *Sound absorption of extracted pineapple-leaf fibres*. *Applied Acoustics*, 136, 9–15. <https://doi.org/10.1016/j.apacoust.2018.01.029>

Reiniger, L. (1975). *Shadow puppets, shadow theatres, and shadow films*. Plays, Inc.

Salganik, R., Wiratama, V., Ranaivoson, H., & Afilipoaie, A. (2024). Navigating Discoverability in the Digital Era: A Theoretical Framework. *arXiv preprint arXiv:2410.09917*.

Shaw, A. (2020). *Design for motion: Fundamentals and techniques of motion design* (2.^a ed.). Routledge.

Tang, Y., Guo, J., Liu, P., Wang, Z., Hua, H., Zhong, J. X., ... & Xu, C. (2025). Generative ai for cel-animation: A survey. *arXiv preprint arXiv:2501.06250*.

UNESCO. (Octubre 28 del 2020). *Cutting edge: Protecting and preserving cultural diversity in the digital era*. <https://www.unesco.org/en/articles/cutting-edge-protecting-and-preserving-cultural-diversity-digital-era>

Office, U. C. (s. f.). *U.S. Copyright Office Fair Use Index*. <https://www.copyright.gov/fair-use/>

Scott, D. (2024). *A practical examination of academic videographic criticism through creative practice research: the art of videographic thinking* [Tesis doctoral, University of East Anglia]. UEA Digital Repository.

Villers, A., & Hernández Trujillo, O. (2022). *Edutainment: Trends and Digital Strategies: Art, Culture and New Technologies in Latin America and the Caribbean*. Luzardo, A., Prada, E., Gil Gómez, I., Carrión Castro, J., Vargas Santiago, L., Sasso, S., & Zaldívar, T. (Eds.). <https://doi.org/10.18235/0004297>

Vorisek, T. (2021, 19 de abril). Student Quick Guide: How to make video-essays (Versión 1.3). University of Leiden.

Wang, X., Zhou, B., Curless, B., Kemelmacher-Shlizerman, I., Holynski, A., & Seitz, S. M. (2024). Generative inbetweening: Adapting image-to-video models for keyframe interpolation. *arXiv preprint arXiv:2408.15239*.

Yousef, A. M. F., Alshamy, A., Tlili, A., & Metwally, A. H. S. (2025). Demystifying the New Dilemma of Brain Rot in the Digital Era: A Review. *Brain Sciences*, 15(3), 283. <https://doi.org/10.3390/brainsci15030283>

Anexo A

Tabla A1

Matriz de licencias y justificación de uso en el guion

Época	Obra	Enlace	Licencia / Estado legal	Uso permitido	Justificación para el guion
<i>Arte Clásico Antiguo</i>	Terracotta column-krater (Argonautas) – MET	https://www.metmuseum.org/art/collection/search/253427	Open Access (CC0)	Uso total: copiar, modificar, distribuir. As part of the Met's Open Access policy, you can freely copy, modify and distribute this image, even for commercial purposes	Representa el contexto heroico donde surge Orfeo.
<i>Arte Clásico Antiguo</i>	Orpheus among the Thracians – MET	https://www.metmuseum.org/art/collection/search/251491	Open Access (CC0)	Uso total	Muestra a Orfeo como músico mítico.
<i>Arte Clásico Antiguo</i>	Ánfora de Apulia (Pintor de Baltimore) – MAN España	https://www.man.es/man/coleccion/nuevas-adquisiciones/anfora-apulia.html	Reutilización pública (Ley 37/2007)	Uso y modificación con cita. Imagen: Origen de los datos: Ministerio de Cultura (España) – Museo Arqueológico Nacional. Reutilización permitida según la Licencia General de Reutilización de la Información del Sector Público (Ley 37/2007 y RD 1495/2011).	Escena órfica clásica; obra en dominio público estatal.
<i>Arte Clásico Antiguo</i>	Relief of Orpheus and Eurydice (Louvre) – foto Darafsh	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Relief_of_Orpheus_and_Eurydice,_Ma_854_(592).jpg	CC BY-SA 3.0	Uso, modificación, atribución. Imagen del relieve: "Relief of Orpheus and Eurydice, Ma 854". Foto por Darafsh, 2016. Wikimedia Commons. Licencia: CC BY-SA 3.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/	Iconografía romana clave del mito.
<i>Arte Judeocristiano</i>	Jesús como Orfeo – Catacumbas de Priscila	https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/wilpert1903/0068/image,info	Public Domain Mark 1.0	Uso libre. Licencia: Public Domain Mark 1.0 (PDM 1.0) Fuente: Biblioteca Digital de la Universidad de Heidelberg (DigiUB)	Ejemplo de reinterpretación del mito en el cristianismo temprano.
<i>Arte Judeocristiano</i>	Rey David como Orfeo – Mosaico de Gaza	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Good-samaritan-inn-king-david.JPG	CC BY-SA 4.0	Uso con atribución. "King David as harp player" – Good Samaritan Inn Mosaic Museum. Foto: Mboesch (2015). Wikimedia Commons. Licencia: CC BY-SA 4.0 https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/	Muestra adaptación multicultural del arquetipo órfico.

<i>Renacimiento</i>	Luca della Robbia – Orfeo (Música)	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Orpheus,_music_by_Luca_della_Robbia-Museo_dell'Opera_del_Duomo_(Florence).jpg	CC BY-SA 4.0	Uso y modificación Relief of Orpheus (Music) by Luca della Robbia – Giotto's Campanile, Florence. Photo by Yair Haklai, 2019. Licensed under CC BY-SA 4.0.	Conecta Orfeo con la teoría musical renacentista.
<i>Renacimiento</i>	Maso Finiguerra – Orfeo	https://www.britishmuseum.org/collect/object/P_1889-0527-24	CC BY-NC-SA 4.0	Uso no comercial, apto uso académico. © The Trustees of the British Museum. Shared under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) licence.	Proyecto académico sin fines comerciales.
<i>Renacimiento</i>	Andrea Mantegna – Frescos de Orfeo	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Camera_picta,_pennacchi,_Orfeo_in_canta_le_forze_della_natura_01.jpg	Dominio público (PD-Art)	Uso libre. This photographic reproduction is therefore also considered to be in the public domain in the United States. In other jurisdictions, re-use of this content may be restricted; see Reuse of PD-Art photographs for details.	Representa a Orfeo dominando la naturaleza.
<i>Arte Moderno y Contemporáneo</i>	Tiziano – Orfeo y Euridice	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tiziano_vecellio,_orfeo_ed_euridice,_1510_circa_01.jpg	CC BY-SA 4.0	Uso con atribución. Orfeo ed Euridice (ca. 1510), Accademia Carrara, fotografía de Francesco Bini, licenciada bajo CC BY-SA 4.0. Fuente: Wikimedia Commons.	Refuerza el dramatismo visual del mito.
	Marcantonio Raimondi – Grabados	https://www.metmuseum.org/art/collect/search/342621	Open Access (CC0)	Uso total.	Difusión del mito mediante grabado renacentista.
	Monteverdi – L'Orfeo (partituras Musopen)	https://musopen.org/es/music/4319-lorfeo-sv-318/	Dominio público	Uso y adaptación. Attribution-ShareAlike 4.0 International	Primera gran ópera basada en Orfeo; relevante musicalmente.
<i>Arte Moderno y Contemporáneo</i>	Corot – Orpheus Leading Eurydice (1861)	https://emuseum.mfa.org/objects/11407/orpheus-leading-eurydice-from-the-underworld	Dominio público	Uso libre. Jean-Baptiste-Camille Corot, Orpheus Leading Eurydice from the Underworld, 1861. Museum of Fine Arts, Houston. Public Domain.	Ejemplo del romanticismo aplicado al mito.
<i>Cine (Siglo XX)</i>	Jean Cocteau – Orphée (1950) – Recortes de prensa BnF	https://commons.wikimedia.org/wiki/Special:MediaSearch?search=Orph%C3%A9e%20jean&go=Go&type=image	Dominio público (prensa, no fotogramas)	Uso permitido. Recueil "Orphée" (1950), coupures de presse del film de Jean Cocteau. Bibliothèque nationale de France, département Arts du spectacle, 8-RSUPP-3002. Imagen en dominio público vía Wikimedia Commons.	Sirve para mostrar recepción mediática y contexto surrealista.

Actualidad	Marcel Camus – Orfeo Negro (1960) – Recorte de periódico (LOC)	https://www.loc.gov/resource/sn83045462/1960-03-31/ed-1/?sp=62&q=black+orpheus	Public domain según LOC	Uso permitido del recorte periodístico. The Library of Congress believes that the newspapers in Chronicling America are in the public domain or have no known copyright restrictions. Newspapers published in the United States more than 95 years ago are in the public domain in their entirety. Any newspapers in Chronicling America that were published less than 95 years ago are also believed to be in the public domain, but may contain some copyrighted third party materials. Researchers using newspapers published less than 95 years ago should be alert for modern content (for example, registered and renewed for copyright and published with notice) that may be copyrighted. Responsibility for making an independent legal assessment of an item and securing any necessary permissions ultimately rests with persons desiring to use the item. The NEH awardee responsible for producing each digital object is presented in the Chronicling America page display, below the page image – e.g. Image produced by the Library of Congress. For more information on current NDNP awardees, see https://www.loc.gov/ndnp/listawardees.html. For more information on Library of Congress policies and disclaimers regarding rights and reproductions, see https://www.loc.gov/homepage/legal.html	Reinterpretación afrobrasileña del mito; permite contextualizar su impacto cultural.
	Hadestown (2019) – Anaïs Mitchell	https://hadestown.com	Material visual protegido	NO se pueden usar imágenes; solo análisis crítico y gráficos propios.	Se analiza su reinterpretación contemporánea del mito, su crítica social y enfoque feminista.

Anexo B

Guion del episodio piloto

Mitoscopía
Piloto (Orfeo y Eurídice)

Written by
Aarón Conrado

Copyright (c) 2025

Draft

Aarón Conrado

FADE IN:

APERTURA - GANCHO (0:00 - 0:10)

SHOT: Texto cinético sincronizado a las preguntas.

ACTION: Tipografía alto contraste.

CHARACTER: NARRADOR (VO)

DIALOGUE:

¿Qué tan lejos llegarías por un ser
amado?

SHOT: Animación de desaparición de la tipo y aparición de la siguiente.

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

DIALOGUE:

¿Te atreverías a ir al inframundo por
esa persona?

SHOT: Cámara se desplaza hacia abajo deja ver nuevas formas
(siluetas).

PARTE 1 - EL MITO (0:10 - 1:20)

SHOT: Animación de siluetas de barcos sobre el mar.

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

DIALOGUE:

Antes de que los vientos arrastraran
las naves hacia Troya...

SHOT: Hércules y la Hydra peleando.

DIALOGUE:

cuando Hércules aún forjaba su
leyenda... existía otro héroe. Pero
este no empuñaba espada.

SHOT: Transición: Silueta de Orfeo tocando la lira, animales
acercándose, árboles creciendo.

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

DIALOGUE:

Su don era la música. Orfeo podía
apaciguar bestias salvajes, cambiar el
curso de los ríos, hacer crecer
árboles sedientos de su melodía.

SHOT: Kinetic typography.

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

DIALOGUE:

Hasta que la tragedia lo encontró.

SHOT: con alfa mate se transiciona a un vistazo de Eurídice corriendo y siendo mordida por una serpiente.

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

DIALOGUE:

Eurídice, su amada, murió por la mordedura de una serpiente mientras huía de Aristeo, quien intentó violentarla.

SHOT: Eurídice en el suelo, Orfeo sosteniéndola y lamentándose.

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

DIALOGUE:

Ese día, cuando Orfeo cantó su dolor, el mundo entero lloró con él.

SHOT: Silueta de Orfeo descendiendo, Caronte en su barca lo lleva, cerbero se vuelve tranquilo.

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

DIALOGUE:

Pero Orfeo no era hombre de lamentos. Descendió al reino de los muertos, donde su música convenció a Caronte..., apaciguó a Cerbero y conmovió a Perséfone y hasta a Hades.

SHOT: Siluetas de Hades y Perséfone escuchando. Perséfone conmovida.

CHARACTER: ORFEO (VO)

DIALOGUE:

"Si toda alma termina aquí", rogó, "¿por qué no concederme más tiempo junto a ella?"

CHARACTER: NARRADOR (VO)

DIALOGUE:

Hades accedió gracias a la influencia de Perséfone... pero impuso una condición: no podía voltear a verla hasta salir completamente del

inframundo.

SHOT: Secuencia música tensa: Dos siluetas caminando hacia la luz.

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

DIALOGUE:

Paso a paso, subieron hacia la luz.
Pero el silencio de ella lo atormentaba. ¿Estaría realmente ahí?
¿O solo había sido una cruel ilusión de Hades?

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

PARENTHETICAL:

(Pausa 2 seg)

DIALOGUE:

Orfeo en un impulso... miró atrás.

SHOT: Clímax: Orfeo volteando, Eurídice desvaneciéndose - Orfeo se lamenta en 1:20.

CHARACTER: NARRADOR (VO)

DIALOGUE:

Y la vio escapar hacia las profundidades para siempre.

ACTION: Pausa.

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

DIALOGUE:

Ella no reclamó nada. Pues qué iba a reclamar... si no ser amada.

TRANSICIÓN (1:20 - 1:25)

TRANSITION: Fade a negro. Con alfámate. Pausa 2 sec música.

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

DIALOGUE:

Pero aquí... no termina la historia de Orfeo.

SHOT: Fade in: Movimiento de cámara. Representaciones artísticas paneo.

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

DIALOGUE:

Lo que hace fascinante a este mito es

que cada época lo ha reescrito para sus propias dudas y anhelos.

PARTE 2 - EL MITO A TRAVÉS DEL ARTE (1:25 - 3:20)

ACTION: Estética tipo Vox y crash course con canvas infinito y movimientos de cámara, texturas y las obras en el centro mientras se relata y cambia de forma continua, mezclada con representaciones de ideas si es necesario.

SHOT: Paneo relieve con los argonautas, vasijas o recursos.

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

DIALOGUE:

En la antigüedad clásica, era un héroe entre los argonautas, el músico, poeta y maestro espiritual fundador de los misterios órficos.

SHOT: Animación: representaciones griegas, frescos, relieves.

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

DIALOGUE:

Algunas representaciones lo mostraban triunfante, habiendo conquistado la muerte. Otras, como las de los romanos Virgilio y Ovidio, prefirieron la tragedia: el héroe vencido por su propia humanidad.

SHOT: Transición visual suave con Cámara: Catacumbas cristianas emergiendo desde el arte clásico.

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

DIALOGUE:

Cuando el cristianismo se alzó, algunos artistas vieron en Orfeo al Buen Pastor. Su descenso se volvió prefiguración de Cristo salvando almas. Otros tantos vieron en su música un eco del cielo mismo y lo compararon con el rey David. Aun así, no faltó quien lo veía como el mito secular que era.

SHOT: Cambio visual transición rápida, Arte renacentista aparece, transiciones a ejemplos de arte renacentista de Orfeo.

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

DIALOGUE:

El Renacimiento lo descristianizó y lo reinterpretó humanísticamente, devolviéndole su esencia pagana. Ahora Orfeo era el artista ideal: músico, poeta, filósofo. Un "Cristo profano" cuyo sufrimiento reflejaba la pasión necesaria para crear belleza.

SHOT: Montaje rápido con cambios: Obras de Tiziano, Mantegna, Giorgione.

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

DIALOGUE:

Tiziano puso el foco en Eurídice.
Mantegna en el encantamiento.
Marcantonio en el triunfo. Cada artista vio en Orfeo un reflejo de sí mismo.

SHOT: Evolución visual hacia arte moderno, opera, Monteverdi, Rubens, clips de cine.

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

DIALOGUE:

Y así llegó a la modernidad:
Monteverdi lo llevó a la ópera,
Cocteau al cine surrealista,
convirtiéndolo en símbolo del alma creativa enfrentada a sus propios límites y dentro del cine Marcel Camus lo llevo a la samba con Orfeo Negro donde uso el mito como herramienta para la crítica social.

SHOT: Montaje final: interpretaciones contemporáneas.

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

DIALOGUE:

Hoy no canta solo con lira: lo hace en el musical de Broadway "Hedestown" creado por Anaïs Mitchell donde transforma el Inframundo en una fábrica que simboliza el capitalismo, y critica este sistema que limita la libertad y se sostiene mediante el miedo y la desigualdad. Además, en esta versión, Eurídice adquiere agencia al decidir descender al Inframundo por necesidad. Así, la obra reinterpreta el mito desde

una perspectiva de crítica social y
dota de roles activos a los personajes
femeninos.

CIERRE (3:10 - 3:20)

SHOT: Silueta de Orfeo y Eurídice caminando.

CHARACTER: NARRADOR (VO) (cont'd)

DIALOGUE:

Ahora es tu turno. ¿Qué versión de Orfeo te gustó más?
¿Y qué te dice este mito a ti?

FADE OUT.

Anexo C

Fuentes bibliográficas del guion

Warden, John (editor). *Orpheus: The Metamorphoses of a Myth*. University of Toronto Press, 1982.

Ovidio. *Metamorfosis* (Libro X).

Virgilio. *Geórgicas* (Libro IV).

González Delgado, R. (2001). El mito de Orfeo y Eurídice en la Literatura Grecolatina hasta época medieval [Tesis Doctoral]. Universidad de Extremadura.

Cabó Rodríguez, J. (2022). La mirada al abismo. Relecturas del mito de Orfeo en la obra de [Blanchot]. *Cauriensia. Revista Anual de Ciencias Eclesiásticas*, 17(2), 25–44

Forero-Álvarez, R., & Forero, L. (2019). Orfeo y Eurídice en el séptimo arte. *Byzantion Nea Hellás*, (38), 345–368.

Chapley, P. (2020). *Why We Build The Wall: Death, Industry, and the Enemies of the Underworld in Anaïs Mitchell's Hometown*. [Ponencia presentada en BroadwayCon 2020, Ciudad de Nueva York].

Anexo D

Storyboard y Animatic

Figura D1.

Storyboard de la primera parte del episodio piloto

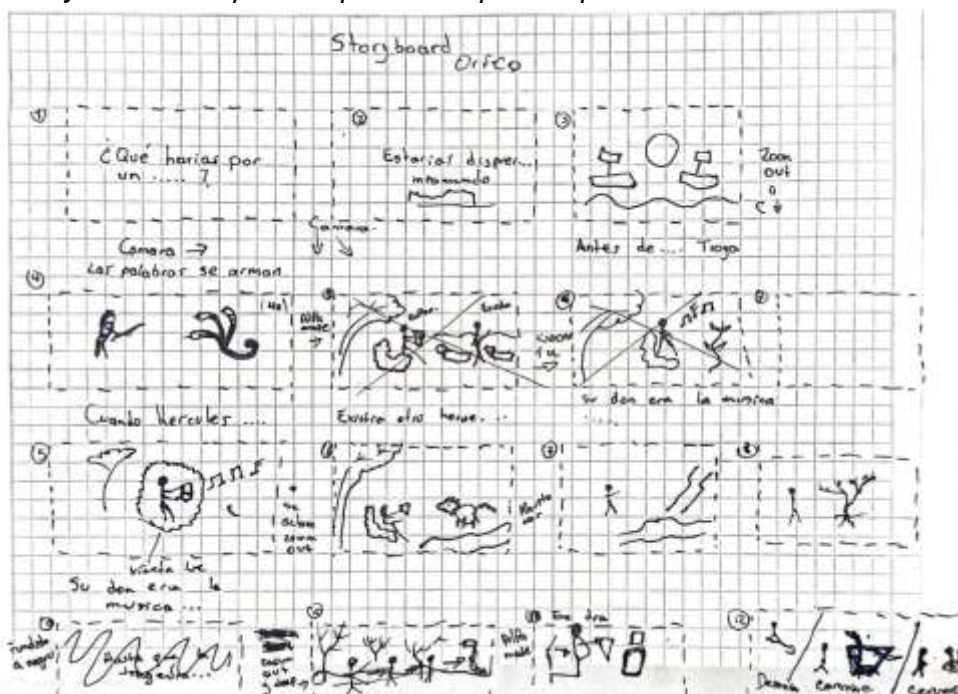
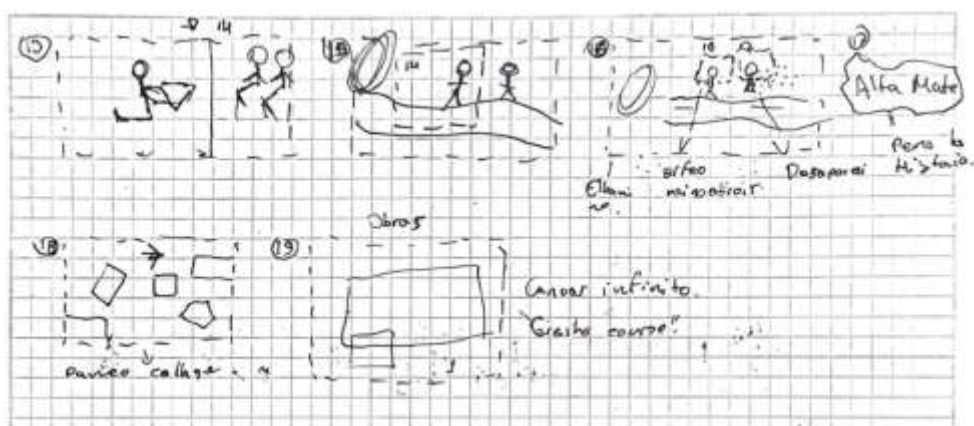


Figura D2.

Storyboard de la segunda parte del episodio piloto.



Animatic (enlace de consulta)

https://drive.google.com/file/d/1xSCp7Tw0P9LyJEjMnU91Sv3j5WS4Wcmc/view?usp=drive_link

Plataforma: Google Drive

Tipo de acceso: Compartido mediante enlace (visualización)

Anexo E

Diseño de personajes

Figura E1.

Personajes en diseño vectorial



Figura E2.

Experimentación para el diseño de personajes y assets



Figura E3.

Ejemplo de poses claves de personajes texturizados

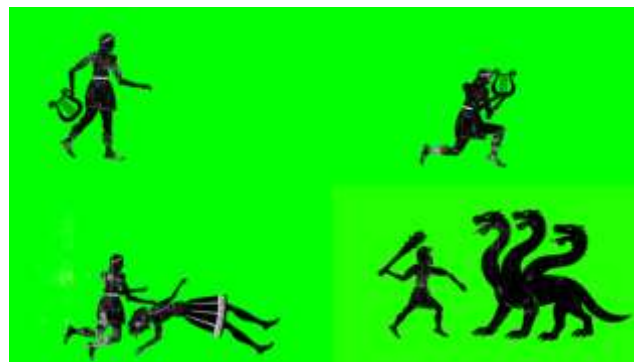


Figura E4.

Ejemplo del diseño modular de los personajes



Anexo F

Construcción paneles acústicos y cabina

Figura F1.

Secuencia del proceso de construcción y acondicionamiento de la cabina acústica (a–f).



Figura F2.

Grabación de voz en la cabina



Figura F3.

Capturas por frase de la Voz en off.



Anexo G

Tabla G1

Registro de uso de IA por escena

Escena	Elemento / acción	Referencias	Modelo e iteraciones	Prompt	Criterio de descarte / notas	Postproducción
04	Hércules vs. Hydra (clash)	Inicial + final	3.Fast (8)	Animate a clean 2D silhouette clash from the reference image. Keep silhouettes rigid and consistent (no warping). Camera locked. Hércules swings the club downward; on impact the hydra heads jerk back in a single snappy recoil (like cutout animation). No new details, no extra limbs, no changing outlines. Flat black silhouettes on a perfectly uniform green background.	Descartes por deformaciones, inconsistencias o no uso de fotogramas de referencia.	Keying + integración
05	Orfeo (loop)	Inicial + final	3.1 Fast (2)	Create a seamless looping 2D cutout silhouette animation using the reference image. Keep the exact same black figure and lyre silhouette with perfectly consistent outlines (no morphing). Camera locked, no zoom, no pan. Flat black silhouette on a perfectly uniform green screen. Loop requirements: the first and last frame must match exactly in pose and position for a perfect loop. Action: Orpheus floats/leans in mid-air with no visible support. He plays the lyre with passionate but controlled motion: rhythmic strumming cycles with the right wrist/forearm, subtle left-hand movement, gentle head nods, and a slow torso sway. Add a very subtle up-and-down bob that completes exactly one full cycle within the loop duration.	Componente 1 de 3 (Escena 05).	Keying + integración
05	Animales (entrada–reposo–salida)	Inicial + final	3.1 Fast (2)	Use the provided references: Reference A shows the exact animal designs and final resting pose (lion and gazelle/deer), Reference B is the clean empty green background plate. Create a stable animation on a perfectly uniform chroma green screen with a locked camera (no zoom, no pan). Start with the empty green background (match Reference B). Then a lion and a	Componente 2 de 3 (Escena 05).	Keying + integración

				gazelle/deer enter from the right side, the gazelle/deer slightly ahead and the lion following calmly (no attack, no aggression). They slow down near the lower-right area, relax their posture, and gently lie down in the same final positions and style as Reference A. Hold that calm resting pose briefly (subtle breathing only). Then both animals quietly stand up and walk off-screen to the right, leaving the frame completely empty again. End on the exact empty green background matching Reference B. Keep the animal anatomy consistent, clean edges, no flicker, no warping, no added props, and no shadows on the green background. Motion should be smooth and controlled, with high temporal consistency.		
05	Árbol (crecimiento)	Solo final	3.1 Fast (3)	a tree growing up from zero on a red background. Fix camara.	Componente 3 de 3 (Escena 05). Fondo rojo uniforme para keying.	Keying + integración
07	Mujer vs. serpiente (mordida sin lesión)	Inicial + final	3.1 Fast (3)	Using the reference frame as the exact character design, generate a stable 2D cutout silhouette animation on a perfectly uniform chroma green background. Camera locked (no zoom, no pan). The woman must remain a pure silhouette: no facial features at all (no eyes, no nose, no mouth, no face shading), no internal face details—only the same flat black silhouette with the same static texture. Keep her outline and proportions perfectly consistent (no morphing). Action: The woman is walking to the right, distracted. A snake silhouette (same flat black style and same textured fill) appears from the front, directly in her path (entering from the right edge, facing her head-on). The snake quickly slithers in with clean S-curves, rises slightly, coils once, and then strikes forward and bites her lower leg/ankle (a clear, single lunge: extend → brief contact → release). No blood and no injury shown. The woman reacts instantly: a sharp recoil, pulling the bitten leg back, stumbling one step, then hopping backward away from the snake. The snake retracts and stays low, coiled and tense. Ensure grounded foot contact (no floating, no sliding). Keep edges crisp and stable, and keep the green background perfectly uniform.	Se generaron 2 versiones y se unieron en post.	Keying + integración; Ensamblaje

08	Hombre se arrodilla junto a mujer caída	Inicial (primeras pruebas) → inicial + final	3.1 Fast (12)	Using the provided frame as the exact reference for composition and character designs, create a stable 2D cutout silhouette animation on a perfectly uniform chroma green background. Camera locked (no zoom, no pan). Keep both figures as pure black textured silhouettes with perfectly consistent outlines and proportions (no morphing). No facial features at all. Action: The standing male figure on the left notices the fallen female figure on the ground to the right. He freezes for a beat, then rushes a small step or two toward her with urgency. He reaches out, hesitates, and his posture collapses with grief. He drops to his knees beside her (a clear knee-down motion with grounded contact), shoulders trembling slightly. He leans forward over the body, hands hovering as if afraid to touch, then gently lowers his head in despair. The female figure remains completely still. End holding the kneeling pose in silence, only subtle trembling/breathing in the male figure. Keep the green background perfectly uniform and unchanged.	Estrategia de referencias ajustada durante el proceso (solo inicial → inicial + final).	Keying + integración
09	Acción 1: Hombre caminando (montaña)	Inicial + final (con siluetas de contexto)	3.1 Quality (2)	a man walking down on a mountain	Siluetas de contexto en referencias removidas en post.	Keying + integración; Limpieza en post
09	Acción 2: Barquero remando	Inicial + final (con siluetas de contexto)	3.1 Quality (2)	a boatman rowing	Siluetas de contexto en referencias removidas en post.	Keying + integración; Limpieza en post
09	Acción 3: Perro se calma con la lira	Inicial + final (con siluetas de contexto)	3.1 Fast (6)	Create a stable 2D cutout silhouette animation with a locked camera (no zoom, no pan). Keep the background colors and the ground shape perfectly consistent and unchanged. Characters must remain pure silhouettes: solid black shapes with crisp stable edges, no facial features, no mouth movement, no lip-sync, no added details. Action: The man enters from the left holding a lyre, walking calmly along the ground plane. From the right, a large aggressive dog enters low and tense, showing threatening body language (stiff posture, head forward, ready to lunge) but no biting and no contact. The man stops at a safe distance and begins to play the	Escena dividida en 3 acciones. Remoción de siluetas de contexto en post.	Keying + integración; Limpieza en post

				lyre: small rhythmic strumming with the right wrist/forearm, subtle left-hand movement on the lyre, and a slight head nod. As the music continues, the dog progressively calms: the posture softens, shoulders drop, head lowers slightly, the body becomes less rigid, and it sits or lies down in a relaxed position. End with both characters still: the man gently finishing the last strum and the dog calm and obedient. Keep motion smooth, controlled, and consistent frame-to-frame.		
10	Orfeo (arrodillarse y tocar reverente)	Inicial + final	3.1 Fast (3)	A stable 2D cutout silhouette animation on a perfectly uniform chroma green background, camera locked (no zoom, no pan). A single male figure in full-body view is a pure black distressed-texture silhouette with crisp stable edges, no facial features, no mouth movement, no lip-sync, and no new details. He holds a lyre in one hand and transitions into a respectful kneeling pose: he lowers smoothly onto one knee with clear knee-to-ground contact, torso upright and humble, head slightly bowed. While kneeling, he plays the lyre with controlled, visible strumming motions (subtle wrist/forearm movement) and minimal torso sway, conveying reverence and calm. Keep the silhouette outline, proportions, and the lyre design perfectly consistent frame-to-frame with no morphing, no warping, no flicker, no outline crawling, and no camera movement.	Se eligieron 2 resultados y se unieron en post.	Keying + integración; Ensamblaje
10	Perséfone + Hades (ajustes mínimos y gesto)	Inicial + final en cadena	3.1 Fast (10)	Locked camera, no zoom, no pan. Perfectly uniform chroma green background. Keep the exact same composition: two black distressed-texture silhouette characters seated on two rigid, geometric chairs, the woman on the left chair facing left and the man on the right chair slightly behind her facing left; the chairs stay perfectly still and do not change shape, size, or position. Maintain crisp stable silhouette edges with high temporal consistency (no morphing, no warping, no flicker, no outline crawling) and do not add any new objects or details. The two figures “get comfortable”: small natural adjustments only—shifting hips on the seat, subtle shoulder roll, slight torso lean, minor hand repositioning on lap/armrest, and a gentle head turn toward each other. They “speak briefly” without lip-sync: no mouth movement, no visible speech shapes; instead, communicate through minimal gestures like a short hand	Generación por tramos (final previo como nuevo inicial) y ensamble en post.	Keying + integración; Ensamblaje

11

			motion from the man, a small nod from the woman, and a brief pause as if listening. After this short exchange, both settle into a calm resting posture with only subtle breathing motion, staying consistent and still.		
Giro del hombre + disolución de la mujer (3 acciones encadenadas)	Inicial + final en cadena	3.1 Fast - 3.1 Quaity y 3.2 Fast (13)	Static wide shot, locked camera. Minimal 2D papercut/Greek-vase silhouette style: solid black figures with distressed grunge texture, no outlines, no facial features, no eyes, no mouths, no lip sync, no text. Flat chroma-like background: a solid red sky fills the frame; a bright green hillside rises diagonally across the bottom with a rough, jagged edge. On the left, a tall male silhouette in a short tunic walks uphill from left to right, left arm extended backward as if searching. On the right, a female silhouette follows a few steps behind, reaching toward him with an outstretched hand; they never touch. Action: the male slows and turns his head and upper body to look back over his shoulder (one clear, smooth turn) while keeping his feet on the slope; at the exact moment he faces back, the female instantly begins to fade—her body dissolves into a soft smoky/particle dissolve and vanishes completely within a second, leaving only empty space on the hillside. The male freezes in shock with his arm still extended toward where she was. No additional characters, props, animals, or background elements; keep composition, scale, and positions consistent throughout; only the male's turn and the female's dissolve animate.	Se seleccionaron los mejores resultados y se unieron en post.	Keying + integración; Ensambl e

Anexo H

Organización de elementos

Figura H1.

Arquitectura de capas y entorno 2.5D para la secuencia de teatro de sombras (Parte 1).



Figura H2.

Organización modular y optimización de recursos para el sistema de canvas infinito (Parte 2)



Anexo I

Figura I1.

Herramientas de procesamiento digital empleadas en la postproducción de la voz en off.

- ☒ VST3: RX 11 Voice De-noise (iZotope)
- ☒ VST3: Q10 Mono (Waves)
- ☒ VST: ReaEQ (Cockos)
- ☒ VST3: RX 11 De-ess (iZotope)
- ☒ VST3: VComp Mono (Waves)
- ☒ JS: Event Horizon Limiter/Clipper
- ☒ VST3: dearVR PRO 2 (Dear Reality) (...)

Figura I2.

Diseño y organización del paisaje sonoro del episodio piloto.



Anexo J

Cuestionario posterior al visionado

Escala (1–5):

1 = Totalmente en desacuerdo / 2 = En desacuerdo / 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo /
4 = De acuerdo / 5 = Totalmente de acuerdo.

Claridad del contenido

1. El relato del mito se entiende con claridad.
2. El conflicto central y el desenlace del mito quedaron claros.
3. La segunda parte explica con claridad cómo cambia el mito según la época u obra.

Ritmo y estructura

4. El ritmo general del episodio se siente adecuado.
5. Las transiciones entre escenas e ideas se sienten fluidas.
6. El episodio mantiene el foco y no se alarga innecesariamente.

Legibilidad y audio

7. Los textos en pantalla se leen con facilidad.
8. La voz en off se entiende con claridad durante todo el episodio.
9. La música y los efectos acompañan sin distraer ni tapar la información principal.

Interés y valor percibido

10. El episodio mantuvo mi atención hasta el final.
11. El episodio me ayudó a comprender cómo un mito puede reinterpretarse en el arte.
12. Me interesaría ver otro episodio con el mismo formato aplicado a otro mito.

Preguntas abiertas

¿Qué fue lo que más te gustó del video?

¿Qué ajustarías para mejorar claridad o ritmo?

Anexo K

Figura K1.

Evidencia del visionado síncrono del episodio piloto (captura de pantalla).



Tabla K1

Resumen de las respuestas obtenidas.

Ítem	4 (n)	5 (n)	Media
El relato del mito se entiende con claridad.	0	6	5
El conflicto central y el desenlace del mito quedaron claros.	0	6	5
La segunda parte explica con claridad cómo cambia el mito según la época u obra.	0	6	5
El ritmo general del episodio se siente adecuado.	2	4	4,67
Las transiciones entre escenas e ideas se sienten fluidas.	1	5	4,83
El episodio mantiene el foco y no se alarga innecesariamente.	1	5	4,83
Los textos en pantalla se leen con facilidad.	1	5	4,83
La voz en off se entiende con claridad durante todo el episodio.	1	5	4,83
La música y los efectos acompañan sin distraer ni tapar la información principal.	1	5	4,83
El episodio mantuvo mi atención hasta el final.	1	5	4,83
El episodio me ayudó a comprender cómo un mito puede reinterpretarse en el arte.	1	5	4,83
Me interesaría ver otro episodio con el mismo formato aplicado a otro mito.	1	5	4,83

Tabla K2*Comentarios (Respuestas abiertas del cuestionario)..*

¿QUÉ FUE LO QUE MÁS TE GUSTÓ DEL VIDEO?	¿QUÉ AJUSTARÍAS PARA MEJORAR CLARIDAD O RITMO?
Las animaciones de los personajes	La música un poco más alta, pero todo está bastante bien
Todo	Nada
El estilo de animación y el storytelling	Tal vez escenas un poco más cortas para retener mayor tiempo al espectador
La animación	El ritmo, podría ser un poco más rápido.
La voz y el sonido	El ritmo de la historia estaba entretenido
La transición entre las diferentes animaciones	Me gustó el ritmo que llevo la historia

Cuestionario (enlace de consulta)[Cuestionario posterior al visionado](#)

Plataforma: Forms.

Tipo de acceso: Compartido mediante enlace (visualización).

Anexo L

Producto audiovisual terminado.

Mitoscopía — Piloto | Orfeo y Eurídice: el mito a través del arte

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

Plataforma: YouTube.

Tipo de acceso: Compartido mediante enlace.