

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Una dosis de Pasión: Desarrollo de un tráiler conceptual con potencial de videojuego como propuesta visual para representar los efectos psicosociales asociados a la productividad extrema de un artista.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Previo la obtención del Título de:

Magister en Post producción digital audiovisual

Modalidad: Híbrida

Presentado por:

Kalley Melanie Peñafiel Betancourt

Guayaquil - Ecuador

Año: 2026

DEDICATORIA

El presente proyecto lo dedico a
los creativos, al café y a mí misma.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco de todo corazón a mis seres queridos que me apoyaron en todo este proceso; muchas veces no saben que mi inspiración y ganas de crear nacen de lo cómodo que se siente disfrutar de su presencia y soporte. Los hice parte de este proyecto y espero siga siendo así en el futuro.

Declaración Expresa

Yo Kalley Peñafiel 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 durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que me corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de mi 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.

Guayaquil, 21 de enero del 2026.



Kalley Melanie
Peñafiel Betancourt



Kalley Peñafiel

Autor

Evaluadores



Sofía Cabrera, Ph.D.

Profesor de Materia



Daniel Castelo, M.Sc.

Miembro de Comité Evaluador



Víctor Cantos, M.Sc.

Miembro de Comité Evaluador



Juan Sebastián Mosquera, M.Sc.

Miembro de Comité

Evaluador

Resumen

La cultura de la productividad extrema en la modernidad es un fenómeno que explota y desecha el trabajo y pasión de muchos creativos, aumentando el cansancio crónico y desconexión de sentidos artísticos y emocionales. Este fenómeno, impulsado por el capitalismo, ha convertido el arte en un producto de consumo rápido y sin valor, donde la audiencia ya no consume con un pensamiento crítico. Ante este contexto, surge la necesidad de la creación de piezas con un nivel conceptual elevado como símbolo de resistencia. El objetivo de este estudio es desarrollar el tráiler conceptual “Una dosis de pasión”, diseñado como base para convertirse en un videojuego de terror surrealista que explica el deterioro mental provocado por la presión social, regresando el valor del proceso creativo por el cual transiciona un artista. La metodología utilizada se basa en la investigación de simbología onírica y psicológica, la introspección personal y el desarrollo conceptual mediante metáforas como “la rana en una olla”, la cual permite exponer la autodestrucción inconsciente de un creativo. Se priorizó la solidez de la narrativa sobre el tecnicismo. La viabilidad del proyecto estuvo centrada en el respeto del tiempo para el desarrollo de ideas y bloqueos creativos, confirmando que el arte no es una herramienta de automatización. Mediante la validación cualitativa con artistas, se definió que la pieza logra generar una reflexión profunda y romper los discursos pasivos motivacionales, apreciando la vulnerabilidad y convirtiéndola en fortaleza. Se determinó que el uso del arte, en su forma más sincera, sirve como canalizador emocional frente a la sociedad de positividad tóxica, inspirando a creativos a crear desde el alma. Estas estrategias sirven como base para generar concientización, invitando al espectador a cuestionar qué dinámicas autoexplotadoras acepta y motivándolo a recuperar su poder creativo frente a la inmediatez de la sociedad.

Palabras claves: Productividad extrema, terror surrealista, positividad tóxica, resistencia creativa, simbología onírica.

Abstract

The culture of extreme productivity in modernity is a phenomenon that exploits and disregards the work and passion of many creative people, increasing chronic fatigue and the disconnection from artistic and emotional senses. This phenomenon, driven by capitalism, has turned art into a fast-moving, worthless consumer product, where the audience no longer consumes critical thinking. Given this context, the need arises to create pieces with a high conceptual level as a symbol of resistance. The purpose of this study is to develop a concept trailer “A Dose of Passion”, designed as the basis for becoming a surreal horror videogame that explains the mental deterioration caused by social pressure, restoring the value of the creative process through which an artist transitions. The methodology used is based on the research into dream and psychological symbolism, personal introspection and conceptual development through metaphors such as the “boiling frog”, which allows for the exposure of the unconscious self-destruction of a creative individual. The strength of the narrative was prioritized over technicality. The project's viability was centered on respecting the time needed for the development of ideas and overcoming creative blocks, confirming that art is not an automation tool. Through qualitative validation with artists, it was determined that the piece manages to generate deep reflection and break down passive motivational discourses, appreciating vulnerability and turning it into strength. It was determined that the use of art, in its most sincere form, serves as an emotional channel in the face of a toxic positivity society, inspiring creatives to create from the soul. These strategies serve as a basis for raising awareness, inviting the viewer to question what self-exploitative dynamics they accept and motivating them to reclaim their creative power in the face of the immediacy of society.

Key words: Extreme productivity, surrealist horror, toxic positivity, creative resistance, dream symbolism.

Tabla de contenidos

Resumen.....	6
Abstract.....	7
Tabla de contenidos.....	8
Lista de Tablas.....	12
Lista de Figuras	13
1. Introducción	14
1.1. Título del proyecto	14
1.2. Premisa	14
1.3. Sinopsis breve.....	14
1.4. Objetivo del proyecto.....	14
<i>1.4.1 Objetivo general.....</i>	<i>14</i>
<i>1.4.2. Objetivos específicos.....</i>	<i>14</i>
1.5. Argumentación / justificación del proyecto.....	15
2. Marco teórico y analítico	18
2.1. Crisis contemporánea.....	18
2.2. Tipos de creación artística: creación ilimitada y creación limitada	19
2.3. El inconsciente y la simbología	19
2.4. El audiovisual	20
2.5. La Postproducción.....	21
2.6. Referencia conceptual.....	22
3. Metodología	24

3.1. Fase 1: Preproducción.....	24
3.1.1. Investigación.....	24
3.1.2. Conceptualización	24
3.1.3. Estructura.....	24
3.1.4. Diseño de producción	24
3.2. Fase 2: Producción	25
3.3. Fase 3: Postproducción.....	25
3.4. Fase 4: Exposición.....	26
4. Tratamiento narrativo o conceptual	27
4.1. Ritmo y tono de la pieza	27
4.2. La dualidad en la estética.....	28
4.3. La narrativa	28
4.4. Simbología	29
4.5. Animación	30
5. Enfoque conceptual	31
6. Referentes visuales, sonoros o teóricos	33
6.1. Concepto: Remedios Varo	33
6.2. Estética: Melanie Martinez.....	33
6.3. Narrativa: Black mirror / Nosedive	34
7. Público objetivo.....	35
7.1. Primer grupo: Artistas	35
7.2. Segundo grupo: Los desarrolladores de juegos y creadores de obras conceptuales.	35

7.3. Tercer grupo: Los consumidores de una futura pieza artística completa.....	35
8. Formato y duración estimada	36
9. Estado actual del proyecto.....	36
10. Estrategia de producción	37
10.1. Viabilidad	38
10.2. Escalabilidad	38
11. Cronograma	39
12. Presupuesto proyectado	40
13. Conclusiones	41
14. Referencias.....	44
Anexo.....	46
15.1. Preproducción	46
15.1.1. Notas.....	46
15.1.2. Fotografías	48
15.1.3. Moodboard	49
15.1.4. Diseño de personajes.....	51
15.1.5. Storyboard.....	52
15.2. Producción.....	53
15.2.1. Ilustración.....	53
15.2.2. Animación	55
15.3. Postproducción	57
15.3.1. Composición.....	57
15.3.2. Edición y Montaje	59

15.3.3. Colorización	60
15.3.4. Diseño sonoro.....	61
15.4. Exposición	63

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Cronograma de proyecto</i>	39
Tabla 2 <i>Cronograma de proyecto detallado</i>	39
Tabla 3 <i>Presupuesto real del proyecto</i>	40

Lista de Figuras

Figura 1 La creación de las aves	33
Figura 2 Melanie Martinez.....	34
Figura 3 Portada promocional del episodio Nosedive de Black Mirror.....	34

1. Introducción

1.1. Título del proyecto

“Una dosis de pasión” Desarrollo de un tráiler conceptual con potencial de videojuego como propuesta visual para representar los efectos psicosociales asociados a la productividad extrema de un artista.

1.2. Premisa

Una chica obsesionada por perseguir el éxito que la sociedad le vende, se ve atrapada en un bucle donde su interior le expresa como su pasión la devora lentamente.

1.3. Sinopsis breve

En un mundo donde la productividad es sinónimo de desvivirse por los sueños, Esta propuesta sigue a una joven artista que lucha por alcanzar metas irreales impuestas por la sociedad. Su vida se ve trastocada, obligándola a un enfrentamiento consigo misma, como prueba de que aquello que alguna vez amó la arrastrará lentamente a su perdición. Este tráiler propone el tono y la atmósfera de una narrativa que explora los límites entre la pasión, la obsesión y la autodestrucción.

1.4. Objetivo del proyecto

1.4.1 Objetivo general

Producir un tráiler cinemático conceptual llamado 'Una dosis de pasión', diseñado como concepto base para un futuro videojuego que represente el deterioro psicosocial provocado por la productividad extrema impuesta por la presión sociocultural, mediante una estética de terror surrealista inspirada en referentes artísticos específicos.

1.4.2. Objetivos específicos

- Desarrollar el storyboard y la animática del tráiler, ajustando el ritmo, la claridad narrativa y la composición de planos según la retroalimentación del dossier.

- Realizar la animación 2D y la composición visual del tráiler hasta obtener una versión con imagen final y sonido.
- Presentar el tráiler a un grupo seleccionado de artista, registrando métricas básicas de recepción o feedback cualitativo para ayudar a completar las conclusiones del proyecto.

1.5. Argumentación / justificación del proyecto

La relación íntima de la autora con la cultura de la productividad es la que la impulsa a crear esta pieza audiovisual. Esto surge de su propia lucha por no perderse en la presión sistémica de no solo producir sin descanso, sino también de tratar de demostrar lo que vale y encajar en lo que supuestamente “es lo correcto de hacer”. La autora tiene una fascinación al ver cómo la sociedad romantiza este tema, y le preocupa profundamente la forma en que afecta a la salud mental de los individuos y distorsiona la pasión hasta volverla un ente destructivo, confundiendo el concepto de positivismo y productividad sin descanso con la realización personal y profesional.

Por eso, a la autora le interesa exponer la parte oscura de la autoexplotación no identificada: una historia donde la angustia, la ansiedad y la frustración se convierten en arte, sin moraleja ni finales felices. Propone evidenciar la pesadilla psicológica que se vive y hacer que la persona se cuestione si, en realidad, está haciendo lo correcto. Para la autora, resulta irónico cómo todos los seres humanos tienen el derecho al descanso, pero no pueden ejercer dicho derecho. La productividad es vital para llevar una buena vida, pero la "no productividad" es algo esencial para la mente humana, especialmente para mantener una vida creativa. La capacidad de enfrentarse cara a cara al silencio y a la angustia que se siente al no ser productivo es algo que se debe practicar, para evitar la deshumanización y el aislamiento emocional.

Por ello, la autora decidió crear la propuesta de este tráiler para presentar la parte conceptual y el universo narrativo que quiere que se expanda en el mundo de los artistas. Se conoce que estos temas están presentes en cualquier ámbito laboral; sin embargo, ya que el

proyecto tiene un vínculo personal con la autora, ella optó por enfocarse en lo que representa su trabajo: el arte. Esto con el fin de poder alzar la voz y hacer una crítica y demanda del abuso y subestimación que la sociedad le tiene a los creativos.

Cree que el género surrealista y de terror le permitirá intensificar el tono y el conflicto a explorar, abriendo la capacidad de provocar emociones y reflexiones mucho más profundas. Aparte de que el género permite aplicar los conocimientos que ha adquirido estos años acerca del inconsciente colectivo, la simbología abstracta que se encuentra en el mundo cuántico, o la simbología desde los siglos pasados; temas que muchas veces utiliza en sus obras para hablar acerca de que las personas tienen el don de la creación, pero que ese don debe ser usado correctamente, porque el artista deja de estar conectado con su centro, inhabilitando su estado pleno.

Es un juego artístico que reta a la autora para poder explorar sus pensamientos y conflictos internos y darle significado y propósito a la obra, haciendo una vasta investigación, unificando conceptos e ideas, y quitándole ese rol de perfeccionismo y estética presente en la actualidad. El consumo rápido es preocupante por la manera en como se desecha fácilmente el trabajo creativo, creando vacíos existenciales y sensaciones de ser un robot obsoleto. El trabajo caótico, desenfrenado, sin control y sincero pierde valor por un resultado inmediato; la autora busca rescatar el verdadero proceso del artista: los tiempos muertos, las crisis, los problemas sociales y las preocupaciones internas en este proyecto. Para llevar a cabo esta investigación y pieza visual, la autora tuvo que vivir todo el proceso; considera que es la única forma de plasmar verdaderamente lo que es crear desde la libertad creativa y demostrar que el arte se encuentra en el caos, en el desorden y en el tiempo, respeto de tiempo.

También busca retar a los espectadores a, por un momento, quitarse la máscara que utilizan para encajar en la sociedad y verse de forma compasiva, usando el mensaje de la autora como médium para que sientan que hay alguien que verdaderamente y sutilmente los escucha.

Esta pieza es el primer paso para llegar a marcar y dejar huella en quienes vivan esta situación. Es hora de romper los discursos suaves y motivacionales para mostrar que la sociedad es la dueña de este tablero de juego, donde está transformando a todos en espectadores pasivos para ser máquinas funcionales de trabajo, borrando la vulnerabilidad que existe dentro de cada ser humano, y qué mejor forma de evidenciarlo que a través del arte.

2. Marco teórico y analítico

2.1. Crisis contemporánea

Para la base de esta investigación es fundamental entender el entorno en la cual se encuentra actualmente un artista:

“Estamos ante un capitalismo emocional que empieza con el nacimiento del consumo de masas y se consolida con la revolución de las nuevas tecnologías y el neoliberalismo (...) Se ha puesto en marcha un «capitalismo artístico» que se basa en seducir mediante la estetización. Y que funciona como una máquina que obedece a una ley implacable y anónima, dictada por la competición económica mundial que nadie domina y nadie puede ignorar y que nadie sabe adónde conduce” (Ros, 2024)

Esta cita es lo que “Dosis de pasión” pretende criticar. La obra se desprende de esa estetización vacía en un intento de no ser una pieza que sigue las reglas de la sociedad, más bien, busca mostrar el sacrificio humano que se le exige al creativo.

Además, existe esta confusión de conceptos de palabras como el “querer es poder”, actualmente, existe una tendencia positiva tóxica, que induce a que las personas deber ser productivas todo el tiempo, critica el descanso como forma de falta de objetivos y que el éxito se alcanza olvidándose del bienestar. Esto se relaciona con la frase “pensamiento mágico pendejo”, lo cual Duperyon expresa:

“Pregúntate, concómete y de ahí podrás tomar decisiones para saber qué hacer... tienes que aprovechar de que estás vivo y decidir y trabajar por lo que disfrutas y por lo que mereces” (Dupeyron, 2018).

Esta crítica es clave en este proyecto que busca el equilibrio, en este caso, equilibrio artístico. Ninguna frase motivacional debe jugar y anular el bienestar de un individuo, no se vive con el objetivo de estar motivados y lograr cualquier objetivo sin importar el costo para realizarse como un experto en “la superación personal”. En realidad, la verdadera superación se encuentra

al momento de establecer límites sanos y tomar decisiones que te lleven al camino que te mereces.

2.2. Tipos de creación artística: creación ilimitada y creación limitada

Actualmente, existe una gran exigencia de producción de piezas artísticas que ha sido resultado de una percepción equivocada de que el arte está destinado al consumo de la inmediatez, entendido como arte ilimitado.

Dinámica propia de la modernidad que está en constante búsqueda de dopamina y positividad (Han, 2012).

Sin embargo, la creatividad es ilimitada cuando se utiliza como herramienta para expresar emociones y disfrutar de lo que ofrece el proceso creativo. Cuando esta creatividad es utilizada para la creación de piezas que exigen una alta demanda y presión constante, puede llevar al artista a experimentar emociones de frustración, desilusión y/o cansancio crónico (burnout), lo que crea una desconexión con su pasión y sus instintos artísticos (Kudasia, 2024). A partir de este contexto, estas experiencias han contribuido al crecimiento exponencial del bloqueo creativo en artistas, dando pie a una creación limitada, limitada para el propio artista.

2.3. El inconsciente y la simbología

El desarrollo humano pasa a definirse por el progreso o perfeccionamiento de la creatividad, la creación artística, imbricada en la emoción y alimentada por la fuerza del inconsciente (Hernández-Mella, 2020)

La creatividad es algo natural en todo ser humano, es una conexión directa hacia la introspección y los pensamientos subjetivos. Se reconoce y se encuentra en la cotidianidad y, como señala Sharlow (2015), los artistas son intérpretes del mundo, capaces de procesar lo implícito, tanto lo positivo como lo negativo.

Ante este contexto, aparece una interrogante: ¿qué ocurre cuando un artista pierde la conexión con su lado creador (el inconsciente interpretado como la puerta de su camino hacia la

pasión y creatividad) como consecuencia del ruido y la auto explotación que caracteriza a la modernidad?

Desde la naturaleza del inconsciente y el proceso creativo nace la simbología para ser el elemento fundamental de la creación artística, siendo el médium por el cual el artista traduce conceptos y esquemas que no pueden ser expresados de forma explícita. La simbología es un conjunto de experiencias e ideas vinculadas a la historia, la alquimia y el inconsciente colectivo.

En la modernidad, donde, según Han (2012), predomina la sobreestimulación, la diversión infinita y el uso de antidepresivos, el símbolo pierde fuerza y significado frente a la comunicación explícita y poco reflexiva, siendo desplazado como el génesis del arte en la historia de la humanidad y dando paso a una sociedad que va disminuyendo su capacidad de sentido y reflexión crítica.

La vida a menudo demanda la ejecución de nuevas formas que resultan enteramente inaceptables para la época en que vivimos, pero no podemos permitir encogernos en cuanto a tomar esas nuevas vías por tal razón (Jung, 2012, p. 11).

2.4. El audiovisual

El audiovisual se ha convertido en un auto sin frenos, producto de consumo rápido y superficial, donde el objetivo principal es la construcción de una estética llamativa y cargada de clichés. Se priorizan elementos como ganchos visuales, “contenido de valor” sin valor y exceso de efectos y transiciones. Esto construye una problemática que no se limita a las redes sociales, sino que se presenta a gran escala en la industria del cine como una consecuencia de las plataformas de *streaming*, donde muchos productos audiovisuales son creados únicamente para el entretenimiento instantáneo y carecen de un propósito más profundo.

“Las películas trascienden el entretenimiento, son una parte importante de la cultura donde las historias crean respuestas emocionales en el público. Si la industria rechaza su singularidad corre el riesgo de repetir la misma fórmula y convertirse en mercancía,

donde se prioriza la cantidad sobre calidad” (Gao, 2024).

“... La forma estándar de hacer una película de acción es con el orden clásico de actos, donde el tercer acto es el final y más importante... En Netflix, buscan tener un acto como el tercero en los primeros 5 minutos para que la gente se quede viendo, y es mejor si se repite varias veces el mismo diálogo por si la gente está distraída en los celulares” (Damon, 2026)

En este contexto, este cambio de prioridades en el arte crea como consecuencia la pérdida de identidad, la desconexión interna y el propósito / pasión que debería existir en el artista. ¿Para qué se crea arte?

El audiovisual es un medio por el cual se puede expresar de múltiples maneras el lenguaje simbólico, permite al artista comunicar su visión mediante la narrativa, el ritmo, el color, etc. Es por eso que es indispensable respetar el proceso que conlleva crear una pieza que convoque en el desarrollo de emociones y reflexión dentro del espectador. No es un resultado inmediato.

Por ese motivo, en este proyecto la autora se enfoca en crear desde la sensibilidad, respetando cada proceso y obstáculo que se enfrenta en la realización artística. Utiliza la animación 2D como medio de comunicación para tener el control a detalle de la obra, al par con las herramientas versátiles que se encuentran en la postproducción tales como: etalonaje / composición / colorización. Sin embargo, su principal objetivo es profundizar en el mensaje; la “perfección” y “estética” se encuentran en segundo plano porque el arte no sigue fórmulas.

2.5. La Postproducción

Si para (Hernández-Mella, 2020), la creatividad es alimentada por el inconsciente, la postproducción es la materialización de esta. Es la etapa donde el artista debe decidir de forma crítica el ritmo del montaje. Volviendo a lo que plantea Han (2012), él nos habla de la sobreestimulación en la modernidad, centrándonos en el audiovisual, justamente para crear

sobreestimulación se utiliza excesivamente el montaje acelerado. La técnica es importante y adecuada para impactar al espectador, pero el propósito por el cual lo hacen actualmente no lo es. Usando esta técnica correctamente se pueden lograr buenas cosas, sin necesidad de hacerlo para encajar en la sociedad. La herramienta no es el problema, sino la intención.

Murch (2001) nos explica que el corte en un audiovisual muchas veces depende del tipo de acción presente y que mensaje queremos que reciba el espectador, dependiendo de eso, se debe decidir la velocidad del corte. En su libro, *En el momento del parpadeo*, expone: “En una película de acción debería existir docenas de cortes por minuto...Esto haría que el espectador participase emocionalmente en la pelea. Por el contrario, para crear una distancia objetiva — hacer que el espectador observe la pelea como algo ajeno— habría que reducir considerablemente el número de cortes.

Siendo objetivos, es importante el por qué decidimos cortar. Para el tráiler el objetivo es que el espectador logre entrar poco a poco al conflicto emocional de la protagonista, es por eso que se decide usar un ritmo que va acelerando hasta llegar al montaje fragmentado propuesto que acorta la distancia del espectador y brinda emoción, sea esta positiva o negativa. También se decide cortar así para demostrar que se puede crear sobreestimulación, pero con el objetivo de retar al espectador a que use su pensamiento crítico.

2.6. Referencia conceptual

"Las ideas son como los peces. Si quieres pescar peces pequeños, puedes quedarte en la superficie. Pero si quieres pescar peces más grandes, tienes que ir a una mayor profundidad" (Lynch, 2006). David Lynch ha sido un gran referente en el cine; en su trabajo refleja el gran manejo del inconsciente y la intuición, convirtiéndolo en un artista completo capaz de encapsular conceptos misteriosos y profundos de una forma diferente y disruptiva. Es por eso que sus trabajos sirven de inspiración para “Una dosis de pasión”, al crear un puente entre lo consciente y el inconsciente.

Esto abre la oportunidad de una puesta en escena que busca la libre interpretación. Se dice que en el mundo de los sueños cada elemento tiene un significado, un significado inconsciente, pero este depende de las creencias del soñador. En este caso, yo soy la soñadora, al igual que la protagonista, sin embargo, no limito al espectador a pensar igual. Bajo esta libertad y seguridad que ofrece el arte, el proyecto se construye bajo una estética poco convencional donde mis creencias son expuestas, buscando hacer entender que, a pesar de ser una pieza grotesca y agresiva no significa que esté ausente del arte, porque la belleza se puede encontrar en lo oscuro y lo absurdo, que es un fractal presente en todos nosotros.

3. Metodología

A continuación, se detalla dentro de la metodología todas las fases de la producción de este audiovisual. (ver Anexo)

3.1. Fase 1: Preproducción

Esta fase se centra en la construcción del lenguaje visual y estético del proyecto, usando la investigación como base.

3.1.1. Investigación

- Datos y estudios científicos de la sociedad y su productividad.
- Simbología y conceptos psicológicos humanos.
- *Papers* y obras realizadas por artistas a lo largo de la historia.

3.1.2. Conceptualización

- Lluvia de ideas: Bocetos y captura de imagen
- Unificación de conceptos simbólicos con las experiencias personales de la autora.
- Búsqueda de dualidades y asociación personal con el entorno del artista.
- Observación y selección de conceptos clave.

3.1.3. Estructura

- Creación de narrativa unificada con los símbolos abstractos.
- Storyboard y animática.

3.1.4. Diseño de producción

- Búsqueda de paleta de color.
- Diseño de personajes y complementos.

3.2. Fase 2: Producción

En la segunda fase se llevó a cabo la ejecución de la construcción estética y el lenguaje visual definidos en la fase 1.

- Ilustración en Photoshop y experimentación de color: Juego de escala de grises con tonos rosas.
- Creación y variación del personaje: Claro / Oscuro.
- Escenarios y texturas: Habitación / Olla.
- Iluminación y otros complementos: Plantas, cuadros, etc.
- Animación 2D en After Effects
- Animación de personajes: Técnica de unión de huesos.
- Animación de texturas y elementos del ambiente.

3.3. Fase 3: Postproducción

En la tercera parte se realiza la unificación de los componentes ilustrados y animados para obtener el resultado final.

- Composición: Integración de personajes con los escenarios.
- Complementos extras: Inserción de gráficos adicionales.
- Edición y montaje: Definición del ritmo de la pieza audiovisual siguiendo la animática.
- Diseño sonoro: Composición de música y efectos.
- Detalles finales: Estética y efectos visuales finales.

3.4. Fase 4: Exposición

En esta etapa final, se presenta la pieza audiovisual a un grupo seleccionado de artistas para la recolección de datos.

- **Presentación:** Selección de un grupo de artistas y creativos para que actúen como espectadores críticos de la pieza.
- **Retroalimentación:** Recolección de los resultados obtenidos para evaluar las sensaciones y reflexiones internas del espectador frente a la obra.
- **Conclusión:** Validación de la retroalimentación obtenida para complementar las conclusiones del proyecto.

4. Tratamiento narrativo o conceptual

Una dosis de pasión es un tráiler de terror surrealista que se desarrolla en el entorno de la protagonista: un espacio que progresivamente se distorsiona hasta convertirse en una pesadilla creada por su propia mente, la cual la invade, la consume y la devora. El proyecto funciona como una representación del estado mental en decadencia de una persona bajo conflicto interno, utilizando una variedad de elementos simbólicos que se complementan entre sí para potenciar el mensaje. La narrativa se entrelaza entre lo simbólico y lo onírico, permitiendo que el espectador genere y descubra sus propias interpretaciones a partir de la atmósfera planteada.

4.1. Ritmo y tono de la pieza

El ritmo del tráiler es acelerado, sirve para crear la sensación asfixiante que vive la protagonista. La elección rítmica busca impedir que el ego y las creencias internas del espectador sean las juezas de la pieza audiovisual. Este mecanismo es un reflejo de lo que utiliza la sociedad contemporánea por un solo propósito: estímulo constante que impide la reflexión y digestión emocional, facilitando la manipulación y auto explotación del individuo. Sin embargo, en *Una dosis de pasión*, dicho mecanismo se utiliza con un propósito diferente: saturar al espectador para que, cuando culmine la pieza, se vea forzado a meditar, reflexionar e incluso volver a ver la obra para buscar el significado personal.

El tono es un juego entre lo oscuro y lo claro, donde la intención es engañar al espectador de la misma forma como estos creativos son engañados. Para representar el quiebre de la protagonista o el despertar de esta, se usarán efectos de distorsión, sombras marcadas, contrastes altos y cortes abruptos. No es para crear una atmósfera que asuste al espectador, sino para mostrar lo crudo que puede ser vivir esta situación.

4.2. La dualidad en la estética

Se plantea reflejar implícitamente que cualquier extremo es destructivo. La búsqueda del equilibrio es esencial para la protagonista, o cualquier individuo, y por eso, dicho equilibrio será representado metafóricamente con una paleta de color de escala de grises con matices rosados.

A pesar de que el proyecto se llama **"Una dosis de pasión"** y se podría utilizar el rojo para representar dicha pasión, se seleccionó el rosado para que exista un equilibrio en la agresividad de la pieza. El rosado es un tono versátil que permite representar la pasión y el caos de forma más sutil, evitando así cualquier rechazo inmediato por parte del espectador frente a la crudeza. El propósito es crear una armonía visual que permita reforzar el concepto de dualidad junto a todos sus matices.

Además, la dualidad se encuentra presente en las ilustraciones de la pieza, donde se perciben los acabados sutiles, claros y limpios, versus acabados manchados, sucios y casi incompletos. El acabado sucio, parecido al grafito, fue inspirado en las antiguas animaciones soviéticas. Esta técnica de grafito fue elegida para representar de forma precisa el desgaste externo e interno de la protagonista y así acercarnos a la creación del contraste entre claros y oscuros.

4.3. La narrativa

La historia detrás de **una dosis de pasión** es una crítica hacia la demanda y exigencia de una persona creativa. Por eso, no se elige una narrativa lineal de inicio a fin, sino partir del problema central y usar los recuerdos para que den pistas del origen de cómo empezó todo. La estructura de la obra usa como base la metáfora del sapo en una olla (autodestrucción inconsciente) y el cuento de la Bella durmiente (desconexión de la realidad) para explorar la mentalidad de la protagonista.

Inicio & Desarrollo: La protagonista se presenta en una realidad alterada, un entorno donde aparentemente todo está bien. La paz aparente se ve expresada a través de la

iluminación y acabados sutiles del lugar. Empiezan a aparecer memorias que la trasladan a sus orígenes como artista, trayendo al presente el amor y plenitud que en ese entonces sentía.

Punto de giro: Los sentimientos de nostalgia la invaden y se convierten en un detonante de conflicto interno. Ese conflicto la arrastra violentamente al presente para que, finalmente, pueda enfrentar su oscuridad interna, a su verdadero yo, que estuvo llamándola por mucho tiempo.

Cierre: La oscuridad es lo que realmente la lleva a ser libre, pero solo después de haber pagado el costo de su transformación. Ahora está completa con su verdadero ser que estuvo encarcelado todo este tiempo.

4.4. Simbología

Diccionario de elementos conceptuales presentes en la pieza:

- Olla: El encarcelamiento no consciente mental de la protagonista, donde sus ideas y pensamientos están atrapados.
- Ojos: El juicio de la sociedad, sensación de ser observada y juzgada constantemente.
- Manos: Representación del conflicto entre el presente, el pasado y el futuro en la vida de la protagonista.
- Sol: Símbolo de la mente despierta y libre.
- Luna: Símbolo de la mente en estado de sueño.
- Eclipse: Representación del conflicto de la protagonista entre estar dormida y despierta mentalmente.
- Brazo mecánico: La representación de la sociedad, es la inyección de hiperproductividad en contra de su voluntad.
- Líquidos: Simboliza la pérdida de control emocional de la protagonista.

4.5. Animación

La animación se aleja de la fluidez que caracteriza al *motion graphics* o *frame a frame*. Se rige por un estilo más orgánico y rígido para que simule el *stop motion*. La estética inquietante que resalta en este tipo de animación hace match con el tratamiento y, además, refuerza el concepto y simbolismo. También se animan movimientos rápidos de cámara y vibraciones de diferentes elementos para complementar la pieza. Cabe recalcar que el proyecto es un tráiler de venta conceptual, donde se prioriza el trasfondo y el tratamiento, sobre la animación como tal.

5. Enfoque conceptual

El proyecto adopta un enfoque artístico, crítico y ligeramente poético.

Donde el propósito principal, sacando el hecho que debe ser impactante y visualmente atractiva, es captar la atención del espectador para introducir la idea clave de cuestionarse cómo funciona la sociedad contemporánea.

La autora se alinea a muchos pensadores y filósofos como Byung - Chul Han, quienes han predicho el desgaste emocional social que, llevándolo a la actualidad, ha existido una aceleración de los avances tecnológicos. Si la autora logra cambiar el switch mental de una sola persona y lograr que complete el ciclo de autorreflexión sobre su vida, el propósito de esta obra habrá sido un éxito.

La estética del proyecto se seleccionó para convertirse en una crítica visual al perfeccionismo y limpieza característica del arte digital contemporáneo. Se enfrenta a la producción digital en masa e incluso a las nuevas tecnologías como la Inteligencia Artificial, que muchas veces no es utilizada como complemento artístico, sino como un sustituto del talento humano. Las técnicas elegidas como la animación rígida, el grafito, las imperfecciones, los símbolos y la investigación son las bases de este argumento, que convierte a la obra en una resistencia a la automatización.

En cuanto a la animación, es rígida para reforzar la sensación de poco balance que tiene la protagonista. El uso de un estilo animado tipo marioneta es para dar el mensaje de que la protagonista está siendo controlada por algo externo, que en este caso si es correcto, es una pérdida de autonomía.

La razón por la cual se usó el concepto de la rana y la historia de la bella durmiente es para abordar la autoexplotación desde otra perspectiva. La sociedad cuando trata este tema utiliza elementos clichés como fábricas, trabajadores representados como ratas de laboratorio, lavados de cerebro, robots, etc. Como representación de la sociedad opresiva y, este proyecto

busca alejarse de esa representación para mostrar una visión más experimental y única.

La metáfora del sapo en una olla es importante en la historia porque representa múltiples ángulos de la vida contemporánea. Refleja el hecho de que muchas veces no se vive en el presente por la necesidad enfocarse en lo externo, lo material y lo banal, creando una ceguera inconsciente que impide prestar atención al mundo interno, en otras palabras, conduce a una vida desbalanceada.

También se suma el uso de la historia de la bella durmiente como símbolo de escape de la realidad. Representa el acto de ignorar que diariamente se elige una forma de vida que es perjudicial por no tener agallas de enfrentar y decidir las circunstancias que un ser humano se merece, básicamente dormirte para huir. Esta obra es un espejo de la desconexión emocional, la cobardía y desbalance de la sociedad actualmente.

Los elementos que llevan el ritmo de la historia es el sol y la luna, un proceso cíclico presente desde siempre. El valor que la sociedad les ha dado se reduce en la jornada laboral para el sol y al descanso (que muchas veces es falso) a la luna, para seguir produciendo. Este es el ciclo infinito que se vive diariamente, donde las personas viven encarceladas en las manecillas de un reloj.

Sin embargo, en el proyecto se propone agregar un valor más, profundo, creando nuevamente la dualidad de conceptos: el Sol como estrella que nutre y llena de vida, y la luna como la conexión al mundo interno y la introspección. Es un intento de reconexión a la propia esencia humana.

El objetivo no es asustar, sino crear un camino para que el espectador empatice con los problemas por los que pasa la protagonista. Esto abre la posibilidad de que el espectador pueda contrastar su experiencia con la pieza y adquirir una mayor consciencia acerca de estos temas sociales.

El mensaje llegará. El siguiente paso quedará en manos del espectador.

6. Referentes visuales, sonoros o teóricos

6.1. Concepto: Remedios Varo

Esta obra es un referente visual y conceptual por la forma en la que Remedios Varo, en su pintura, busca el equilibrio y el proceso artesanal. En la creación de las aves se puede llegar a conclusiones acerca de cómo el artista, para poder crear una obra maestra, debe poner el cuerpo y el alma; es un concepto que se conecta y entrelaza con la idea de “Una dosis de pasión” y la crítica que se ha llevado a cabo en esta documentación. Además, Remedios Varo expone visualmente que no necesita usar elementos reales para que la obra cobre significado; el simbolismo es algo muy característico de esta artista y lo que ayudó a completar este proyecto.

Figura 1 *La creación de las aves*



Nota. Obra pictórica de Remedios Varo realizada en 1957. El cuadro muestra la conexión entre la ciencia, la alquimia y el arte.

6.2. Estética: Melanie Martinez

La artista Melanie Martinez es conocida por su capacidad de crear una narrativa propia con significado a través de su obra. Una de sus características principales es su forma de utilizar una estética dulce y tierna para opinar y criticar acerca de problemáticas sociales complejas. Esta dualidad está presente en la parte visual y auditiva. Por eso, su trabajo sirve de inspiración para la creación del ambiente visual y sonoro de esta obra. Una delicadeza engañosa que cubre el quiebre de la protagonista.

Figura 2 *Melanie Martinez*

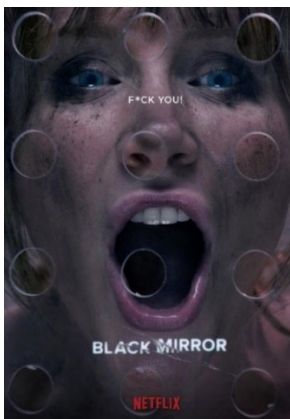


Nota. Fotografía de Melanie Martinez (s.f.) recuperada de internet.

6.3. Narrativa: Black mirror / Nosedive

En el caso de 'Nosedive' (Black Mirror), a pesar de no ser una obra abstracta o surrealista como los otros referentes mencionados, destaca por la creación de una narrativa directa de gran impacto para el espectador. El sentido que apropia 'Una dosis de pasión' gracias a esta pieza es la crítica de un mensaje brutal y grotesco sobre cómo un individuo se enfrenta a la presión social. Es por esto que se decide no censurar las consecuencias de las decisiones de la protagonista, mostrando de manera explícita el fin del acto. Al igual que en Nosedive, el personaje es libre cuando llega al colapso y se encuentra en la peor situación posible.

Figura 3 *Portada promocional del episodio Nosedive de Black Mirror*



Nota. Portada del episodio dirigido por Joe Wright (2016). Propiedad de Netflix.

7. Público objetivo

El público objetivo se divide en 3 grupos:

7.1. Primer grupo: Artistas

Mostrar la pieza visual (tráiler) a un grupo pequeño, de artistas jóvenes, que estén en una situación similar a lo planteado en la investigación del proyecto para poder recibir una retroalimentación y, anotar percepciones y vivencias que ayuden a complementar este proyecto para seguir mejorándolo.

7.2. Segundo grupo: Los desarrolladores de juegos y creadores de obras conceptuales.

Grupo esencial para poder llevar a cabo el desarrollo de un mini juego con la base conceptual que se ha desarrollado en este proyecto.

7.3. Tercer grupo: Los consumidores de una futura pieza artística completa.

Personas entre 20 – 35 años. Como la autoexplotación y el hiperconsumismo es un tema latente actualmente que es visible en múltiples profesiones, se considera ideal que cualquier persona dentro del rango de edad expuesto anteriormente tenga la oportunidad de vivir la experiencia completa.

En los diferentes grupos se busca provocar una reacción de desagrado e impacto para que se logre implantar un poco de concientización acerca de esta problemática que afecta a todos en la sociedad, especialmente a los adultos jóvenes.

8. Formato y duración estimada

La obra es una pieza audiovisual animada en 2D como una propuesta de venta para la creación de un videojuego de terror. La duración total de la pieza es de 49 segundos, que incluye créditos y transiciones.

En especificaciones técnicas, la obra fue exportada en alta resolución HD 1920x1080 a 12 frames por segundo, para la correcta visualización a la hora de la exposición y respetar la animación realizada.

9. Estado actual del proyecto

El proyecto se encuentra finalizado y en etapa de cierre. La última fase, que es la de postproducción, concluyó sin ningún inconveniente, se logró integrar correctamente la propuesta visual de acuerdo con la teoría planteada. Actualmente, se tiene la versión final de la obra lista para ser presentada y evaluada.

En el proyecto no se contó con colaboradores en las fases de producción y postproducción. La complejidad conceptual del proceso hizo que sea una pieza estrictamente individual, de esa forma se mantuvo cada elemento en coherencia con el documento. Sin embargo, para la conclusión, se necesitó de artistas que representen el cierre total.

10. Estrategia de producción

Desarrollo	Pre-producción	Producción	Post producción
Creación de propuesta conceptual.	Desarrollo del personaje principal y complementos que acompañan la historia.	Ilustración de piezas para animación.	Integración / composición.
Desarrollo de la narrativa que se usará en el tráiler.	Creación del storyboard y animática de la historia.	Creación de escenarios.	Colorización y sonorización.
Búsqueda e investigación de simbología.	Creación de moodboard para la propuesta visual y animada del trailer.	Animación 2D y motion graphics.	Créditos y exportación.

Como se observa en el recuadro, las fases se desarrollan de manera progresiva, sin embargo, debido a la alta carga de trabajo y complejidad a nivel narrativo, conceptual y técnico, como la ilustración, animación y composición, se decidió optar por una estrategia de producción híbrida para optimizar tiempo.

Se realizaron saltos entre fases para así pasar directamente al resultado final de cada parte de la pieza, manteniendo coherencia visual y narrativa. Sin embargo, se respetaron los tiempos y bloqueos creativos de la fase de **DESARROLLO**, ya que gracias a esta fase se pudo culminar la siguientes manteniendo su calidad y solidez de forma exitosa.

10.1. Viabilidad

Narrativa: Historia caótica y fragmentada no lineal, para que todos los conceptos simbólicos tengan más fuerza y puedan justificar el trastorno de la protagonista.

Técnico: Se adquirió una tableta gráfica para la realización de las ilustraciones, se tenía el equipo adecuado para la realización de animación y composición.

Económico: Se adquirió almacenamiento para obtener más capacidad de espacio para la creación del proyecto. Además, se invirtió en membresías del software como Photoshop para la ilustración y After effects para la animación y composición.

Logístico: El lugar de la creación del proyecto son varió.

Es posible crear una pieza de alta calidad y fuerza conceptual con estos recursos.

10.2. Escalabilidad

El tráiler del juego es un pitch para vender la idea y conseguir financiamiento o colaboradores para el desarrollo completo y realización de un minijuego o miniserie y, así, expandir el mensaje a más personas. En un futuro, se podría crear una versión en realidad virtual que permita al público vivir la historia de forma más intensa, casi como una terapia de choque. Además, la historia puede evolucionar y actualizarse junto con la sociedad y, dado que la mente y los sueños son un mundo sin límites, existe la posibilidad de crear más piezas igual de potentes conceptualmente.

11. Cronograma

Tabla 1 Cronograma de proyecto



Tabla 2 Cronograma de proyecto detallado

DESARROLLO	8 semanas
Creación de guion propuesta	28h
Creación de personajes	35h
Investigación para conceptualización	39h
Análisis de concepto	15h
PREPRODUCCIÓN	2 semanas
Conceptualización visual inicial	8h
Guion	28h
Presupuestos	2h
Storytelling / Storyboard 2D	14h
Animática 2D/VIDEO	2h
PRODUCCIÓN	6 semanas
Ilustración	120 h
Animación 2D	100h
Sonorización	7h
POSTPRODUCCIÓN	1 semana
Edición	9h
Integración	15h
Detalles finales	4h
Render	1h

12. Presupuesto proyectado

Tabla 3 *Presupuesto real del proyecto*

	Presupuesto Real		
	Desarrollo		
	precio	personas	Total
Investigación	250	1	250
Desarrollo conceptual	350	1	350
		TOTAL	600
	Pre producción		
	costo	cantidad	Total
Membresía de programas	26	2	52
Tableta gráfica	120	1	120
Computadora	1200	1	1200
Memoria de almacenamiento	150	1	150
Pre producción	500	1	500
		TOTAL	2022
	Producción		
	costo	cantidad	Total
Membresía de programas	26	2	52
Animación 2D completa	760	1	760
Ilustración	45	13	585
Tableta gráfica	120	1	120
		TOTAL	1517
	Post producción		
	costo x hora	horas	Total
Computadora	25	35	875
Edición y colorización	35	13	455
Composición	20	15	300
Sonorización	10	7	70
	costo	cantidad	
Membresía de programas	26	2	52
		TOTAL	1700
		PRESUPUESTO TOTAL	5839

Presupuesto estimado: \$2120

13. Conclusiones

Este trabajo hizo que la autora tenga un crecimiento exponencial por el gran reto que conllevó finalizarlo. Ocurrieron muchas cosas externas a ella, situaciones que creaban un conflicto en todas las facetas de su vida, curiosamente, esos conflictos estaban directamente relacionados al tema central de este proyecto. Sin embargo, en sus momentos de investigación se encontró algo con lo que hizo “*click*” y le cambió la percepción: la idea de que uno de los mejores momentos para crear es cuando hay caos, porque usas el arte como medio de expresión, un canalizador. Era algo nuevo con lo que se había topado y decidió experimentar, divertido, y comprobó que es verdad. Al culminar la pieza se sintió libre, pero no libre por estar liberada de la carga de trabajo, sino porque pudo expresar todo lo que sentía y todo lo que ha sentido en el pasado de una forma bella. Pudo transformar el caos y externalizarse de él para sanar y mostrárselo a los demás, después de todo, es difícil salir del sueño. Esa dificultad de salir del sueño es lo que quiso transmitir en la pieza, donde las cosas del entorno impiden que despertemos. Es cierto, que al principio el proyecto nació más desde la responsabilidad y obligación académica que de una motivación iniciada de forma natural, a pesar de que la base partía de sus propias experiencias pasadas, de conocidos y del hecho de haber decidido optar por la creación de una pieza personal. Sin embargo, con todo lo que sucedía mientras avanzaba el desarrollo del proyecto, la pieza dejó de ser obligación para convertirse en un refugio. Utilizar el arte como herramienta de expresión emocional y resistencia fue lo que hizo que el proyecto pasara de algo académico a algo personal artístico. Ahí ya no existen las expectativas: la perfección está en el error y la creación es pura y honesta. Verdaderamente se conectó con su poder creativo.

Esto es un mensaje hacia los demás de que no debería existir el miedo por crear y que no huyan de su mundo interior, que muchas veces puede ser catastrófico, pero tal vez eso sirva para crear una obra maestra. Para la autora, este esfuerzo habrá valido la pena solo con que una

persona se identifique o se sienta menos sola. Y lo logró. A partir de la retroalimentación de artistas que fueron espectadores del primer corte de esta pieza, se puede afirmar que el concepto narrativo y visual logra generar una reflexión profunda en el espectador, incluso, logra crear cuestionamientos acerca de su vida de artistas. Este resultado positivo fue posible gracias al buen manejo de tiempo en la etapa de **desarrollo**, que permitió consistencia en la pieza. Además, fue un acierto enfocar la fase de producción y postproducción solamente en dos herramientas: **Adobe Photoshop y After Effects**. Al dominar estos dos softwares fue posible, para la autora, enfocarse en la narrativa sobre algún aprendizaje técnico. Como dijo uno de los artistas que presencié la pieza: “este tipo de proyecto es destacable por su gran trabajo artístico detrás, la animación es un plus, sin embargo, me llega más lo que intenta reflejar con la armonía visual y el verdadero trabajo detrás y me llena conocer a alguien que exprese el arte en su máximo esplendor”. Eso no significa que la autora no se puso retos, es la primera vez que ilustra, y lo hizo porque quería que la pieza fuera casi completamente suya, sin usar algún recurso externo creado por otros, a excepción de la IA para la música, que fue algo estratégico para cumplir con la entrega.

Además, ya que hablamos de que el perfeccionismo nace de esa inseguridad por la validación externa y el compromiso inconsciente de que se debe crear y crear algo estéticamente bello, fue la primera vez que no buscó la perfección. Muchas veces la tentaba, pero al final del día, gracias a que la pieza no está contaminada, es hasta la fecha su obra más perfecta. Con respecto a la escalabilidad del producto, desde un inicio fue planteada la idea de que la pieza iba a convertirse en un potencial para videojuego o miniserie, incluso antes de haber iniciado el desarrollo conceptual. A la autora le parece valioso que uno de los entrevistados, sin contexto mayor del proyecto, sugiriera que puede convertirse en una serie por su solidez.

Esta opinión externa confirma que las decisiones tomadas fueron las correctas para crear algo diferente y con una proyección a futuro, sobre todo, porque estas decisiones las tomó

pensando y escuchando desde su interior, haciendo caso a su instinto artístico y a su verdadera pasión. La vida no es lineal, y pueden ocurrir situaciones complicadas, pero el arte lo hace más llevadero.

14. Referencias

- Brooker, C. (Productor). (2016). *Nosedive* [Capítulo de serie stream]. En *Black Mirror*. Netflix.
- Dupeyron, O. (2015, 2 de agosto). *Pensamiento Mágico Pendejo* [Archivo de Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=AFej0-nUe0>
- Gao, Y. (s.f.). *Film as a form of cultural medium: Trends of the film industry*. School of Arts, Emerson College.
- Han, B. C. (2012). *La sociedad del cansancio*. Herder Editorial.
- Jung, C. G. (1984). *El hombre y sus símbolos*. Caralt.
- Kudesia, P. (s.f.). *The intersection of creativity and mental health: Why artists feel so much*. Medium. <https://medium.com/@kudesiapayal24/the-intersection-of-creativity-and-mental-health-why-artists-feel-so-much-1e08e5ec9a37>
- Lynch, D. (2016). *Atrapar el pez dorado: Meditación, conciencia y creatividad*. Debolsillo.
- Martinez, M. (2025). *[Fotografía de Melanie Martinez]*
- Murch, W. (2003). *En el momento del parpadeo: Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Ocho y Medio.
- Ros Lluch, G. (s.f.). *La violencia sistémica en los tiempos del capitalismo emocional: El caso del artista contemporáneo* [Tesis doctoral, Universitat Politècnica de València].
- Scott, M., & Woods, C. (2025). 'Burnt out by all the exploitation': Involved labour in creative fields. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/14407833241282096>.
- Sharlow, S. (2015, 23 de enero). *Death of an artist: How social media is ruining creativity*. Elite Daily. <https://www.elitedaily.com/life/culture/death-artist-social-media-ruining-creativity/907113>
- Shklovsky, V. (1917). *El arte como artificio*.
- Smahel, D., et al. (2021). "Working in the content factory": Musicians' social media use and mental health. *Frontiers in Psychology*.

Varo, R. (1957). *La creación de las aves* [Pintura]. Museo de Arte Moderno, Ciudad de México, México.

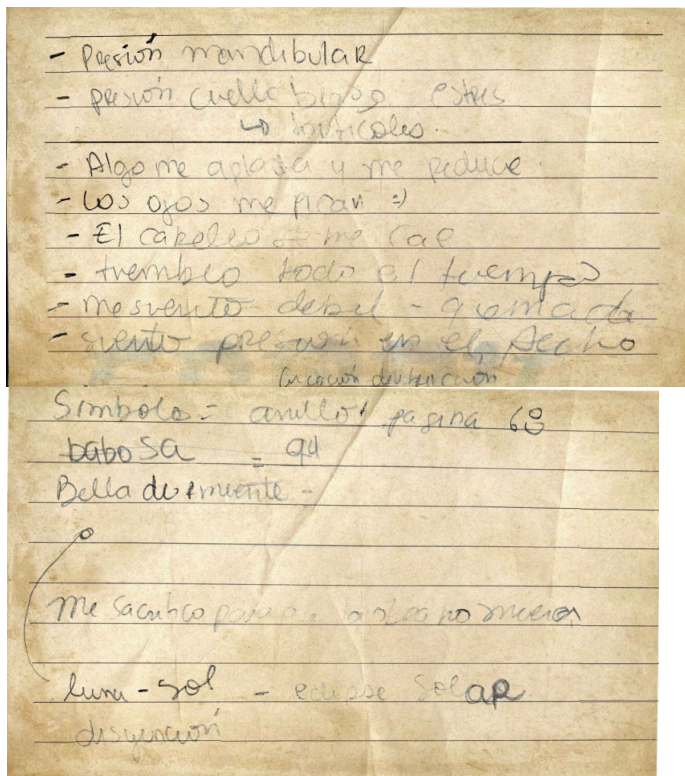
Anexo

Galería. En esta sección se muestran las imágenes correspondientes a cada fase de acuerdo con la metodología.

15.1. Preproducción

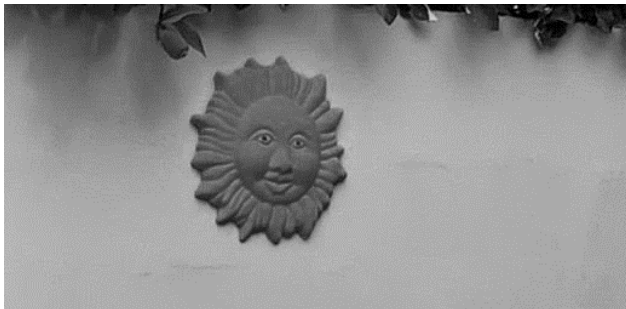
15.1.1. Notas

Durante el desarrollo de la propuesta narrativa y conceptual estaba comprometida a callar y escuchar, estar en observación plena y cada momento de inspiración anotar ideas en notas. Había momentos en donde mi mano no paraba de escribir y otros donde no avanzaba ni una sílaba, el propósito de esto fue convertirme en un médium de información y, de esa forma, lograr crear algo que viene de los sentidos.



15.1.2. Fotografías

Gracias a la atención plena, tuve la oportunidad de hacer un pequeño registro fotográfico para usar de inspiración en mi proyecto. Desde casas que se pararon en plena remodelación manchadas de negro, sombras y el sol y la luna característico de la pieza.



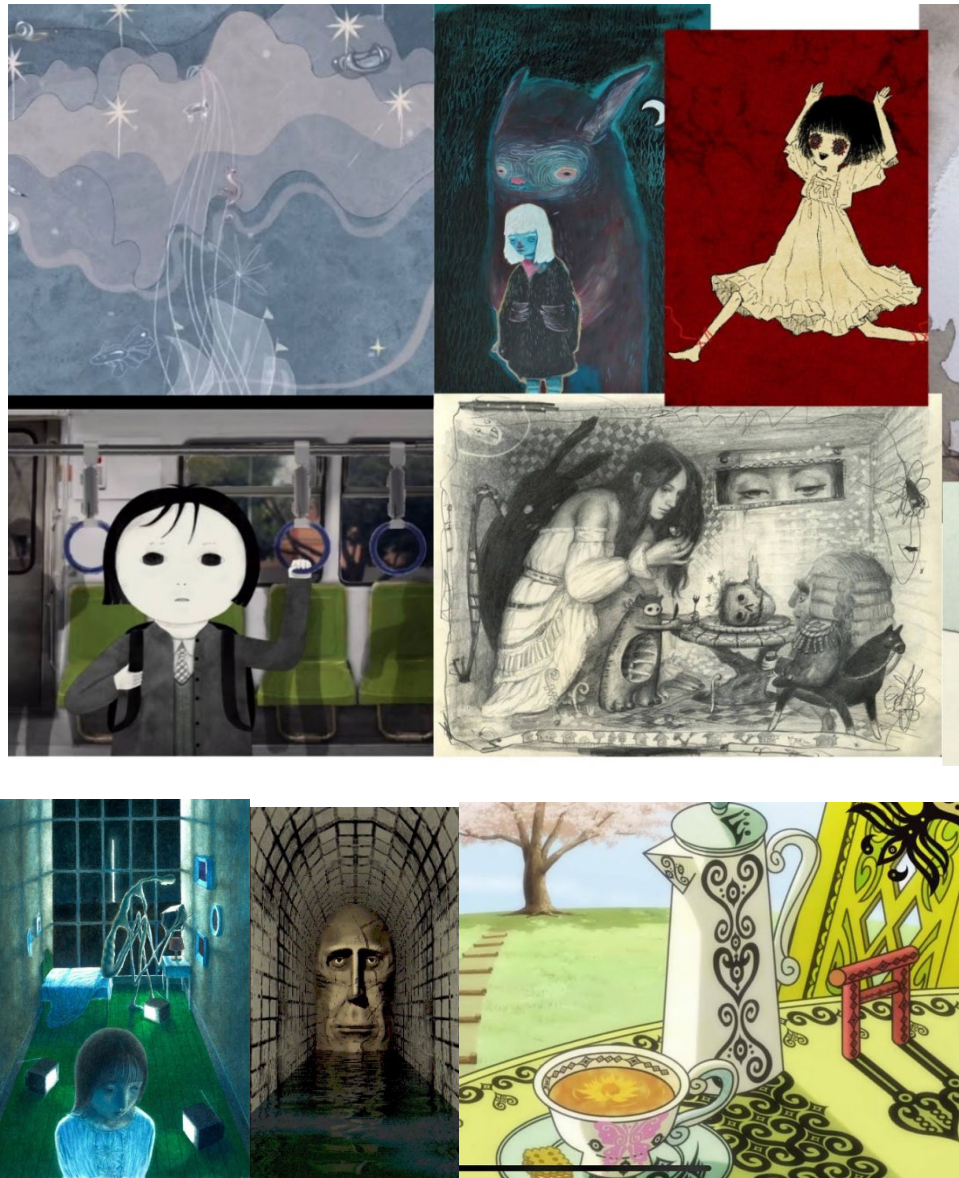
15.1.3. Moodboard

Este es el moodboard de inspiración para animación y estética. Abarca desde animaciones antiguas con el estilo gráfico medio sucio como: las animaciones soviéticas, hasta animaciones de stopmotion como: la casa del lobo y videojuegos como: juegos de terror.

También se incluye el desarrollo de paleta de color en escala de grises con matices rosados.

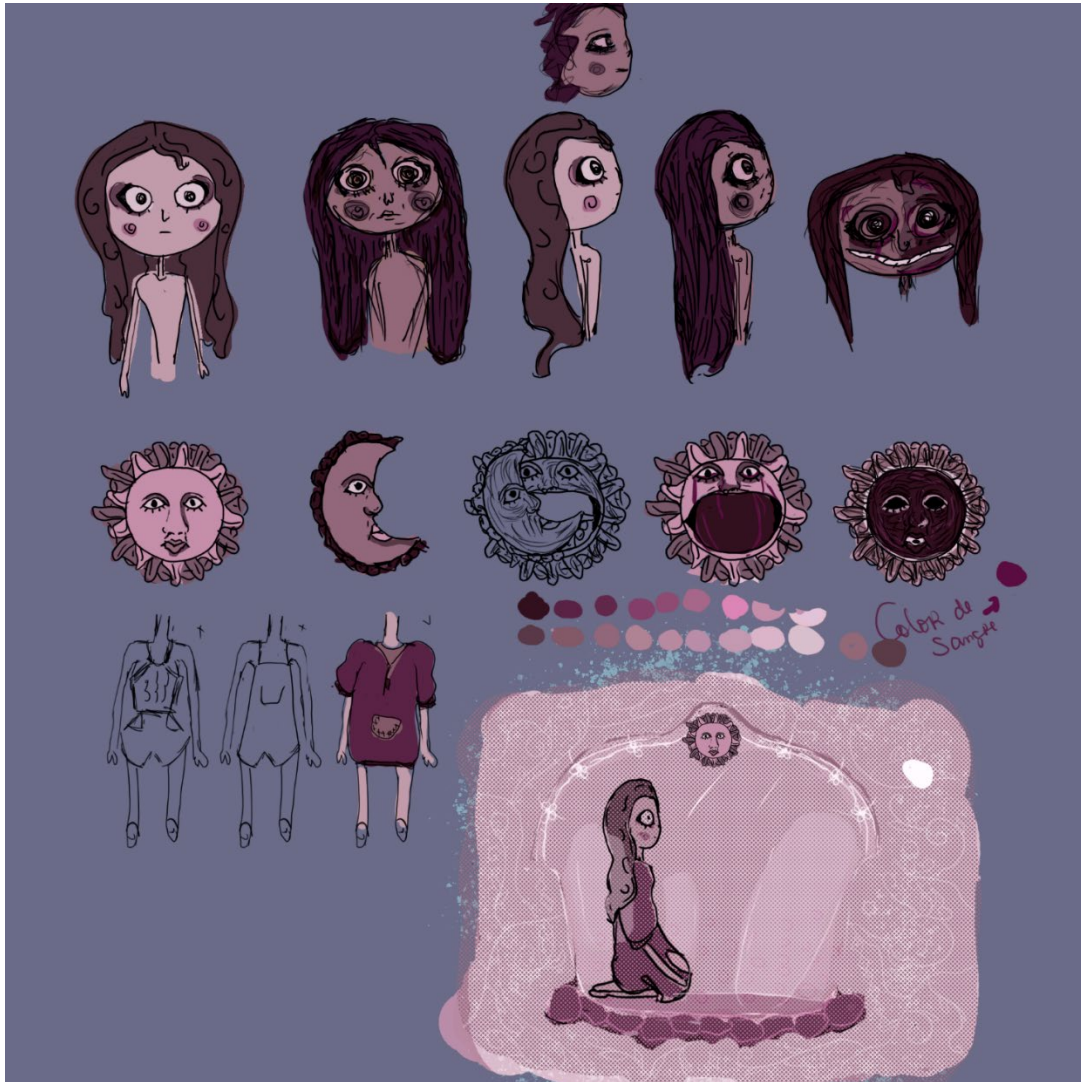


Este es el moodboard de inspiración estética y un poco conceptual. Se puede ver el concepto de estar encerrada en un espacio, los monstruos que nos acompañan, la tristeza interna, el dibujo sutil y limpio, con líneas finas y delicadas, y el dibujo sucio.



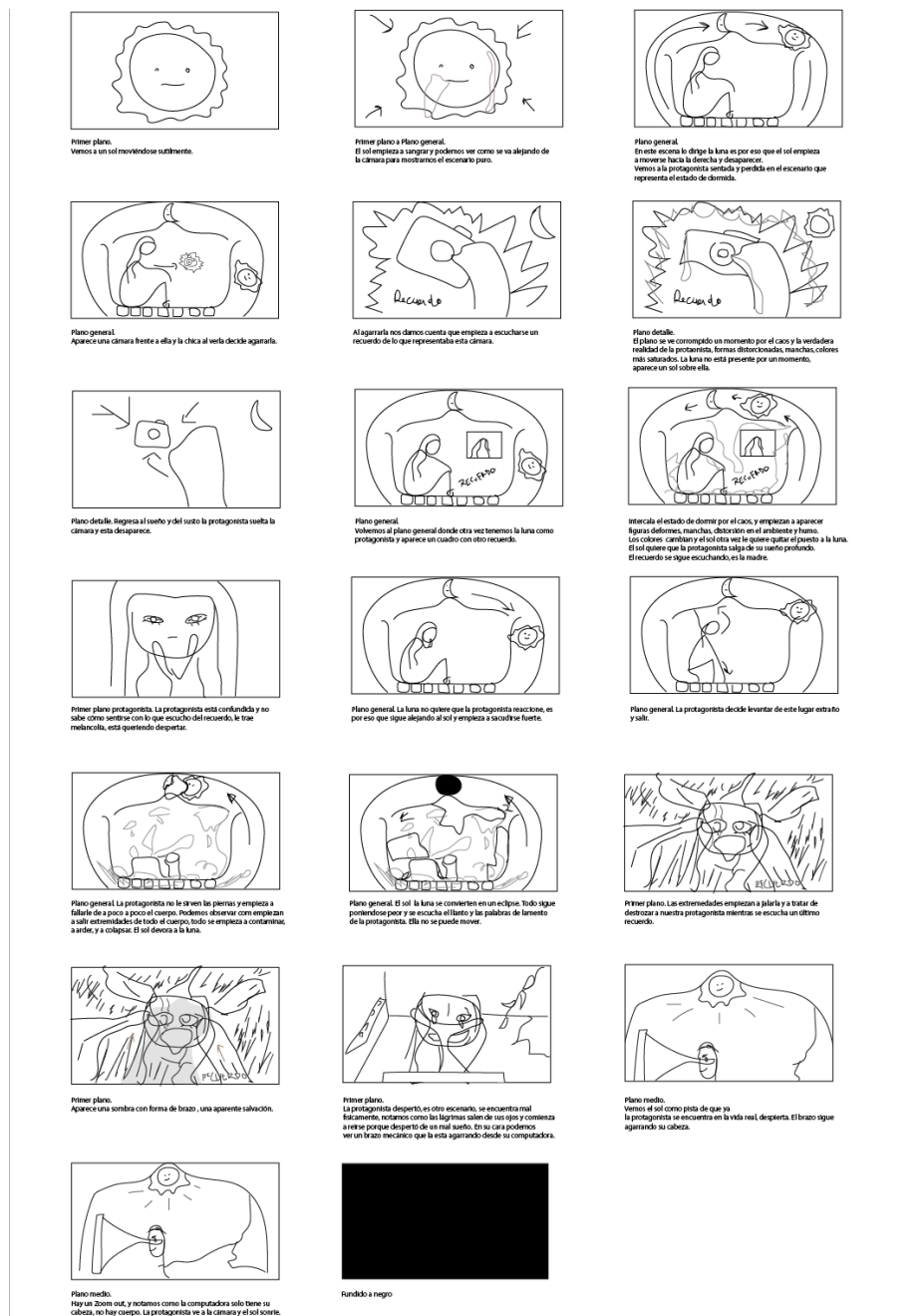
15.1.4. Diseño de personajes

En este momento se experimentó con la paleta de color elegida, creando variantes que se utilicen como reflejo de luz y sombras sacadas de la paleta de color original. Se desarrollaron los bocetos de las dos caras de la protagonista y su atuendo, además se realizó el diseño de los símbolos claves como el sol, la luna y la escena de la olla.



15.1.5. Storyboard

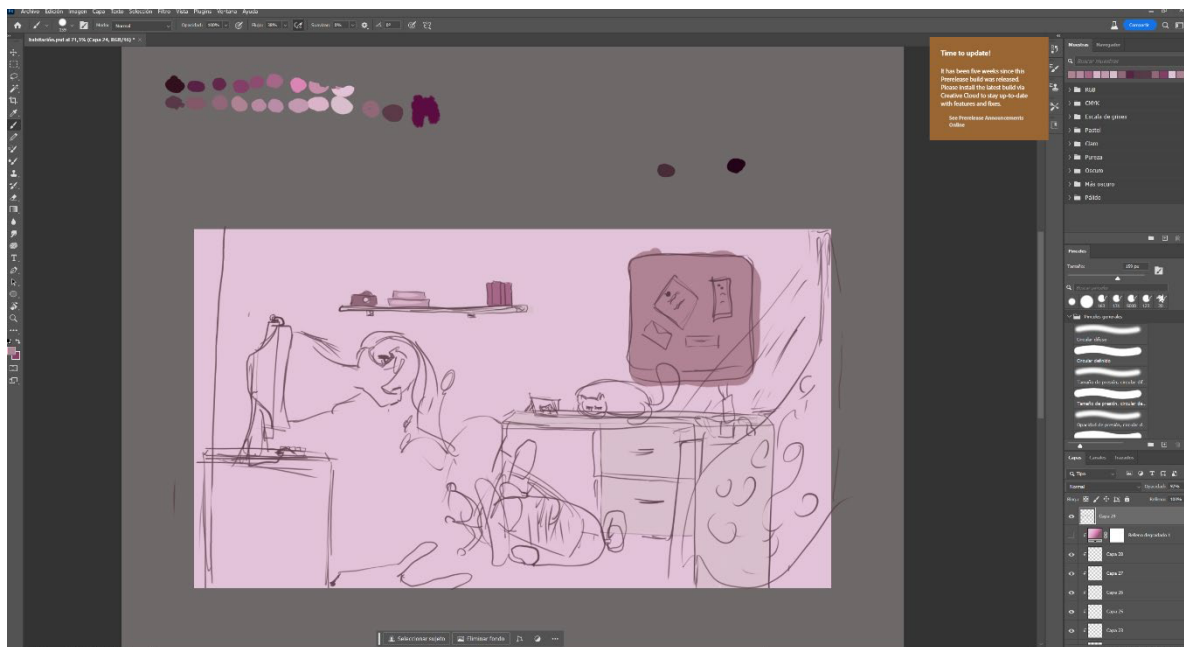
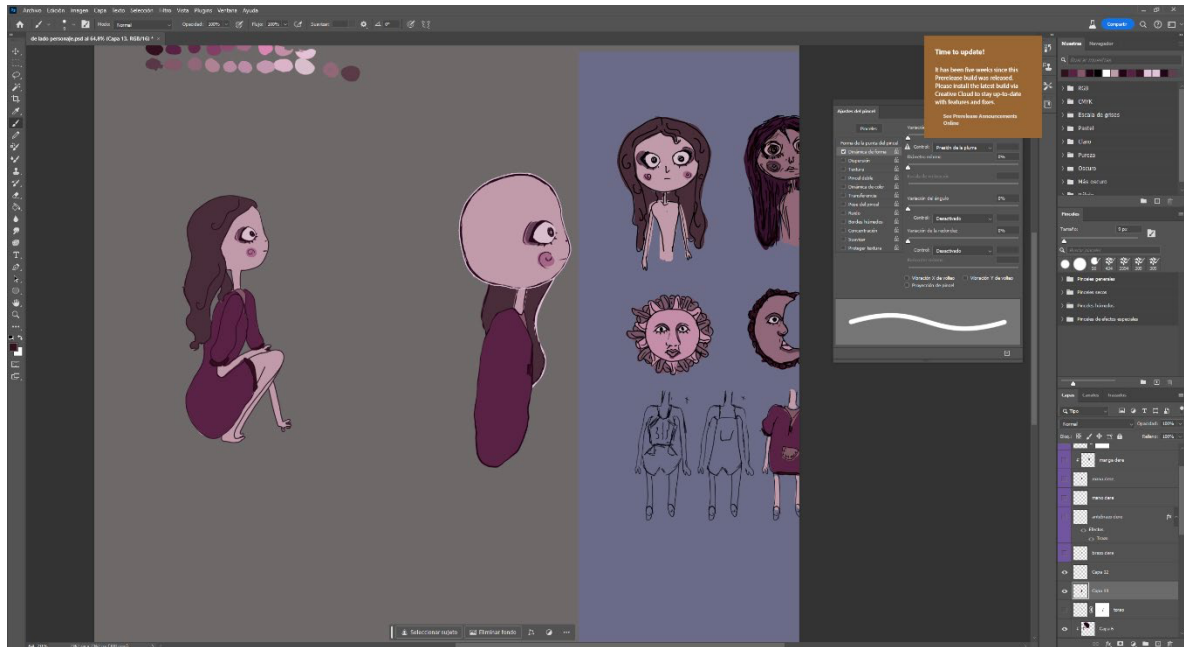
La parte más difícil después del desarrollo conceptual tomó mucho tiempo para poder llegar a esta secuencia de imágenes que, durante el proceso de animación y montaje, se mantuvo casi al 100%. Esta secuencia de imágenes representa la estructura narrativa, más que el video final.

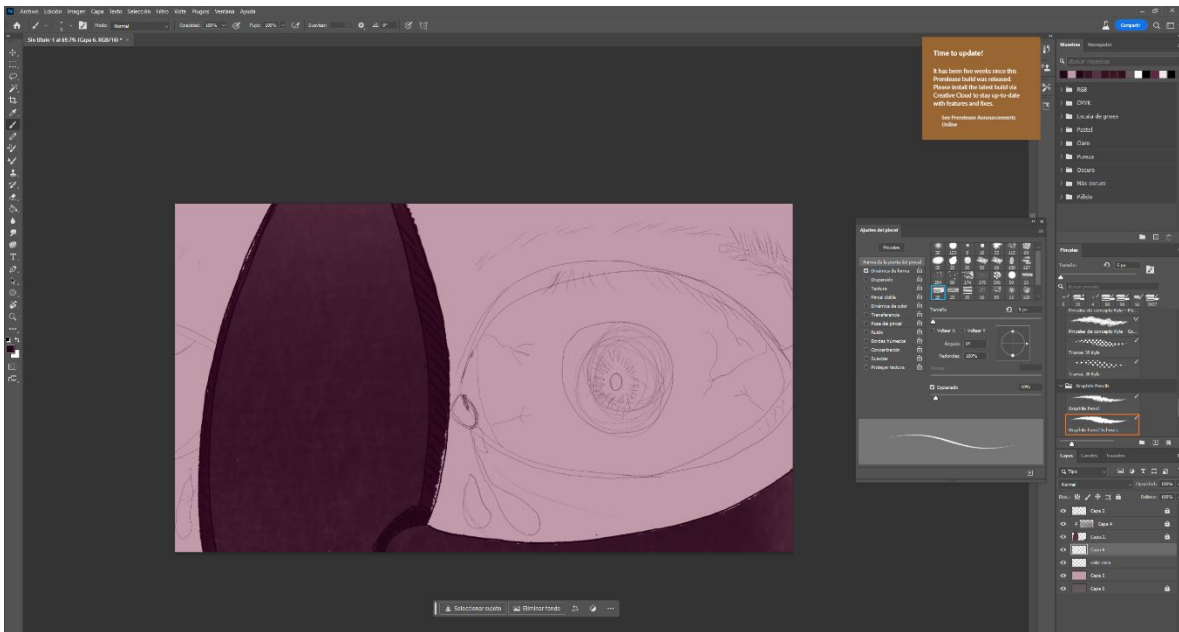
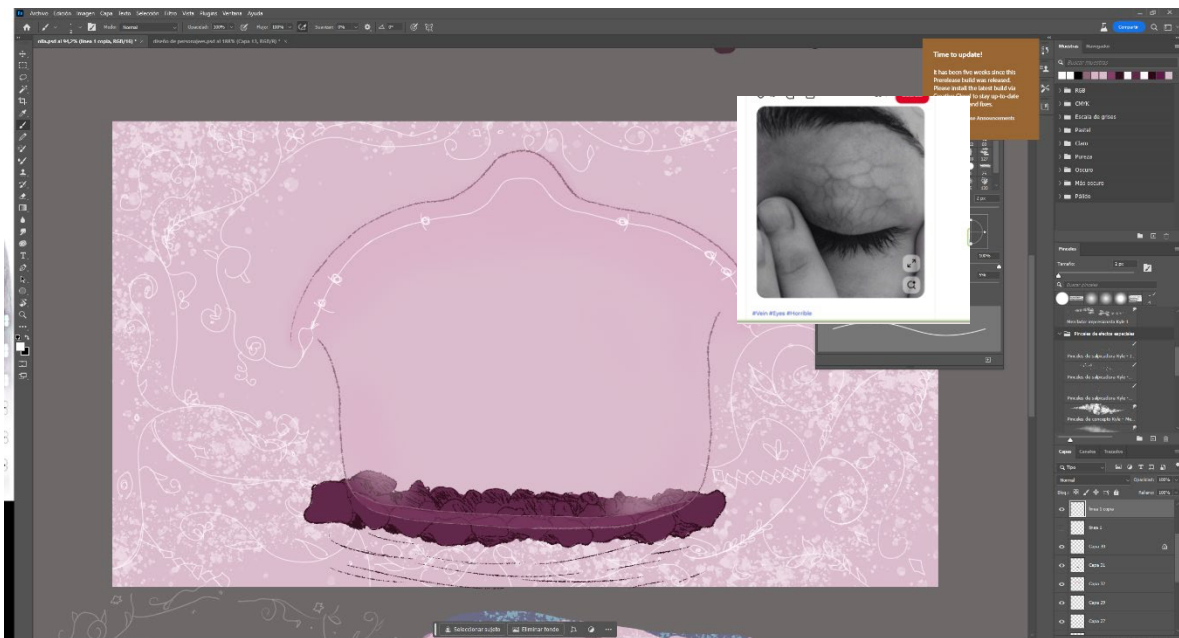


15.2. Producción

15.2.1. Ilustración

Para agilizar el proceso de producción, muchas veces no usaba un boceto previo, sino que usaba la referencia del diseño de personajes y fotos reales para pasar directamente a la ilustración oficial.



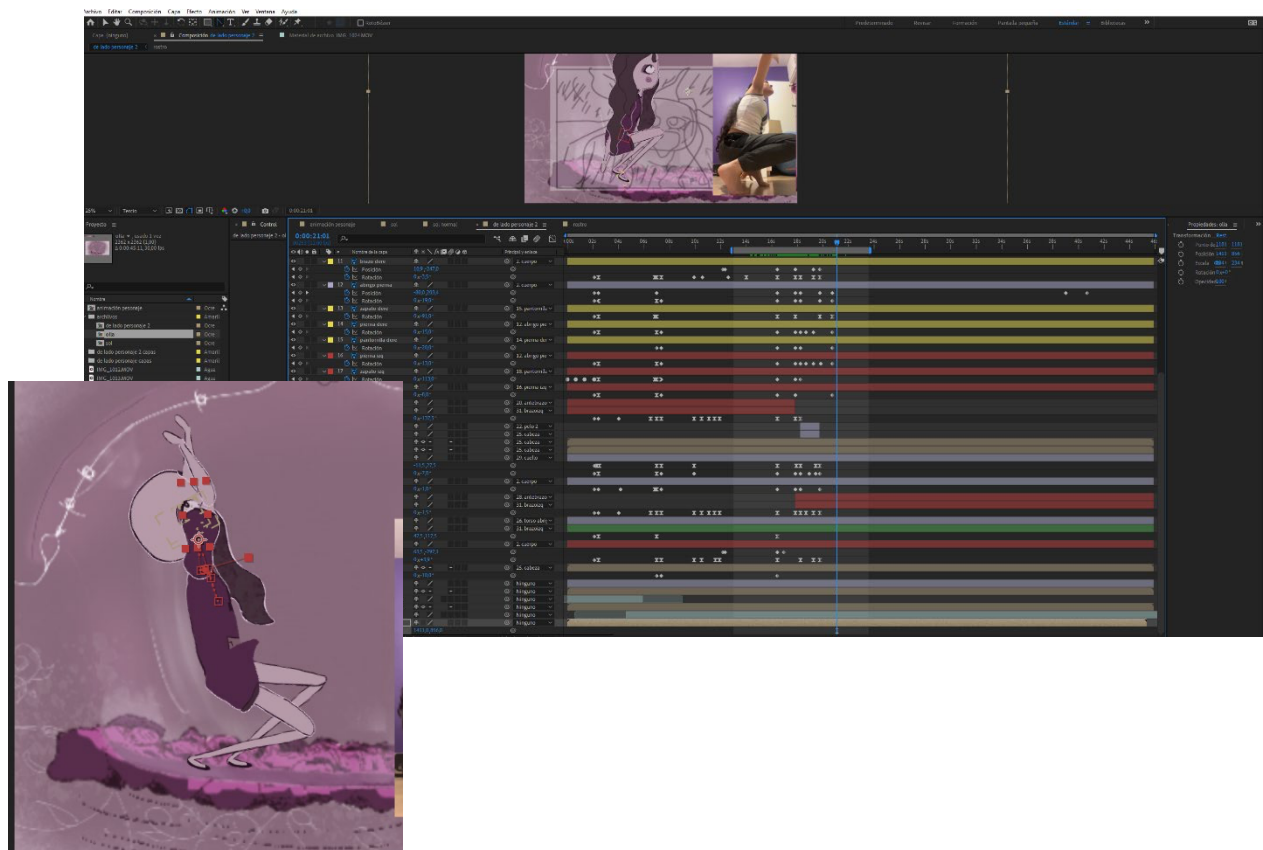


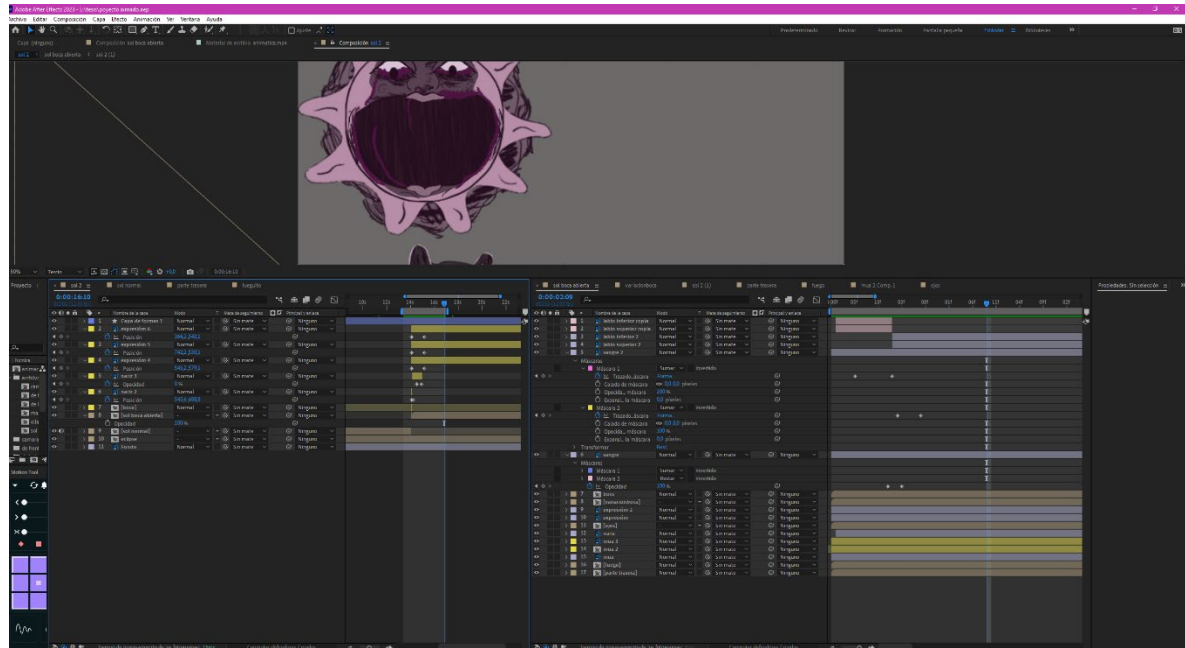
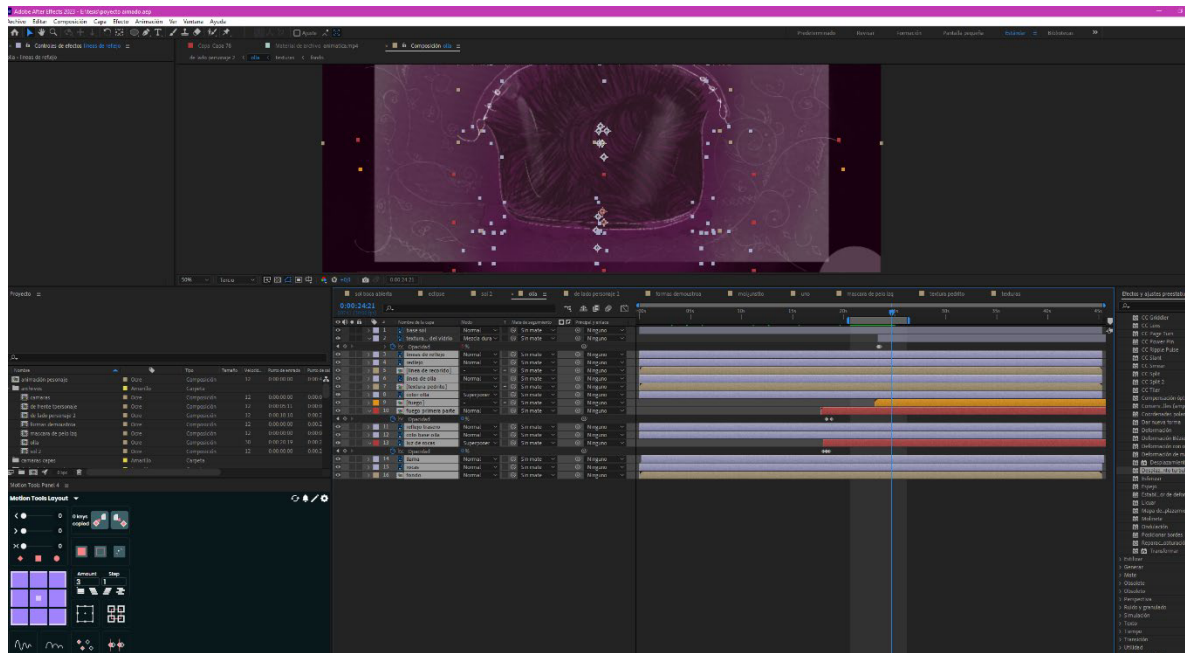
15.2.2. Animación

La animación del personaje fue realizada por la unión de extremidades del cuerpo. Para agilizar el proceso, utilicé videos para tener como referencia el movimiento deseado, dándome la oportunidad de enfocarme solamente en la ejecución.

Se animó de forma básica utilizando las propiedades de cada capa: posición, rotación, opacidad, entre otras.

La animación del sol y la luna dentro de la olla, fue la más compleja de realizar, ya que se tuvo que crear un objeto nulo con seguimiento de trazado, y a la vez, este tenía que permanecer conectado con el movimiento de la capa principal de la composición sin modificar la escala, mientras se jugaba con un slider para que el sol y luna se muevan en sincronía.



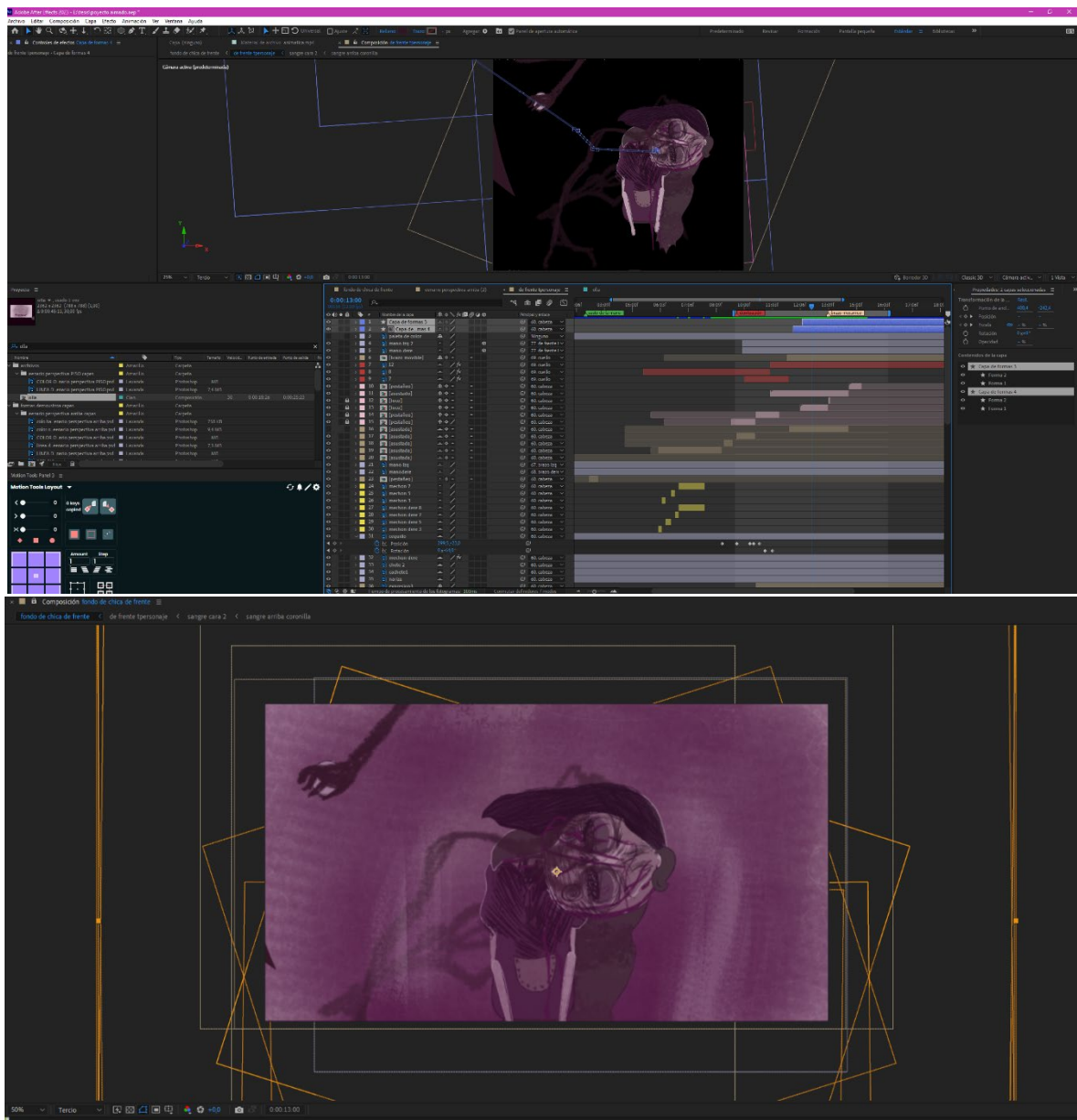


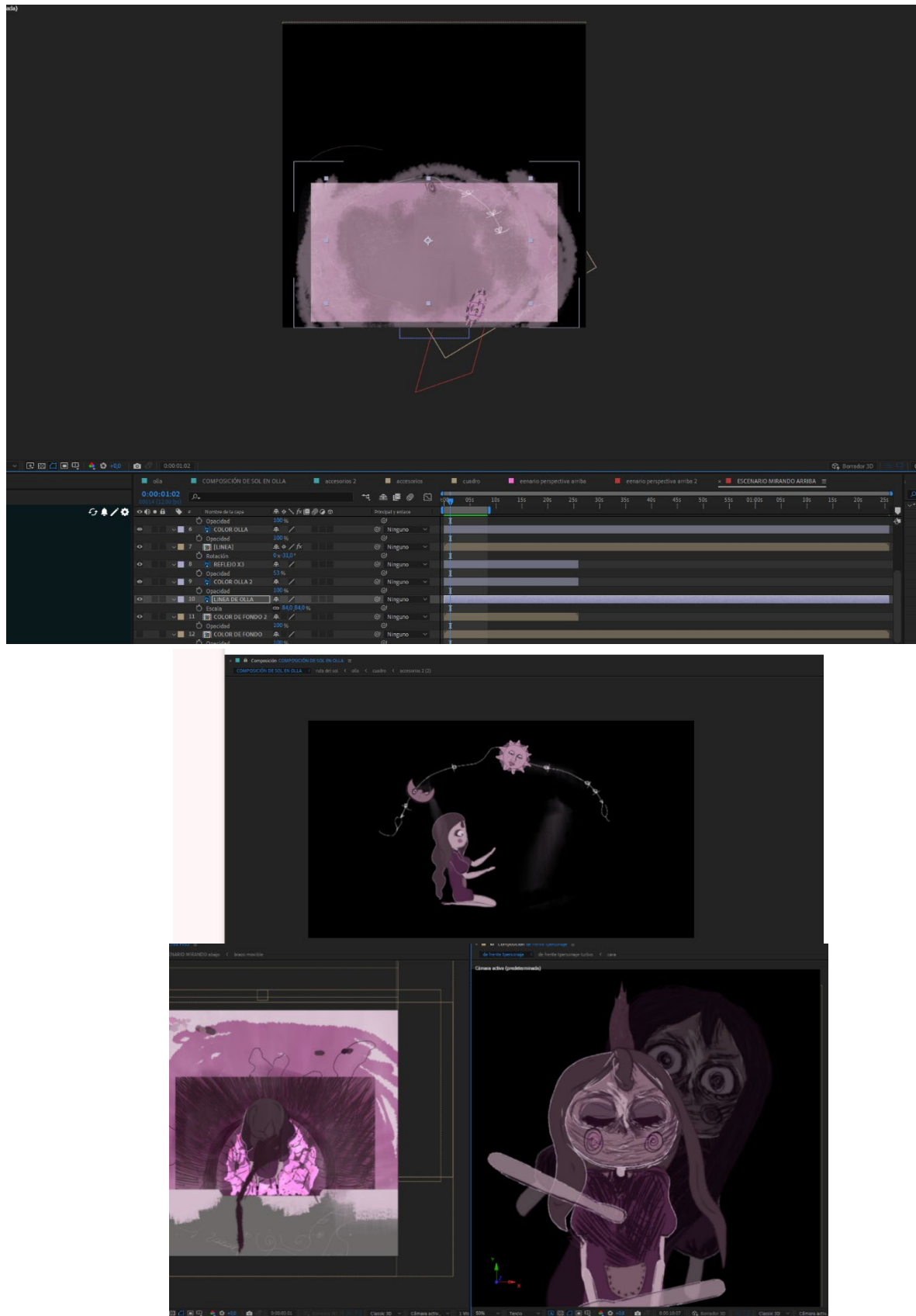
15.3. Postproducción

15.3.1. Composición

En esta etapa se integraron las ilustraciones animadas con los escenarios y sus texturas.

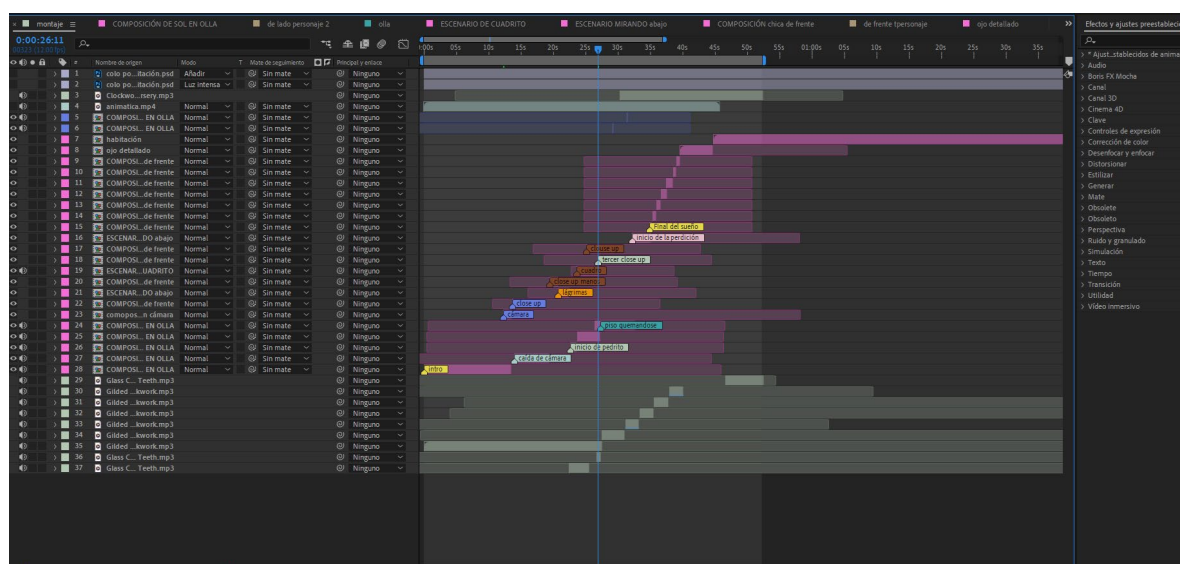
Para crear la atmósfera visual deseada y obtener el resultado casi final de la pieza.





15.3.2. Edición y Montaje

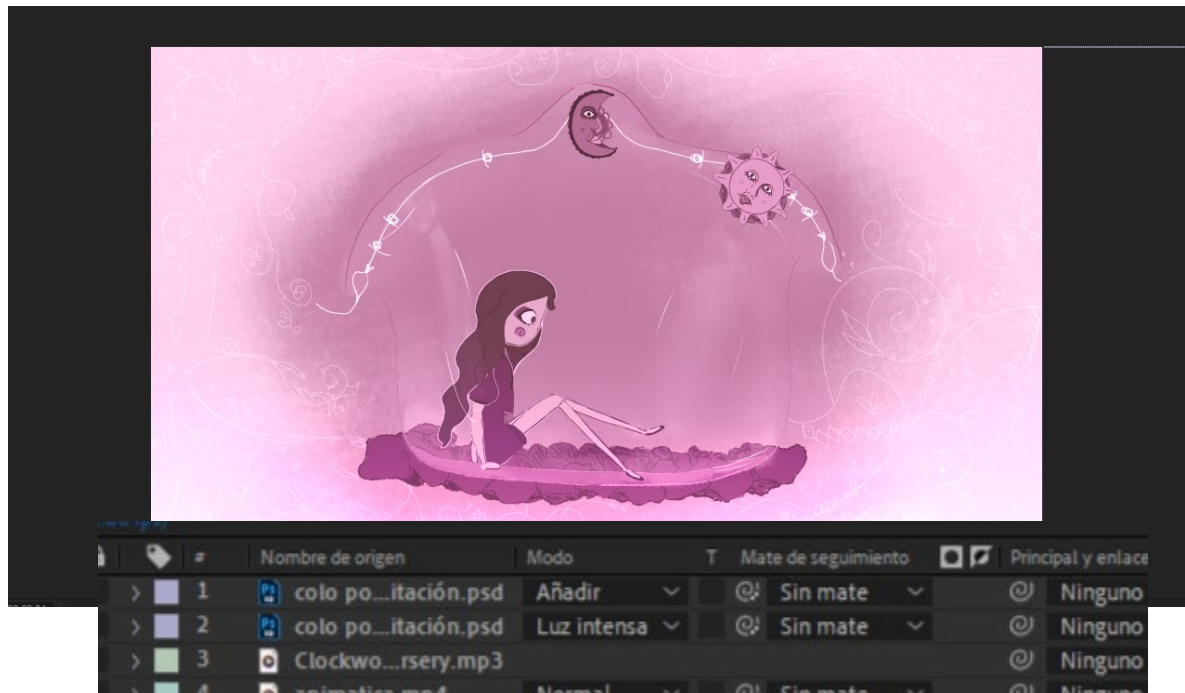
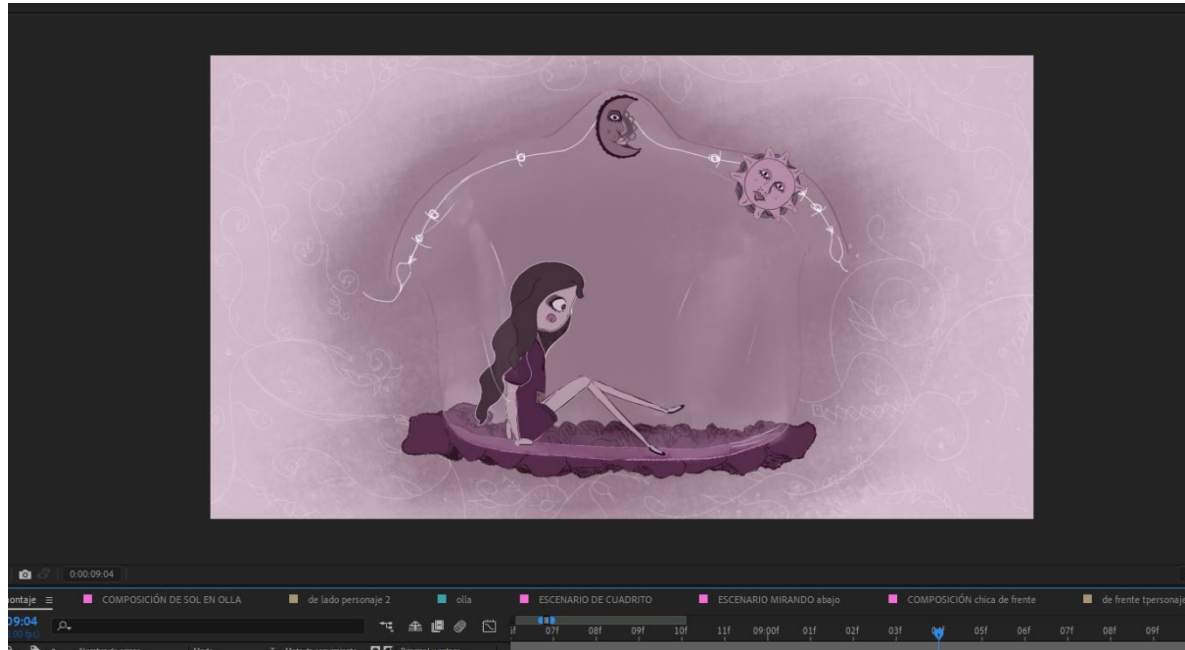
Se creó la secuencia oficial del tráiler siguiendo el guion y la animática, sobre ella se realizó cortes de tiempo en secuencia y repetición para darle más vida y dinamismo a la pieza.



archivos	Amarillo	Carpeta			
camaras capas	Amarillo	Carpeta			
composiciones	Fucsia	Carpeta			
Clockwork in the Nursery.mp3	Espuma de mar	MP3	1,3 MB	0:00:31:03	0:00
composición mano con cámara	Fucsia	Composición	12	0:00:00:00	0:00
COMPOSICIÓN chica de frente	Fucsia	Composición	12	0:00:00:00	0:00
COMPOSICIÓN DE SOL EN OLLA	Fucsia	Composición	12	0:00:00:00	0:00
ESCENARIO DE CUADRITO	Fucsia	Composición	12	0:00:00:00	0:00
ESCENARIO MIRANDO abajo	Fucsia	Composición	12	0:00:08:01	0:00
Gilded _m _ Broken Clockwork.mp3	Espuma de mar	MP3	4,7 MB	0:00:00:00	0:00
Glass Carousel, Iron Teeth.mp3	Espuma de mar	MP3	3,3 MB	0:00:00:00	0:02
habitación	Fucsia	Composición	12	0:00:00:00	0:04
habitación capas	Amarillo	Carpeta			
montaje	Espuma de mar	Composición	12	0:00:00:00	0:00
ojo detallado	Fucsia	Composición	12	0:00:00:00	0:00

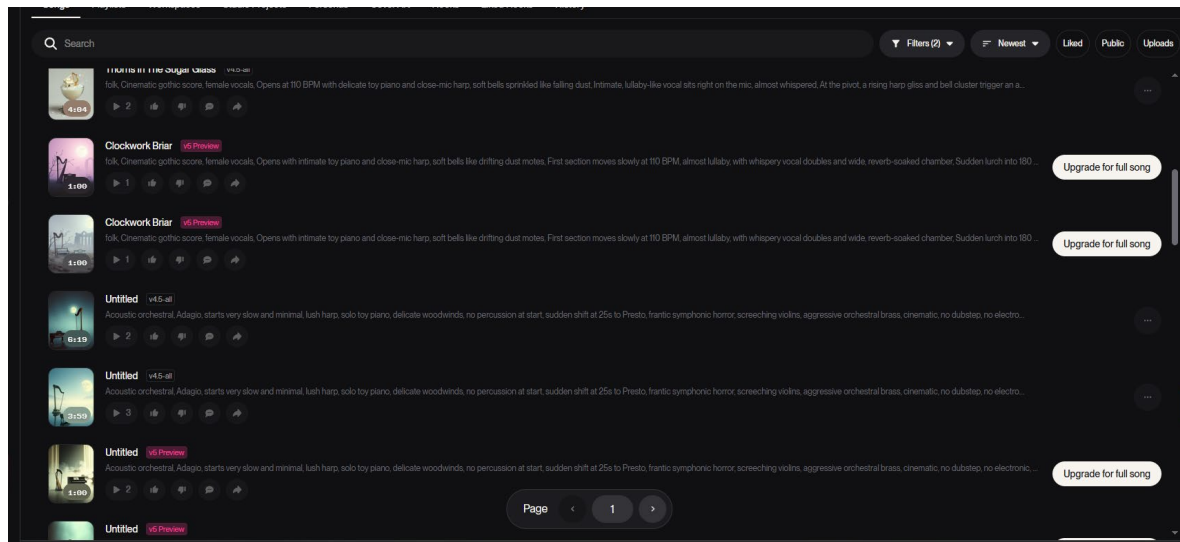
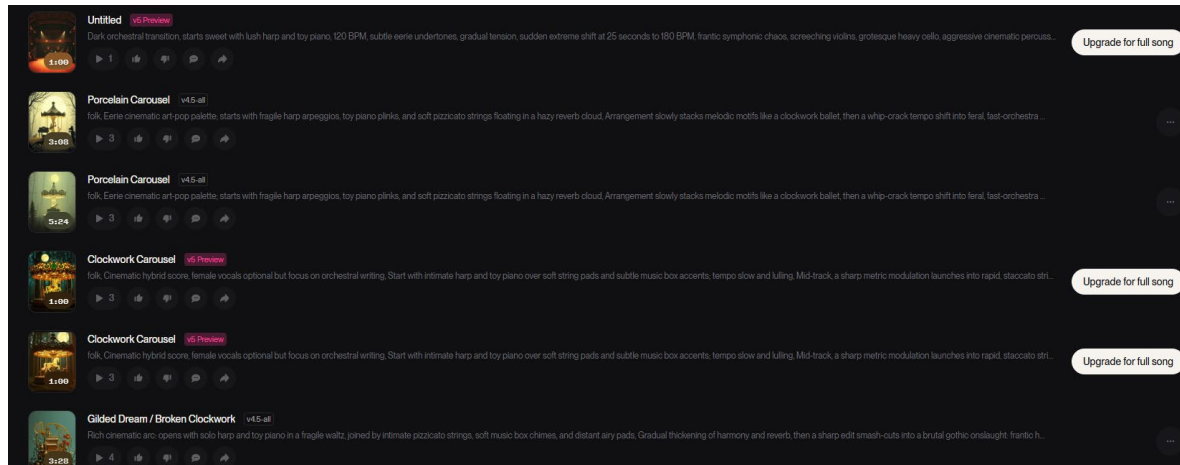
15.3.3. Colorización

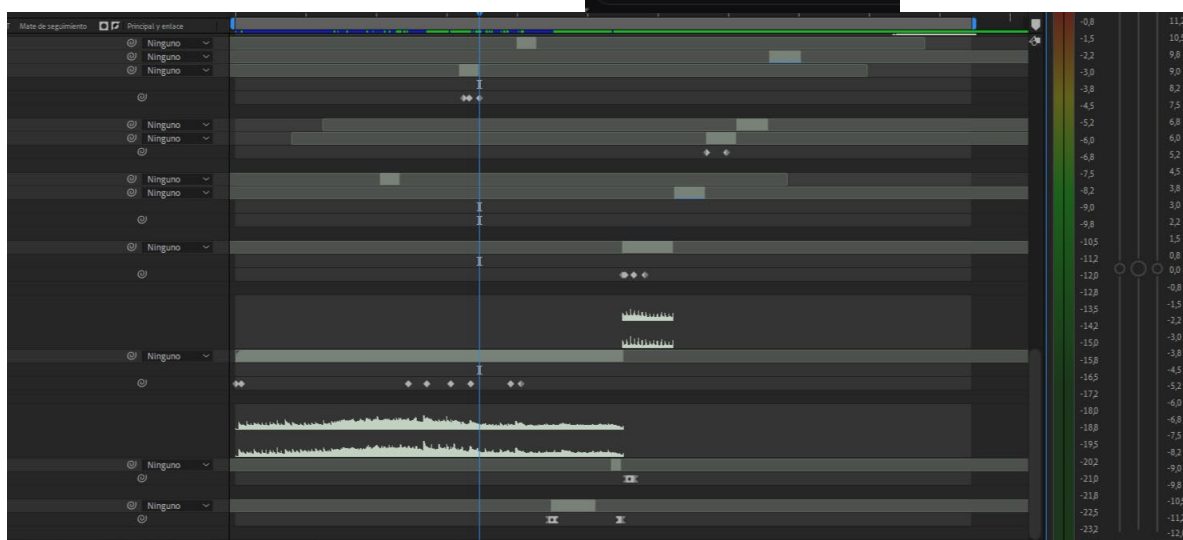
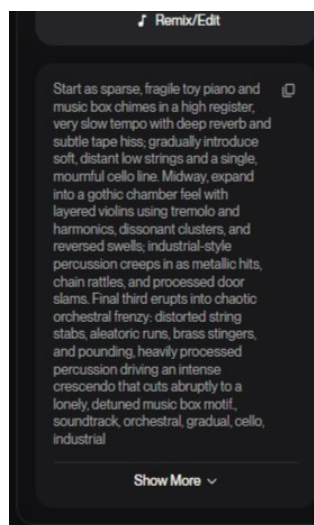
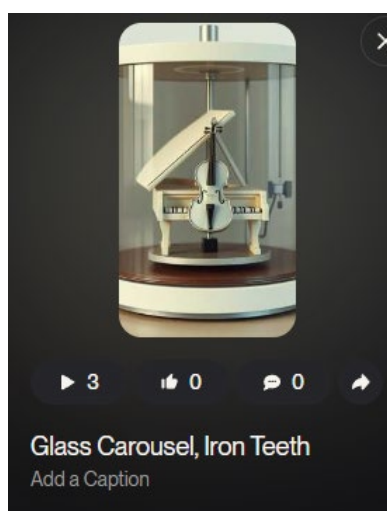
Se utilizaron degradados para resaltar ciertas partes de la atmósfera, pero no se realizó alguna otra corrección de color adicional, ya que la paleta de color fue trabajada desde un inicio como otra forma de contar la historia.



15.3.4. Diseño sonoro

Se utilizó Suno IA para la creación de varias pistas musicales que sirvieron como complemento de la pieza. Para la sonorización final, se realizó una mezcla de estas pistas junto a efectos de sonido. Así se logró la composición sonora final.





15.4. Exposición

Se presentó la pieza en su estado casi final a un grupo pequeño de artistas (escultor, diseñador, sonidistas, productores, animador, Dj, cineasta y creadora de contenido) para recibir retroalimentación de la reacción y perspectivas del concepto de la obra.

