



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

TEMA:

Guía técnica para la producción de motion comics.

AUTORES:

**Guzmán Revelo, Víctor Hugo
Romero Lara, Gianfranco**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
LICENCIADO EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TUTORA:

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Msc.

**Guayaquil, Ecuador
03 de septiembre de 2025**



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Guzmán Revelo, Víctor Hugo**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado de Animación Digital**.

TUTOR

f. _____

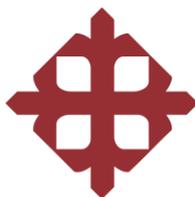
Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Msc.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Msc.

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año 2025



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Romero Lara, Gianfranco**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado de Animación Digital**.

TUTOR

f. _____

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Msc.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Msc.

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año 2025



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Guzmán Revelo, Víctor Hugo**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Guía técnica para la producción de motion comics**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año 2025

AUTOR

f. _____

Guzmán Revelo, Víctor Hugo



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Romero Lara, Gianfranco**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Guía técnica para la producción de motion comics**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año 2025

AUTOR

f. _____

Romero Lara, Gianfranco



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Guzmán Revelo, Víctor Hugo**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la publicación en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, “**Guía técnica para la producción de motion comics**”, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año 2025

AUTOR:

f. _____

Guzmán Revelo, Víctor Hugo



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Romero Lara, Gianfranco**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la publicación en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, “**Guía técnica para la producción de motion comics**”, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año 2025

AUTOR:

f. _____

Romero Lara, Gianfranco

REPORTE DE COMPILATIO

Guayaquil, 27 - 08 – 2025

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, PhD.
Director
Carrera de Animación Digital

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio COMPILATIO, una vez que él mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con los estudiantes: GUZMÁN REVELO, VÍCTOR HUGO; ROMERO LARA, GIANFRANCO a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del Trabajo de Integración Curricular de los mencionados estudiantes.



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

Guía Técnica para la producción de Motion Comics_A2025_Romero-Guzmán

2%
Textos sospechosos

Nombre del documento: Trabajo de Integración Curricular_A2025_Romero-Guzmán.docx	Depositante: Jossie Cristina Lara Pintado	Núm
ID del documento: 63dfedbf4e7a4826cd63807f1ffe2daa8d1fda43	Fecha de depósito: 27/8/2025	Núm
Tamaño del documento original: 10,39 MB	Tipo de carga: interface	
	fecha de fin de análisis: 27/8/2025	

Atentamente,

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, MSG.

Docente tutora

AGRADECIMIENTO

Gracias a mis padres y a mis familiares por haberme motivado y por haberme apoyado en todo lo que me he estado proponiendo, dándome tan buenos deseos con tal de cumplir mis objetivos.

Víctor Guzmán.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios, quien ha sido el pilar fundamental de mi vida, llenándola de bendiciones que me han permitido llegar a este momento. Él dirige mis pasos y es la razón de mi existir. Agradezco también a mis padres, quienes son mi inspiración, por su apoyo incondicional, por estar presentes en cada etapa de mi vida y por ser quienes, a través de sus consejos, han contribuido a mi formación. Extiendo mi gratitud a mi hermana, por impulsarme a ser mejor cada día, por ser mi compañera de vida, quien ha estado a mi lado en los mejores y peores momentos, y con quien he compartido los instantes más especiales de mi vida. A mi novia Kadaly quien me acompañó y animó cada día a seguir adelante. A todos ellos, gracias por enseñarme a valorar y disfrutar cada etapa de la vida.

Gianfranco Romero.

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a quienes siempre creyeron en mí y a quienes me han apoyado durante su desarrollo.

A mis familiares y amigos.

Víctor Guzmán.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de titulación a Dios, a mi familia y a mis amigos, quienes me acompañaron durante todo el proceso universitario y me brindaron su apoyo, ánimo y reafirmación cuando fue necesario.

Gianfranco Romero.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Msc.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lcdo. Mite Basurto, Alberto Ernesto, Msc.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Dumani Rodríguez, Alex Salomón, Msc.
OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

CALIFICACIÓN

f. _____

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Msc.

TUTORA

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	XX
ABSTRACT	XXI
INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA	4
1. Problema de Investigación.....	4
2. Formulación del Problema	5
3. Objetivo General	5
4. Objetivos Específicos.....	5
5. Justificación y Delimitación.....	6
6. Marco Teórico	8
6.1. Guía Técnica.....	8
6.2. Motion comic.....	8
CAPÍTULO 2: PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN	20
1. Descripción del Proyecto	20
2. Público Objetivo.....	20
2.1. Ambiente operacional: Hardware y Software	20
3. Beneficios.....	21
3.1. Beneficios Tangibles	21
3.2. Beneficios Intangibles	21
4. Propósito de la Guía	21
5. Pre-Producción	22
5.1. Introducción al Motion Comic.....	22
5.2. Storytelling	26
5.3. Diseño de Personajes y Estilo Visual.....	42
6. Producción	56
6.1. Animación y Montaje Visual.....	56

7. Post- Producción	68
7.1. Sonido y Montaje Final	68
8. Valoración del producto.....	70
CONCLUSIONES	75
RECOMENDACIONES	76
BIBLIOGRAFÍA	77

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Ambiente operacional de hardware	20
Tabla 2 Ambiente operacional de software	20
Tabla 3 Ventajas y desventajas de géneros literarios	28
Tabla 4 Pilares narrativos de "Ecos de medianoche"	31
Tabla 5 Sinopsis de "Ecos de medianoche"	32
Tabla 6 Descripción de personajes	45
Tabla 7 Ficha de personaje - Leo "Ecos de medianoche"	49
Tabla 8 Entrevista con el MGS. Milton Elías Sancán Lapo	71
Tabla 9 Entrevista con el MGS. Alex Dumani Rodríguez	72
Tabla 10 Recomendaciones por el MGS. Alberto Mite Basurto	73

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Arte Rupestre.....	9
Figura 2 Jeroglíficos Egipcios	10
Figura 3 Estandarte de Ur.....	11
Figura 4 Columna de Trajano	12
Figura 5 Tapiz de Bayeux	12
Figura 6 Prensa ilustrada.....	13
Figura 7 El primer comic strip	14
Figura 8 Comic Book	15
Figura 9 Las Aventuras del Príncipe Achmed.....	15
Figura 10 Marvel Super Héroes (1966):Iron Man.....	16
Figura 11 Ultraverse Freex	16
Figura 12 Cybercomic "Spider-Man"	17
Figura 13 Sojourn	18
Figura 14 Saw: Rebirth	18
Figura 15 Iron Man: Extremis.....	19
Figura 16 Fragmento de guion del motion comic "Ecos de Medianoche"	34
Figura 17 Viñeta de relieves afilados	35
Figura 18 Viñeta alargada.....	35
Figura 19 Ilustración sale de la viñeta.....	36
Figura 20 Raccords.....	36
Figura 21 Ley de tercios aplicada en "Ecos de Medianoche"	37
Figura 22 Big Long Shot en viñeta "Ultimate Spiderman"	38
Figura 23 Long shot en viñeta "Ultimate Spiderman"	38
Figura 24 Medium Full Shot en viñeta de "The Walking Dead"	39
Figura 25 Medium Shot en viñeta de "The Walking Dead"	39
Figura 26 Medium Close Up en viñeta de "The Walking Dead"	40
Figura 27 Close Up en viñeta de "The Walking Dead"	40
Figura 28 Tight Shot en viñeta de "The Walking Dead"	41
Figura 29 Propuesta de diseño visual de Leo "Ecos de Medianoche"	43
Figura 30 Referencia Visual: "Ben 10".....	44

Figura 31 Visual Development "The Batman"	46
Figura 32 Visual Development de Leo "Ecos de Medianoche"	46
Figura 33 Visual Development de La Llorona "Ecos de Medianoche"	46
Figura 34 Relación entre figuras y personalidades	51
Figura 35 Relación entre colores y personajes de Disney	52
Figura 36 Paleta de colores de "Ecos de Medianoche"	52
Figura 37 Aplicación de paleta de colores en fondos "Ecos de Medianoche"	53
Figura 38 Personajes "Ecos de Medianoche"	54
Figura 39 Pruebas de color en personaje	54
Figura 40 Propuestas de logo "Ecos de Medianoche"	55
Figura 41 Ejemplo de animación frame by frame.....	57
Figura 42 Ejemplo de squash y stretch	58
Figura 43 Ejemplo de Anticipación.....	58
Figura 44 Ejemplo de la puesta en escena.....	59
Figura 45 Ejemplo de acelerar y ralentizar	59
Figura 46 Ejemplo de pose a pose y acción directa.....	60
Figura 47 Ejemplo de acción continua y superpuesta.....	60
Figura 48 Ejemplo de acción secundaria	61
Figura 49 Ejemplo de apariencia	61
Figura 50 Ejemplo de arcos	62
Figura 51 Ejemplo de exageración	63
Figura 52 Dibujo sólido	63
Figura 53 Ejemplo de sincronización	64
Figura 54 Ejemplo onomatopeya 1	65
Figura 55 Ejemplo de onomatopeya 2	65
Figura 56 Ejemplo onomatopeya 3	66
Figura 57 Tipos de globos de texto.....	67
Figura 58 Ejemplo de texto descriptivo	67

RESUMEN

En un entorno cada vez más saturado por estímulos visuales, donde una gran cantidad de contenido digital parece estar al alcance de un clic, surgió en nosotros la siguiente pregunta: ¿Por qué un formato como el motion comic, que combina la narrativa gráfica, la animación y elementos sonoros, sigue siendo un contenido digital apenas explorado, casi olvidado? Este proyecto de investigación nace justamente de esa inquietud. De ese vacío percibido en la experiencia de muchos jóvenes creadores que, en diferentes contextos de formación, se enfrentan a la frustración cuando descubren que tienen grandes ideas, pero carecen de un mapa claro para poder llevarlas a su desarrollo.

Considerando el gran potencial que posee el motion comic, la información sobre este formato parece desactualizado y es muy escaso. El poco contenido que se enseña en instituciones académicas o que existe en el internet, se limita simplemente a explicar el uso de softwares, excluyendo lo fundamental. Además, estudiar animación digital en muchos países de Latinoamérica, como en Ecuador, no es solo una decisión vocacional, sino que, para muchos, un privilegio económico.

Frente a estos problemas, el objetivo principal de esta investigación es desarrollar una guía técnica para la producción de motion comics, la cual facilitará el contenido esencial para el proceso de producción de este medio digital y validar su efectividad mediante la creación de un motion comic titulado “Ecos de Medianoche”. Esta producción funciona como un ejemplo práctico que evidencia la aplicación de los conceptos y estrategias descritas en la guía.

Palabras clave: Motion Comic, 2D, Guía Técnica, Principios de Animación, Softwares, Estructura Narrativa.

ABSTRACT

In an environment increasingly saturated with visual stimuli, where a vast amount of digital content seems to be just a click away, we asked ourselves the following question: ¿Why is a format such as the motion comic, which combines graphic narrative, animation, and sound elements, still a largely unexplored, almost forgotten form of digital content? This research project was born precisely from that concern. From that perceived void in the experience of many young creators who, in different educational contexts, face frustration when they discover that they have great ideas but lack a clear roadmap for developing them.

Considering the great potential of motion comics, information on this format seems outdated and very scarce. The little content that is taught in academic institutions or that exists on the internet is limited to simply explaining the use of software, excluding the fundamentals. Furthermore, studying digital animation in many Latin American countries, such as Ecuador, is not only a vocational decision but, for many, an economic privilege.

In light of these problems, the main objective of this research is to develop a technical guide for the production of motion comics, which will provide the essential content for the production process of this digital medium and validate its effectiveness through the creation of a motion comic entitled “Ecos de Medianoche” (Echoes of Midnight). This production serves as a practical example that demonstrates the application of the concepts and strategies described in the guide.

Keywords: Motion Comic, 2D, Technical Guide, Principles of Animation, Software, Narrative Structure

INTRODUCCIÓN

El *motion comic* es una fusión entre los elementos característicos de la animación, el sonido, la narrativa visual del cómic tradicional y, en ocasiones, la actuación de voz. Según Smith (2011) los motion comics pueden considerarse una forma emergente de animación digital, que, por lo general, apropia y reinterpreta la narrativa de arte cómic ya existente para convertirlo en una narrativa animada para pantallas. Aunque este formato digital no logra ser una animación completa, el motion comic agrega dinamismo a las viñetas tradicionales, creando una experiencia visual inmersiva con estética cercana a la cinematografía.

Montoya Villanueva (2017), indica que el motion comic ha logrado una gran repercusión en la web y se apoderó de una gran cantidad de contenidos audiovisuales. Dicha repercusión, ha logrado captar la atención de una audiencia diversa, desde estudiantes de carreras de artes visuales como animación digital, hasta fanáticos del cómic que, impulsados por su curiosidad, se han involucrado en la producción de motion comics 2D. Mientras varios de ellos poseen conocimientos avanzados ya sea en técnicas de animación o de narrativa, otros se hallan en etapas iniciales de formación académica o abordan este terreno de una manera autodidacta.

Con relación a lo mencionado anteriormente, Álvarez y Rosillo (2024) mencionan un obstáculo habitual: El artista puede tener muchas ideas, pero si se trata de un estudiante o entusiasta con conocimientos básicos, puede que no sepan la manera en cómo abordar estas ideas, o no de la manera correcta. Esto deja en claro que la creatividad, pese a ser esencial, no basta por sí sola, requiere de otros elementos; todo proyecto artístico demanda un manejo adecuado de técnicas, principios narrativos y métodos de producción para una ejecución eficaz. Considerando esto, la presente investigación plantea el desarrollo de una guía técnica para la producción de motion comics, con el propósito de brindar un recurso que ayude a nivelar el conocimiento tanto en estudiantes como en fanáticos del cómic.

Lo que se espera de esta guía, es que sea un instrumento flexible a diversos contextos de aprendizaje, sean formales o informales, teniendo

presente que el proceso de aprendizaje no está limitado a un aula tradicional. Como indican Barrón López, Flores García, Ruiz Chávez y Terrazas Porras (2010), el individuo llega a una etapa de su vida en la cual tiene posibilidad de educarse a sí mismo, sin la necesidad de un educador, o sea, puede abordar el autodidactismo como una forma de perfeccionamiento de su persona. Además, buscamos que actúe como herramienta que brinde el contenido fundamental para guiarla en el proceso de producción de un motion comic, facilitando una experiencia educativa accesible y ofreciéndole a la audiencia la oportunidad de educarse a sí mismo.

Como parte de la validación de la eficacia de esta guía, se incluye con ella un motion comic titulado “Ecos de Medianoche” el cual está basado en leyendas ecuatorianas y desarrollado en base a las recomendaciones y estrategias descritas en este material. Esta obra evidencia de manera clara y efectiva la funcionalidad de los conceptos tratados en la guía, demostrando su utilidad como herramienta de apoyo para la producción de motion comics.

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA

1. Problema de Investigación

Hoy en día, debido al avance en el área de la animación digital, el motion cómic ha progresado hasta llegar a ser un medio narrativo atractivo y dinámico para contar diferentes historias, brindando una experiencia más inmersiva para la audiencia. Este recurso emergente convierte la lectura estática de los cómics en una experiencia visual y sonora mejorada, en donde los personajes poseen movimiento, los efectos de sonido potencian la conexión emocional con la audiencia y los escenarios cobran vida. Debido a esto, como ya mencionado anteriormente, los motion comics pueden despertar el interés de un público diverso, integrando a quienes no están acostumbrados a la lectura de comics tradicionales.

Según el portal web Faster Capital (2025), para los lectores, la inclusión de sonido y movimiento puede hacer que las historias se vuelvan más atractivas y fáciles de seguir, especialmente en el caso de narraciones complejas. Además, Montoya Villanueva (2017), en su investigación “El motion cómic: aproximación a las dinámicas de una nueva forma narrativa” indica que la industria del entretenimiento ha adoptado el motion comic como una herramienta para promover y expandir sus mundos narrativos con el propósito de atraer un mayor número de consumidores. Por lo tanto, es común encontrar tráilers promocionales, secuelas, precuelas, avances y spin-off.

En este contexto, notamos el gran potencial del motion comic no solo como medio de entretenimiento, sino también como una herramienta que difunde información ya sea educativa o cultural. Sin embargo, pese a su versatilidad y valor narrativo, el contenido disponible en línea sobre su producción es escaso y suele enfocarse en tutoriales básicos o en el uso específico de determinados programas. Por ejemplo, plataformas digitales como YouTube, brindan tutoriales en canales como *REALLUSION* o *IgKo's MEDIA & MOTION COMICS*, pero estos principalmente abordan herramientas específicas sin profundizar en los aspectos fundamentales de animación, narración y producción.

A esta escasez de contenido, se añade el alto costo que implica la formación profesional en la carrera de animación digital. De acuerdo con datos del UTECI (2025), una carrera universitaria en el área de animación digital tiene un costo aproximado de 8,000 dólares anuales, lo que representa un total de 32,000 dólares para un programa de cuatro años. Este factor, representa un gran obstáculo para muchos aficionados y estudiantes que desean dar sus primeros pasos en la producción de motion comics.

Ante este escenario, se identifica la necesidad de una guía técnica que cuente con los principios fundamentales, técnicas necesarias y herramientas accesibles para la producción de motion comics. Un recurso con estas características permitiría a estudiantes y aficionados ampliar su conocimiento, comprendiendo de manera efectiva el proceso de producción de este medio digital. De este modo, estarían en capacidad de desarrollar proyectos narrativos de calidad, con alto impacto visual y fundamentos técnicos, ampliando así las posibilidades a una mayor diversidad de proyectos de esta índole en el campo de la animación digital.

2. Formulación del Problema

¿Cómo contribuye el conocimiento de los principios, técnicas y herramientas presentados en una guía técnica a facilitar el proceso de producción de motion comics?

3. Objetivo General

Elaborar una guía técnica para la producción de motion comics, enfocada en los principios, técnicas y herramientas que faciliten su desarrollo efectivo.

4. Objetivos Específicos

- Identificar los principios fundamentales, técnicas y herramientas más utilizadas en la producción de motion comics.
- Diseñar una guía técnica con contenidos específicos que aporten al proceso de producción de motion comics.

- Producir un modelo de motion comic siguiendo el contenido presentado en la guía técnica.
- Realizar entrevistas a expertos sobre el modelo de motion comic, con el fin de recopilar opiniones que permitan validen el contenido presentado en la guía técnica.

5. Justificación y Delimitación

En Ecuador, el campo de la animación digital, dentro del área educativa, aún está en desarrollo. Según Álvarez y Rosillo (2024), las carreras relacionadas a esta especialidad son nuevas, costosas y están disponibles en determinadas universidades. Considerando esta realidad, se evidencia el limitado acceso a una formación especializada lo cual conlleva a que los programas académicos se centren en el campo de la animación digital de manera muy general, sin profundizar en áreas específicas como la narrativa, dirección de arte o la producción de contenidos multimedia como motion comics. Así, muchos estudiantes descubren con el tiempo que sus carreras no les ofrecen las herramientas suficientes para poder desenvolverse en lo que realmente les apasiona, ya sea la creación de escenarios visualmente estéticos e impresionantes, el desarrollo de historias que cautivan al lector o la animación de personajes únicos.

Esta barrera puede derivar en dos situaciones principales. La primera es la desmotivación y abandono de la carrera por parte de estudiantes, que al no encontrar una enseñanza profunda en las áreas que les apasionan, llegan a sentirse frustrados y sin un rumbo fijo. Esto excluye a una gran cantidad de jóvenes llenos de creatividad con interés en el campo de la animación, quienes deben conformarse con recursos incompletos disponibles en el internet, sin acceso a una guía clara y didácticamente estructurada. La segunda situación es la de aquellos estudiantes que, a pesar de las limitaciones, deciden continuar estudiando y a su vez complementar su aprendizaje de forma autodidacta, empleando libros, contenido gratuito o pagado, y otros contenidos digitales, llegando a adquirir incluso más conocimientos prácticos fuera del aula que durante su proceso universitario.

En ambos casos, una guía técnica representa una herramienta útil para quienes buscan desarrollarse en la producción de proyectos animados, en particular motion comics. Como indica Aguilar Feijoo (2004), La guía técnica cobra vital importancia, convirtiéndose en pieza clave, por las enormes posibilidades de motivación, orientación y acompañamiento que brinda, al aproximarles el material de estudio, facilitándoles la comprensión y el aprendizaje; lo que ayuda su permanencia en el sistema y suple en gran parte la ausencia del docente”. (p.179)

Hoy en día, sigue siendo difícil encontrar guías específicas que aborden de manera integral los principios fundamentales para la producción de motion comics. Este vacío, muestra la necesidad de crear un recurso accesible, que brinde asistencia real y que no solo aporte al desarrollo de habilidades, sino que también garantice procesos eficaces de aprendizaje para estudiantes y aficionados que buscan una formación especializada en este campo.

La guía técnica tiene varias funciones [...] despierta el interés por el tema, mantiene la atención durante el proceso de autoestudio, y motiva y acompaña al estudiante, a través de una conversación didáctica guiada (Aguilar Feijoo, 2004). Al brindar una estructura clara y ordenada, esta guía también busca superar los obstáculos creativos que surgen en el proceso de producción, los cuales suelen estar relacionados a la falta de inspiración, motivación, ejemplos prácticos o contenido referencial. Así, se convierte en una herramienta que impulsa el cumplimiento efectivo de proyectos, brindando una vía clara para la creación de motion comics.

Esta guía no pretende actuar como un reemplazo de la formación profesional, sino complementar, ofreciendo el acceso a contenidos formativos para el público que tiene el interés de explorar nuevas formas de expresión visual, más allá de las habituales. Además, al enfocarse en el formato 2D del motion comic, se sigue una tendencia actual en la comunicación visual que combina ilustración, guion y movimiento, con valor artístico, narrativo y pedagógico. Morton (2015), el motion comic es un formato muy diverso cuya estructura, sea narrativa, formal, estética o técnica, merece la atención en

cuanto se convierte en un ejemplo perfecto de las nuevas formas narrativas que se producen en la internet.

De este modo, nuestra guía se presenta como un recurso formativo que no solo transmite conocimientos técnicos, sino que también estimula la creatividad, alivia los bloqueos que comúnmente surgen durante el proceso creativo y acompaña al sujeto en el proceso de aprendizaje. A diferencia de los recursos generales e incompletos disponibles en internet, esta guía busca integrar de forma clara y estructurada elementos importantes como los principios de animación, estructuras narrativas, composición audiovisual y el uso de herramientas digitales. Todo ello en un formato comprensible, motivador y aplicable, pensado para que estudiantes y aficionados logren desarrollar sus propios proyectos con mayor confianza y eficacia. Así, este proyecto no solo es una respuesta a una necesidad educativa, sino que también potencia la producción de motion comics dentro del campo de la animación digital en Ecuador.

La presencia del motion comic como producto de consumo masivo para lectores y no lectores del cómic clásico está por debajo del 4%, lo que contribuye indirectamente a la baja demanda de este formato. (Olaya Rojas, 2019).

6. Marco Teórico

6.1. Guía Técnica

Cuando se le pregunta: “¿Cuál es el concepto de guía técnica?” El texto generado por Chat GPT indicó que “es un documento que reúne de forma organizada un conjunto de procedimientos, instrucciones y recomendaciones técnicas necesarias para la correcta ejecución de una tarea, a fin de que cualquier persona que la utilice pueda realizar la actividad de forma adecuada, eficiente y segura.” (OpenAi, 2025)

6.2. Motion comic

El motion comic es un formato muy diverso cuya estructura, sea narrativa, formal, estética o técnica, merece la atención en cuanto se convierte en un ejemplo perfecto de las nuevas formas narrativas que se producen en

la internet, y que se incluye aquí el problema de definir o de caracterizar ese nuevo tipo de narrativa audiovisual. (Morton, 2015).

El motion cómic se considera hoy por hoy en una forma en crecimiento de animación digital y como un híbrido entre animación y cómic, cada uno respetando los códigos y protocolos de ambas disciplinas (Aguirre, 2013).

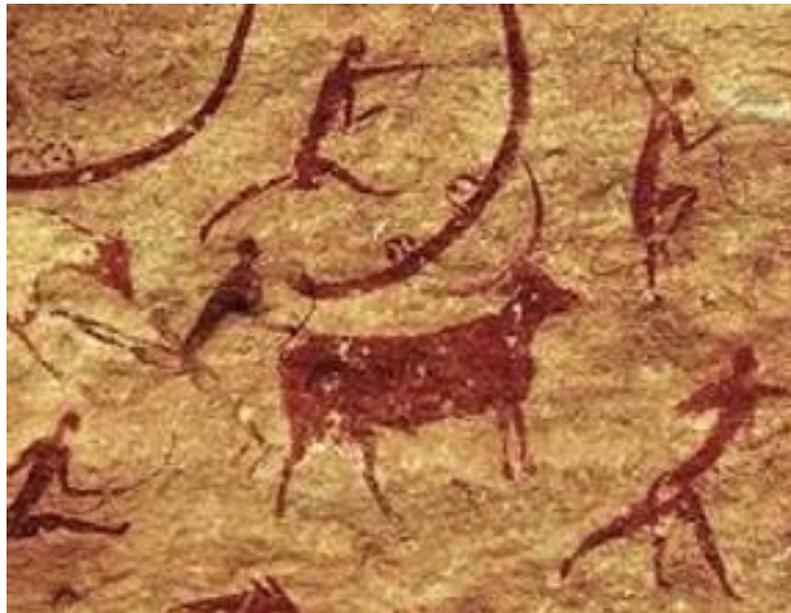
6.2.1. Origen del motion comic

El motion comics no apareció de la nada. Es el resultado de una evolución tecnológica y cultural que conecta distintas formas de contar historias. Para comprender su contexto, vale la pena dar un vistazo a su recorrido histórico.

- Arte Rupestre (30.000 a.C)

Mucho antes de que desarrollara el lenguaje escrito, ya existía la necesidad de expresarse y de compartir ideas. Fue entonces cuando el dibujo se convirtió en una importante herramienta para narrar. Las figuras realizadas con pigmentos vegetales contaban momentos importantes de la vida primitiva, sus amenazas y escenas de cacería.

Figura 1 Arte Rupestre



- **Jeroglíficos Egipcios (3100 a.C)**

Los antiguos egipcios escribían relatos visuales llenos de significado mediante símbolos. Los jeroglíficos y los muros pintados decoraban templos y tumbas, contando historias sobre la vida, la muerte y sus creencias acerca de los dioses.

Figura 2 Jeroglíficos Egipcios

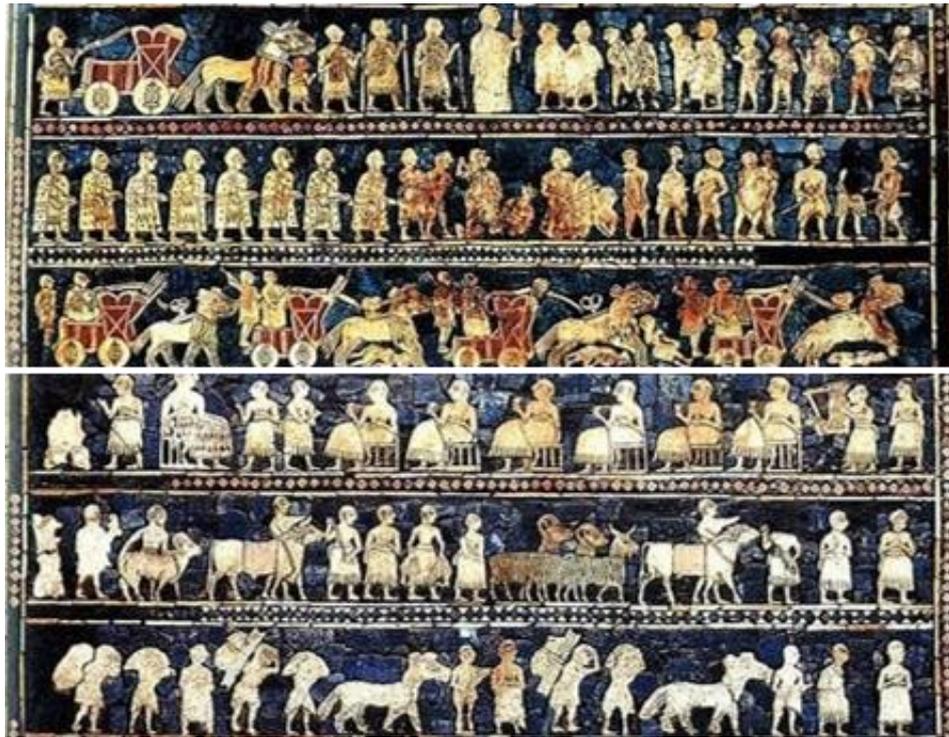


Nota: Cartuchos pintados de Tutmosis III.

- **Estandarte de Ur (c. 2600 – 2400 a.C)**

Es un mosaico sumerio que se conserva en el Museo Británico y relata las diferentes fases de una emblemática batalla. Está dividido en dos partes, y cada una de ellas contiene 3 franjas horizontales de imágenes que, cuando se leen secuencialmente, revelan una narración que termina con la victoria del Rey Sumer.

Figura 3 Estandarte de Ur

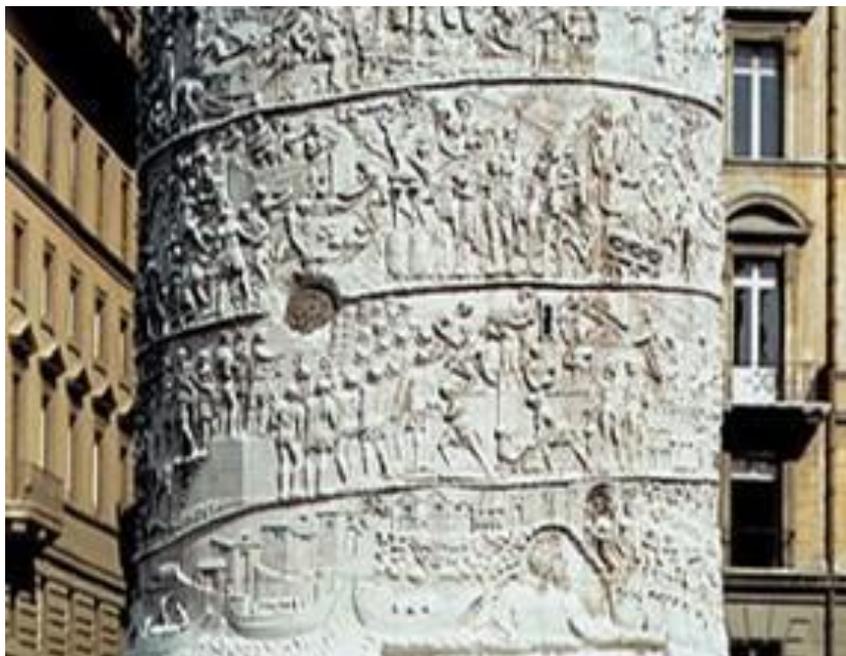


Nota: Estandarte de Ur. Ubicada en: Londres/Reino Unido.

- **Columna de Trajano (113 d.C)**

Esta gigantesca estructura de mármol no es sólo decorativa, sino que realmente es un relato visual tallado en espiral alrededor de toda su superficie. Representa más de 150 escenas basadas en las victorias del emperador Trajano sobre los Dacios y para leerla hay que seguir el friso de abajo hacia arriba. Se cree que alrededor de 2500 figuras están talladas en la columna.

Figura 4 Columna de Trajano



Nota: Columna de Trajano. Ubicada en: Italia/Roma

- Tapiz de Bayeux (c.1067 – 1079 d.C)

Es una obra medieval, bordada en un tapiz de 70 metros, que relata la historia de la conquista normanda de Inglaterra en el año 1066, incluyendo la famosa Batalla de Hastings. Combina imágenes ordenadas secuencialmente con pequeños textos, muy parecido a las burbujas de diálogo.

Figura 5 Tapiz de Bayeux



Nota: Tapiz de Bayeux. Ubicado en: Normandía/Francia.

- **Prensa Ilustrada (Siglo XVII - XIX)**

Comenzaron a circular las llamadas "hojas volantes" que usaban ilustraciones para retratar crímenes. En el siglo XVII, James Gillray, considerado el primer caricaturista de prensa, se popularizó por su biografía satírica de Napoleón Bonaparte. Tiempo después, el artista Grandville aportó un nuevo enfoque al mundo de la ilustración al representar animales antropomorfos.

Figura 6 Prensa ilustrada



Nota: Maniac-raving's, or, Little Boney in a strong fit vide Lord W. Por: James Gillray.

- **Comic Strip (Siglo XIX)**

Los inicios formales de la tira cómica se remontan al siglo XIX, con el álbum del suizo Rodolphe Töpffer, considerado uno de los pioneros del género. En esa época, estaba dirigida principalmente a adultos, aunque más adelante amplió sus géneros y públicos. En 1895, el artista Richard F. Outcault creó The Yellow Kid, una exitosa tira cómica, que presentaba a un niño vestido con un camisón amarillo. Lo curioso de este personaje es que se comunicaba con el lector a través de globos de texto impresos en su ropa. Con el paso del tiempo, la tira cómica se integró en la cultura popular, consolidándose como un medio de expresión masivo.

Figura 7 El primer comic strip

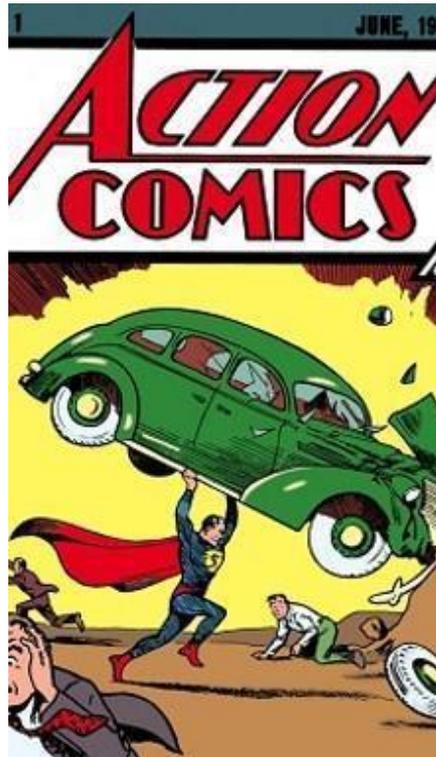


Nota: *The Yellow Kid*. Por: Richard F. Outcault

- **Comic Book (c. 1929)**

El comic book es la evolución del comic strip al formato revista, dirigido principalmente a un público infantil y adolescente privado de entretenimiento durante la difícil época de la Gran Depresión. Al igual que la prensa, la fotografía, la literatura y la publicidad, el cómic también se consolidó como una herramienta popular, siendo el soporte impreso su principal canal de distribución y difusión durante décadas. Con el avance de la tecnología, el cómic ha entrado en una etapa de evolución hacia nuevos formatos digitales, los cuales le han ayudado a llegar a todo tipo de público y expandir sus historias hacia diversos géneros narrativos.

Figura 8 Comic Book



Nota: Action Comics. Por: Jerry Siegel & Joe Shuster

6.2.2. Antecedentes

■ Las Aventuras del Príncipe Achmed (1926):

Desarrollado por Lotte Reiniger, es considerado el precursor del motion comic. Aunque en esa época no existían los avances digitales de hoy, se utilizó la técnica del cut-out, la cual sigue siendo una técnica muy utilizada hoy en día.

Figura 9 Las Aventuras del Príncipe Achmed



Nota: Adaptado de Las Aventuras del Príncipe Achmed, Vimeo, (<https://vimeo.com/36268204>).

- **Marvel Super Héroes (1966):**

Es una serie animada que adapta comics de los superhéroes de Marvel de la época: Capitán América, Thor, Hulk y Iron Man. Al verlas hoy, es sorprendente lo mucho que se asemeja al estilo del motion comic actual, aunque con las limitaciones tecnológicas de su tiempo.

Figura 10 Marvel Super Héroes (1966):Iron Man

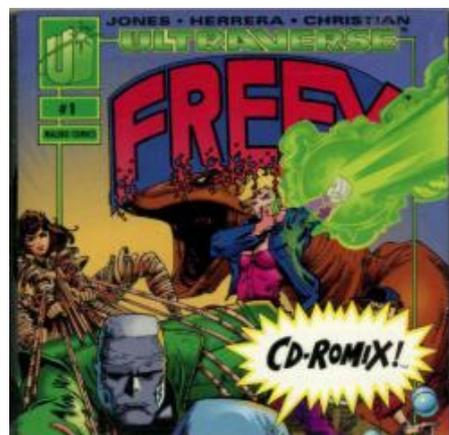


Nota: Adaptado de The Invincible Iron Man, Ep.007, por Marvel, 1966.

- **CD-Romix (1994):**

Lanzada por la editorial de cómics Ultraverse de Malibu comics, es una línea de motion comics en formato CD-ROM, en la cual se animaba el paso de viñetas una a una, acompañada de voces y efectos de sonido, aunque solo podían verse en computadora.

Figura 11 Ultraverse Freex



Nota: Portada de Ultraverse Freex, CD-Romix, 1994.

■ Cybercomics (1996):

Marvel Comics se unió a AOL para lanzar Cybercomics, una serie de motion comics que, al igual que CD-Romix, manejaban animación viñeta a viñeta, voces y efectos de sonido, y eran exclusivos para usuario de AOL. Al año siguiente, cambiaron su nombre a Webisodes, expandiéndose por internet.

Figura 12 Cybercomic "Spider-Man"

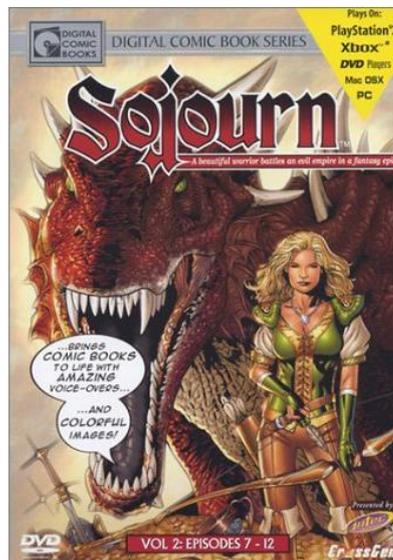


Nota: Adaptado de "Spiderman: Cybercomics", por AOL Marvel, 1997, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=1efNROLZGRI>

■ Motion Comics por Intec Interactive (2003):

La empresa Intec Interactive lanzó motion comics que incluían material de Marvel y CrossGen en formato DVD, compatibles con computadoras y consolas como la Play Station 2 y Xbox. Después, CrossGen llevó este contenido a la plataforma AOL, dirigido a una audiencia adolescente, logrando así expandir su alcance a una audiencia juvenil.

Figura 13 Sojourn



Nota: Portada de Sojourn, Volume.2, por CrossGen, 2004.

■ Saw: Rebirth Motion Comic (2005):

Lions Gate Studios desarrolló Saw: Rebirth, un motion comic usado para promocionar Saw II. Desde entonces, muchos estudios comenzaron a utilizar motion comics para extender sus universos cinematográficos.

Figura 14 Saw: Rebirth



Nota: Viñeta de Saw: Rebirth, por Lions Gate, 2005, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=BCe03k0HeG0>

- **Actualidad:**

Los Motion comics se utilizan para la adaptación de cómics ya publicados, como Astonishing X-Men o Iron Man: Extremis (2008). También son usados para expandir universos de películas y videojuegos, como Inception de Christopher Nolan, o Dantes Inferno de Electronic Arts (EA).

Figura 15 Iron Man: Extremis



Nota: Portada de Iron Man: Extremis,2008, por Marvel

CAPÍTULO 2: PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

1. Descripción del Proyecto

Desarrollar una guía técnica para la producción de motion comics 2D, que aborde los principios fundamentales, técnicas clave y herramientas especializadas y que funcione como recurso para estudiantes y aficionados del arte.

2. Público Objetivo

Esta guía está dirigida a estudiantes del área de animación digital y a aficionados interesados en la producción de motion comics 2D.

2.1. Ambiente operacional: Hardware y Software

2.1.1. Hardware

Tabla 1 Ambiente operacional de hardware

RAM	32Gb
Tarjeta Gráfica	AMD RADEON RX 5500 XT
Procesador	Intel (R) Core (TM) i7-10700 CPU @2.90GHz

2.1.2. Software

Tabla 2 Ambiente operacional de software

DESCRIPCIÓN	VERSIÓN	OBSERVACIONES
Adobe Photoshop	CC 2025	Software diseño gráfico usado para crear ilustraciones y gráficos.
Adobe Illustrator	CC 2025	Software de diseño gráfico basado en vectores, ideal para crear ilustraciones
Adobe Audition	CC 2025	Software de edición y mezcla de audio, utilizado mejorar sonidos
Adobe Animate	CC 2025	Software de animación 2D utilizado para crear animaciones y contenido multimedia para web y plataformas digitales.

3. Beneficios

3.1. Beneficios Tangibles

- Una guía estructurada y accesible que funciona como un recurso educativo autodidacta, el cual ofrece contenido organizado, completo y secciones prácticas que facilitarán el aprendizaje.
- Acceso a un modelo de Motion Comic como producto que demuestra la funcionalidad de la guía y funcione como referencia para nuevos autores de este medio de entretenimiento digital.
- Aporte al incremento en la cantidad y calidad de producciones de motion comic 2d en Ecuador.

3.2. Beneficios Intangibles

- Potenciar la creatividad en la audiencia que está interesada en contar sus propias historias, las cuales muchas veces están inspiradas en identidad cultural o en temas sociales.
- Promueve el aprendizaje autodidacta y el mejoramiento continuo, sin depender solamente de la educación formal.
- Orientar a los usuarios frente a bloqueos comunes en el proceso creativo, como la falta de recursos, información o referencias visuales.

4. Propósito de la Guía

A veces, una historia necesita moverse para ser comprendida. No solo por lo que dice, sino por cómo lo muestra, por lo que sus personajes sienten, por los silencios entre una viñeta y otra. Esta guía nace de esa idea: que detrás de cada imagen, de cada diálogo animado, hay una intención, una emoción y una historia esperando ser contada.

Más que un manual técnico, esta guía se plantea como una ruta de exploración. Invita a la audiencia a descubrir que producir un motion comic no es solo aprender a usar un software o seguir una estructura de producción, sino aprender a darle vida a una narrativa visual con una intención. Porque sí, la ilustración, la animación y la edición estarán presentes, pero no como

elementos que funcionan de manera independiente, sino como elementos que se complementan entre sí.

Lo interesante de este formato digital es que tiene lugar entre dos mundos: no es del todo cómic, ni del todo animación. Es algo intermedio, y por eso mismo, tiene un gran potencial. El motion comic se convierte en una plataforma donde las ideas toman forma y movimiento.

Esta guía es una herramienta que acompaña más no impone, que pretende despertar la curiosidad, más que ofrecer respuestas inamovibles. Invita a aprender, a pensar, a emocionarse con el resultado de una escena bien contada. Y también, por qué no, a volver a empezar. Porque crear es también aprender a soltar y mejorar. En última instancia, lo que se busca aquí no es solo formar productores de contenido digital, sino productores que valoren lo que plasman. Personas que comprendan que lo que crean tiene un impacto, que se atrevan a contar historias con sentido e identidad. Ya sea para enseñar, entretener o simplemente provocar una reflexión.

5. Pre-Producción

5.1. Introducción al Motion Comic

Antes de empezar a producir un motion comic, es importante definir 3 aspectos esenciales:

5.1.1. Clasificación del Motion Comic

Por su recorrido con el paso del tiempo, el motion comic ha ido adoptando diferentes formas y estilos en base a diferentes elecciones creativas y técnicas. Aunque todos los estilos parten de la misma base, se pueden notar sus diferencias en aspectos, cómo: el uso de la imagen, el sonido, la animación y en cuánto se asemejan a su formato original.

A continuación, se presentan las principales clasificaciones:

- **Animación con transición de viñeta a viñeta**

Se mantiene la separación que existe entre viñetas, pero no se muestra la página completa. Es como si una cámara se moviera de viñeta en viñeta,

las cuales pueden contener pequeñas animaciones o sonidos. Aquí sí pueden incluirse textos y onomatopeyas.

- **Animación en algunas viñetas específicas**

Las viñetas clave tienen movimiento, no todas, ya que la animación se utiliza para resaltar momentos importantes sin que el diseño de la página cambie.

- **Animación basada en viñetas**

Este estilo convierte en animación las viñetas de un cómic ya publicado y añade voces, sonidos y efectos visuales. Con estos elementos agregados, se elimina lo sobrante, por ejemplo: los globos de texto y las páginas completas. Como resultado, ofrece una experiencia más parecida a ver una animación que a leer un cómic.

- **Animación en casi todas las viñetas dentro de la página completa**

Mantiene la página completa del cómic, pero en la mayoría de sus viñetas incluye animación. Quien lee, puede ver toda la página y como las viñetas se relacionan entre sí, con animaciones y efectos de sonido. Aquí también se incluyen globos de texto.

5.1.2. Grado de Interactividad

- **Motion Comic Digital:**

Este formato posee una estructura muy similar al cómic clásico. En él, el lector decide cuándo avanzar en la historia a través de un sistema de navegación sencillo, como: deslizar el dedo en la pantalla o dar clic para pasar de una viñeta a otra.

A simple vista, puede parecer lo mismo que pasar la página de un cómic impreso. Sin embargo, en el entorno digital los gestos de navegación forman parte de la experiencia. Cada deslizamiento, clic o toque brinda un matiz performativo, en el que el lector participa de forma activa en la historia.

■ **Motion Comic Interactivo:**

Cuando damos un paso más y añadimos interactividad, ya no denominamos a la audiencia "lector", sino "lectactor", un término propuesto por Anthony Rageul para definir al usuario que no sólo lee, sino que también interviene de manera activa en la narración.

En lugar de limitarse a avanzar de viñeta en viñeta, el usuario realiza gestos y acciones que alteran la experiencia y forman parte del relato mismo. La navegación se transforma en un recurso narrativo con posibilidades como:

- **Exploración del espacio narrativo:** El lector interactúa moviéndose como si recorriera un lugar, utilizando las flechas del teclado.
- **Construcción lúdica de la narración:** La historia avanza cuando el lector realiza acciones como si estuviera jugando, como: mover objetos o resolver puzzles.
- **Gestos con significado propio:** Las acciones que hace el lector, como: deslizar, tocar o mover, que no solo sirven para avanzar, sino que también comunican algo dentro de la historia.

Ambos formatos tienen características de alto valor, pero es indispensable elegir entre uno u otro, ya que este paso definirá los aspectos esenciales de tu producción. Para saber con qué formato quedarse, es importante plantearse las siguientes preguntas:

- ¿Se quiere que el lector sea un simple espectador o un participante activo dentro de la historia?
- ¿La historia necesita exploración, interacción o gestos que tengan un significado dentro del relato?
- ¿Se tienen los recursos técnicos y creativos necesarios para desarrollar un sistema interactivo?

Ambas formas son válidas y valiosas. Saber cuál escoger desde el principio te ayudará a enfocar mejor tu proceso creativo y tu producción técnica.

5.1.3. Plataformas y Apps

Otro aspecto fundamental es conocer las plataformas y apps disponibles para la visualización del motion comic, ya que esto no solo ayuda a definir el formato técnico del proyecto, sino también el estilo narrativo, la duración, el ritmo e incluso el diseño de sonido. Preguntarse ¿dónde y cómo será visto? no es un simple detalle logístico, sino una parte estratégica del proceso creativo.

Por ejemplo, es distinto ver un motion comic en la pantalla de una computadora en una plataforma de streaming, a verlo como app desde un smartphone. Cada soporte tiene sus propias ventajas y limitaciones, y entenderlas desde el inicio ayudará a tomar decisiones acertadas.

Antes de avanzar, conviene responder algunas preguntas importantes:

- ¿Qué tipo de experiencia quiero ofrecer al espectador?
- ¿Será algo inmersivo y envolvente?
- ¿Prefiero que sea portátil, accesible o con elementos interactivos?

Tener claras las respuestas a estas preguntas permitirá alinear tu proyecto con la plataforma o app adecuada, optimizar recursos y evitar malgastar el tiempo en ajustes posteriores.

A continuación, algunas plataformas recomendadas para Motion Comics:

■ **YouTube:**

Un espacio abierto al que cualquier artista puede acceder fácilmente. Esta plataforma de video alcanza a millones de personas en todo el mundo, lo que la hace un lugar ideal para publicar motion comics. Su formato permite integrar música, efectos de sonido y animaciones.

Al ser una plataforma con la que la audiencia está familiarizada, la difusión de contenido es más sencilla y existe la posibilidad de monetizarlo.

■ **Vimeo:**

Una galería de arte para creadores de contenido audiovisual. A diferencia de YouTube esta plataforma tiene un enfoque más artístico y

profesional. Ofrece calidad visual y mayor privacidad. Es ideal para quienes buscan mostrar portafolios y presentaciones formales.

■ **Dailymotion**

Ofrece un espacio accesible y menos saturado para creadores de contenido audiovisual que desean compartir sus proyectos sin tantas limitaciones. Al no ser tan popular, presenta ventajas y desventajas.

Por un lado, su comunidad suele valorar el contenido creativo y experimental, lo que la convierte en una excelente opción para probar ideas nuevas. Por otro lado, la visibilidad del contenido será menor en comparación con las plataformas más grandes.

5.2. Storytelling

Definir qué tipo de historia se va a contar es importante para la producción de un motion comic. Esta decisión está ligada directamente a un conjunto de elementos, los cuales influyen en el tono, la atmósfera y las emociones que se quieren transmitir a lo largo del relato.

5.2.1. Géneros Literarios

Definir qué tipo de historia se va a contar es importante para la producción de un motion comic. Esta decisión está ligada directamente a los géneros literarios, los cuales influyen el tono, la atmósfera y las emociones que se quieren transmitir a lo largo del relato.

Seleccionar con cuidado el género no solo ayuda a entender cómo se construirá la trama, sino también a cómo manejar el ritmo narrativo, la elección de imágenes y los efectos que se deben usar para provocar las emociones deseadas en la audiencia. Además, agiliza el proceso de producción, ya que ahorra tiempo y evita confusiones.

■ **Terror**

Busca provocar miedo o incomodidad en quien lo lee. A veces es sutil, generando escalofríos, y otras veces es más intenso, llegando al horror o incluso a lo repulsivo. Es común encontrar personajes como vampiros,

hombres lobo, brujas o fantasmas, así como fenómenos extraños o magia. El terror siempre intenta revelar aquello que suele estar oculto: miedos, angustias y pensamientos más oscuros.

■ **Thriller**

Este tipo de historias suelen estar cargadas de intriga, investigaciones, crímenes por resolver y pistas ocultas que mantienen al espectador al borde de la silla. Generalmente son narradas desde la perspectiva de un detective, o incluso una persona común atrapada en una situación peligrosa.

■ **Ciencia Ficción**

Se enfoca en la ciencia real o creíble. Muchas de sus historias se desarrollan en futuros lejanos o en escenarios alternativos. Es ideal para explorar temas como viajes en el tiempo, exploraciones espaciales, avances tecnológicos o dilemas éticos, con el objetivo de cuestionar o imaginar cómo sería la humanidad en esos posibles futuros.

Dentro de la ciencia ficción existen dos subgéneros que representan dos maneras opuestas de imaginar el futuro o de representar una sociedad. Estas son:

- **Utopía:** Representa un mundo perfecto y pacífico, donde los gobiernos han logrado ofrecer a las personas igualdad de oportunidades y acceso a recursos como salud, empleo, educación, etc. Los mayores conflictos de la humanidad han sido solucionados: ya no hay guerra, enfermedad, pobreza o desigualdad.
- **Distopía:** A diferencia de la utopía, esta representa caos y el colapso social. En su contexto nada es perfecto. De hecho, los conflictos suelen ser mucho más extremos y dramáticos. Por ello, las tramas distópicas son mucho más populares entre los escritores, ya que, su propia naturaleza son fuentes de conflicto.

■ **Fantasía**

Se caracteriza por el uso de magia y lo sobrenatural. En estas historias, lo imposible es aceptado como algo natural, lo que permite al espectador

adentrarse en escenarios de imaginación sin límites. Integra la magia de forma sutil o la convierte en el centro de la trama, y permite experimentar con diferentes estilos visuales.

■ **Histórico**

Transporta al espectador a distintos momentos del pasado: batallas emblemáticas, relatos cotidianos de siglos pasados o biografías de personajes históricos icónicos. Su enfoque no solo es relatar lo que aconteció, sino también responder preguntas como ¿por qué ocurrió? y ¿cómo esos acontecimientos siguen impactando actualmente? Es importante encontrar un balance entre la recreación precisa de un hecho y el relato emocionante.

5.2.2. Ventajas y Desventajas de Géneros Literarios}

Tabla 3 Ventajas y desventajas de géneros literarios

Género Literario	Ventaja	Desventaja
Terror	-Captura fácilmente la atención por el impacto emocional. -Puede potenciarse al experimentar con sonidos y distintos efectos.	-No es apto para todos los públicos. -Si se exagera, puede perder efecto o volverse grotesco.
Thriller	-Mantiene la atención del espectador de principio a fin, -Permite explorar temas psicológicos o sociales.	-Requiere coherencia, pistas bien planteadas y un buen clímax. -Puede ser complicado manejar el suspenso si el diseño visual no acompaña con expresividad y detalle

Ciencia Ficción	-Ofrece muchas posibilidades visuales y narrativas.	-Puede ser complicado crear un mundo creíble si no se cuida la coherencia interna. -Requiere un estudio previo.
Fantasia	-Permite crear mundos y personajes sin límites	-Riesgo de incoherencia si no se definen reglas claras -Requiere más recursos creativos y cuidado narrativo.
Histórico	-Se pueden adaptar leyendas, mitos o relatos populares -Permite el uso creativo del arte visual: vestuarios, escenarios y texturas específicas de cada época.	-Requiere investigación y documentación previa para evitar errores. -La producción visual puede ser más exigente, ya que hay que cuidar detalles como escenarios, objetos y ropa

5.2.3. Estructura Narrativa en 3 actos

Así como una sinfonía se desarrolla varios movimientos, una historia se construye en movimientos llamados actos. Estos son introducción, desarrollo y resolución; y no son simples divisiones hechas al azar, son la columna vertebral de la narrativa. Definen aspectos esenciales como: el ritmo y la progresión y transformación de los personajes de la trama.

Cada acto posee su propio tono, intensidad y propósito. Aunque cada uno se distingue del otro, juntos forman una totalidad coherente que emociona, engancha y hace que el lector decida continuar hasta el final. Por eso, entender la estructura en actos no es un detalle opcional, sino un principio fundamental.

Ignorar esta estructura representa un riesgo en el desarrollo de un motion comic, porque una historia desorganizada puede resultar confusa o

poco atractiva para el lector. La narración debe estar cuidadosamente pensada para retener la atención y brindar una experiencia que valga la pena recorrer desde el principio hasta el fin.

5.2.3.1. Origen

La idea de que una buena historia debe tener un principio, un desarrollo y un final se remonta a Aristóteles, quien en su obra "Poética" estudió cómo debía estar estructurada una buena historia. Esta estructura de tres partes es lo que hoy conocemos como: Los tres pilares de Aristóteles.

Aristóteles también observó que la cantidad de los giros dramáticos, esos momentos que cambian el rumbo de la historia, debían ser proporcionales al tiempo que dura esta misma. Cuanto más larga es la obra, debe haber más puntos de giro. Esto significa que, para lograr sostener la atención del público, la historia debe contener al menos 3 puntos de giro significativos, especialmente si por su duración lo amerita. Por eso, tres grandes puntos de giro, uno por acto, es lo mínimo para alcanzar una experiencia narrativa completa.

5.2.3.2. Actos:

■ **Acto 1 (Introducción):**

Representa el 25% inicial de la historia. Su función es establecer el mundo de la historia, el protagonista, su deseo y el conflicto inicial. Incluye:

- **Incidente incitador:** El evento que rompe la rutina.
- **Contexto visual y emocional:** Presentación del tono gráfico, ambiente y personajes.
- **Primer punto de giro:** El protagonista toma una decisión que cambia su curso de vida.

■ **Acto 2 (Desarrollo):**

Representa el 50% de la historia. Su función es intensificar el conflicto. Aquí el protagonista falla, aprende y evoluciona. Incluye:

- Secuencias con intentos y fracasos.

- **Punto medio:** Revelación o giro que cambia la dirección de la historia.
- **Segundo punto de giro:** El protagonista toca fondo, debe decidir si rendirse o transformarse.

■ **Acto 3 (Resolución):**

Representa el 25% final de la historia. Su función es brindar el cierre emocional y la resolución del conflicto. Incluye:

- **Clímax final:** El momento de máxima tensión donde el personaje actúa con todo lo que ha aprendido.
- **Desenlace breve:** Muestra el nuevo equilibrio o visión del mundo.
 - Cierre emocional y visual potente.

Tabla 4 Pilares narrativos de "Ecos de medianoche"

Actos	Ecos de Medianoche
Introducción	En una realidad sombría, Leo despierta sin recordar como llego ahí. Descubre que este mundo hostil y lleno de criaturas es una representación oscura de sus errores y malas decisiones. Entiende que no está allí por casualidad, sino que sus propias acciones lo han condenado a ese lugar.
Desarrollo	Recorre distintos escenarios terroríficos, enfrentándose a entidades que adoptan formas familiares para manipularlo. Cada encuentro muestra fragmentos de su pasado. Los villanos buscan desvanecer su esperanza y transformarlo en uno de ellos. Leo empieza a comprender que este mundo no solo es un castigo, sino también una oportunidad para enfrentarse a sí mismo y su culpa.
Resolución	Leo llega al núcleo del mundo oscuro y se enfrenta a su mayor miedo. Descubre qué hay más personas atrapadas, incluso versiones de sí mismo. Comprende que la dimensión es un purgatorio y que solo asumiendo sus errores lograra salir. Un ente diabólico le advierte que volverán a verse, pero leo decide cambiar y vivir lejos de sus errores.

5.2.4. La Sinopsis

Es un recurso esencial al empezar la planificación de un motion comic. Su propósito es ofrecer al lector una idea clara de la historia, sin necesidad de revelar todos los detalles.

Se trata de un resumen, aproximadamente de una página, que relata en tiempo presente la trama completa desde el principio hasta el final, especificando aspectos como el tiempo en que transcurre, el lugar donde ocurre, los personajes y las acciones más relevantes.

Para que cumpla sus objetivos, es importante que su redacción cumpla con los siguientes criterios:

- Su redacción debe ser breve, precisa y con un lenguaje de fácil comprensión.
- Debe escribirse en tercera persona, utilizando verbos en tiempo presente y respetando el orden cronológico de los hechos.
- Inicia con una frase que impacte y despierte el interés
- No narra la obra en su totalidad, sino que acerca al contenido, brindando apenas las pistas necesarias para despertar curiosidad.

Esta visión facilita el desarrollo del guion, la planificación de escenas, el diseño de personajes y escenarios, e incluso la dirección del ritmo audiovisual.

Tabla 5 Sinopsis de "Ecos de medianoche"

	Sinopsis
Ecos de Medianoche	En los confines de lo desconocido, Leo ha sido arrastrado a un mundo oscuro como consecuencia de sus propias acciones. Atrapado en un territorio hostil donde nada es lo que parece, deberá enfrentar desafíos extremos y encontrarse con entes siniestros y villanos decididos a impedir su escape. Mientras lucha por sobrevivir y encontrar una salida, descubrirá que su mayor enemigo podría ser él mismo.

5.2.5.El Guion Literario

Una vez ya elaborada la sinopsis, llega el momento de construir la base sólida de la producción: El Guion Literario. Este documento describe detalladamente todo lo necesario para desarrollar una obra audiovisual: la descripción de cada escena, los diálogos, las expresiones corporales de los personajes, las localizaciones, el vestuario y otros elementos. Es importante detallar cada uno de estos aspectos sin entrar aún en detalles técnicos sobre cómo se transformarán en imágenes.

Su función principal es sentar los pilares narrativos, dejando en claro lo siguiente:

- ¿Qué ocurre?
- ¿Quiénes son los protagonistas?
- ¿Cómo se desarrollan los acontecimientos?

5.2.5.1. Formato del guion literario

El formato del guion literario es sencillo y se puede dividir en 3 bloques:

- **Encabezado de la escena:** Indica cuándo y dónde transcurre la escena. Se escribe en mayúsculas y se divide en 3 partes: identificador de interior o exterior, localización y tiempo del día
- **Descripción de la escena:** Narra la acción de la escena de forma precisa, procurando que cada párrafo no supere las cinco líneas. Cuando un personaje aparece por primera vez, su nombre se escribe en mayúsculas, acto seguido se señala su edad entre paréntesis
- **Diálogo de la escena:** Presenta las líneas que los personajes tienen que decir. Cada intervención se escribe en minúsculas y en un mismo párrafo.

Antes de cada diálogo se coloca el nombre del personaje en mayúsculas. Bajo el nombre se pueden utilizar anotaciones puntuales, entre paréntesis, que indiquen una emoción, una entonación específica o una acción que acompañe las palabras.

Figura 16 Fragmento de guion del motion comic "Ecos de Medianoche"



Nota: Elaborado por Víctor Hugo Guzmán

5.2.6. Diseño de Layout

En un motion comic, el layout deja de ser un formato estático, para convertirse en uno lleno de dinamismo. Las viñetas, ilustraciones y textos se adaptan al lenguaje digital, gracias a ello, la composición puede reorganizarse en función de la experiencia que se desea ofrecer.

El diseño de layout debe considerar factores como:

- Tamaño y formato de pantalla.
- El orden de las viñetas, en la lectura occidental, es de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.
- Nivel de interacción que el usuario tendrá con la obra.
- Adaptación a diferentes líneas narrativas.

5.2.6.1. La Viñeta

Se empieza el desarrollo del layout estableciendo la secuencia de escenas, que en un motion comic, se representan a través de viñetas, uno de los elementos más característicos del arte secuencial.

Las viñetas cumplen la función de contener los elementos que narran la historia, como imágenes, globos de diálogo y cuadros de texto. Sin embargo, no todo se muestra dentro de ellas, es necesario seleccionar lo más

significativo y omitir los espacios muertos que el lector va a recrear en su mente.

5.2.6.2. Tipos de viñeta

- **Relieves afilados:** Transmiten gritos, dolor o tensión intensa.

Figura 17 Viñeta de relieves afilados



Nota: Imagen del libro "El Cómic y El Arte Secuencial", por Will Eisner, 2002.

- **Viñeta alargada:** Refuerza la sensación de altura o distancia vertical.

Figura 18 Viñeta alargada



Nota: Imagen del libro "El Cómic y El Arte Secuencial", por Will Eisner, 2002.

- **Imagen sale de la viñeta:** Genera una sensación de grandeza o fuerza, haciendo que el personaje o elemento destaque más allá del marco.

Figura 19 Ilustración sale de la viñeta



Nota: Imagen del libro “El Cómic y El Arte Secuencial”, por Will Eisner, 2002.

- **Raccords:** Permiten que un elemento del extremo derecho de una viñeta continúe en el extremo izquierdo de la siguiente, creando un efecto panorámico.

Figura 20 Raccords



Nota: Viñeta del cómic “Superduperman”, 1953, por W. Wood y H. Kurtzman.

5.2.7. Puesta en escena

Una buena puesta en escena es importante para transmitir correctamente la historia y mantener el interés del lector. Para lograrlo es necesario estructurar la viñeta, por lo tanto, se debe tomar en consideración los ángulos, la perspectiva y el orden de los elementos.

Este describe la ubicación de la cámara con respecto al escenario y los personajes, determinando qué elementos aparecerán en pantalla y su respectiva disposición. Una buena puesta en escena debe lograr un equilibrio

visual, guiando la mirada del espectador hacia los elementos más importantes de la escena.

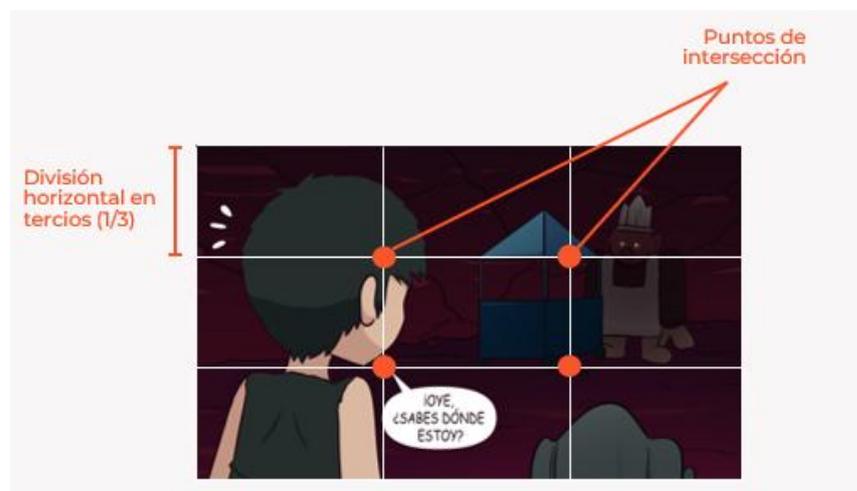
La función de la perspectiva es manipular la orientación visual del lector en base a las intenciones narrativas del autor:

- Al mirar la escena desde arriba el espectador siente una innegable separación respecto a la acción.
- Al mirar la escena desde abajo, se siente pequeño lo que provoca una sensación de miedo.
- Una viñeta estrecha hace sentir al lector como un sujeto en condición de encierro.
- Una viñeta amplia sugiere un espacio ancho en el que el lector siente que puede moverse o escapar.

5.2.8. Ley de Tercios

Es una herramienta útil para mejorar la composición. Consiste en dividir la imagen en nueve partes iguales usando dos líneas verticales y dos horizontales. La colocación de los elementos que requieren atención en las intersecciones o a lo largo de estas líneas genera una composición más atractiva y armónica.

Figura 21 Ley de tercios aplicada en "Ecos de Medianoche"



Nota: Elaborado por Víctor Hugo Guzmán

5.2.9. Planos

Son encuadres que determinan qué parte del personaje y de la escena se muestran en la pantalla. Su función es dirigir la atención del lector y transmitir información de manera visual.

Por lo general, los planos se clasifican en tres categorías principales: plano general, plano medio y primer plano, cada uno con subcategorías que cumplen funciones específicas. La correcta elección del plano depende completamente de la intención que se quiera expresar en cada escena.

5.2.9.1. Plano General

Es una toma abierta que muestra el escenario donde se lleva a cabo la secuencia, ubicando al lector con el lugar y el tiempo donde participan los personajes.

- **Big Long Shot:** Toma muy abierta que abarca la mayor área posible del escenario, el cual tiene mayor relevancia que los elementos contenidos.

Figura 22 Big Long Shot en viñeta "Ultimate Spiderman"



Nota: Viñeta de Ultimate Spiderman #11, por Marvel, 2024.

- **Long Shot:** Toma que ubica a los personajes dentro del escenario y del contexto de la historia.

Figura 23 Long shot en viñeta "Ultimate Spiderman"



Nota: Viñeta de Ultimate Spiderman #11, por Marvel, 2024.

5.2.9.2. Plano Medio

Permite mostrar las interacciones entre los personajes, revelando lo suficiente de sus rostros y sus expresiones para generar aceptación o rechazo en el lector.

- **Medium Full Shot:** Muestra al personaje desde arriba de las rodillas hasta la cabeza. Comúnmente es utilizado en escenas de diálogo grupal o acción.

Figura 24 Medium Full Shot en viñeta de "The Walking Dead"



Nota: Viñeta de cómic "The Walking Dead", por Tony Moore y Robert Kirkman.

- **Medium Shot:** Muestra al personaje desde la cintura hasta la cabeza.

Figura 25 Medium Shot en viñeta de "The Walking Dead"



Nota: Viñeta de cómic "The Walking Dead", por Tony Moore y Robert Kirkman.

- **Medium Close Up:** Muestra al personaje desde su tórax hasta la parte superior de su cabeza.

Figura 26 Medium Close Up en viñeta de "The Walking Dead"



Nota: Viñeta de cómic "The Walking Dead", por Tony Moore y Robert Kirkman.

5.2.9.3. Primer Plano

Usado para enfocar detalles centrados en la cara del personaje, su cuerpo o detalles de elementos visuales que tienen un gran significado en la historia.

- **Big Close Up:** Muestra la máxima aproximación al rostro del personaje, enfocando ojos, boca u otros detalles para transmitir sensaciones intensas con pequeños movimientos.
- **Close Up:** Muestra al personaje desde los hombros hasta la cabeza o alguna parte específica del cuerpo como las manos o los pies.

Figura 27 Close Up en viñeta de "The Walking Dead"



Nota: Viñeta de cómic "The Walking Dead", por Tony Moore y Robert Kirkman.

- **Tight Shot:** Muestra objetos o elementos específicos dentro de la escena.

Figura 28 Tight Shot en viñeta de "The Walking Dead"



Nota: Viñeta de cómic "The Walking Dead", por Tony Moore y Robert Kirkman.

5.2.10. Movimiento de Cámara

Se refiere al desplazamiento o al giro del punto de vista dentro de la escena. Antes de empezar a dibujar los frames de cada secuencia, se debe definir la ubicación de la cámara y el recorrido que seguirá. Así, al dibujar cada frame se imitan las técnicas cinematográficas, logrando efectos visuales de dirección, encuadres o desplazamiento que aportan realismo y dinamismo a la escena.

5.2.10.1. Tipos

- **Paneos:** Giro horizontal de la cámara sobre su propio eje vertical. Sirve para mostrar un escenario amplio o para seguir a un personaje u objeto en movimiento.
- **Whip Shot:** Similar al paneo, pero con mayor velocidad, generando un efecto de barrido. Se usa para transmitir cambios bruscos en la posición o acción en la escena.

- **Tilt Up/Tilt Down:** Movimiento vertical de la cámara, haciendo un recorrido de abajo hacia arriba (Tilt Up) o de arriba hacia abajo (Tilt Down). Se usa para recorrer un fondo o para presentar a un personaje.
- **Zoom In/ Zoom Out:** Acercamiento (Zoom In) o Alejamiento (Zoom Out) de la cámara hacia el personaje u objeto.

5.3. Diseño de Personajes y Estilo Visual

5.3.1. Estilo Visual

El estilo visual de los personajes no solo define su apariencia, sino también el tono general de la historia y la forma en que el público se conecta con ellos. Cada estilo transmite su propia energía, establece su propio lenguaje visual y aporta ventajas específicas al momento de animar, ilustrar o narrar.

5.3.1.1. Estilo Exagerado

- **Características:** Rasgos humanos estilizados (ojos grandes, siluetas marcadas).
- **Ideal para:** Proyectos juveniles, animaciones o cómics dinámicos.

5.3.1.2. Estilo Chibi:

- **Características:** Proporciones pequeñas y deformadas, aspecto adorable.
- **Ideal para:** Cómics humorísticos o escenas tiernas.

5.3.1.3. Estilo Realista:

- **Características:** Proporciones humanas reales, expresiones naturales.
- **Ideal para:** Narrativas serias, históricas o superhéroes.

5.3.1.4. Estilo Cartoon:

- **Características:** Exagerado, expresivo, flexible y divertido.
- **Ideal para:** Historias cómicas, infantiles o fantásticas.

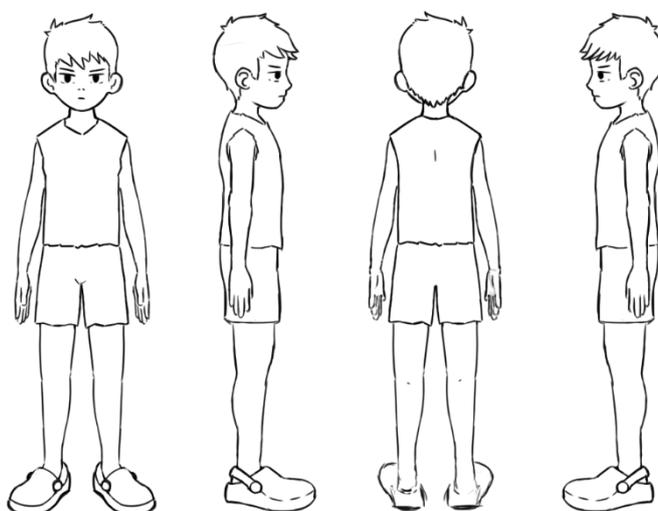
5.3.1.5. Estilo Pixelado:

- **Características:** Formado por píxeles, estética retro y nostálgica.
- **Ideal para:** Videojuegos clásicos, motion comics con estilo vintage.

5.3.1.6. Anime:

- **Características:** Ojos grandes, emociones intensas, mezcla de realismo y fantasía.
- **Ideal para:** Historias emocionales, de acción o romance.

Figura 29 Propuesta de diseño visual de Leo "Ecos de Medianoche"



Nota: Elaborado por Gianfranco Romero.

En el caso de “Ecos de Medianoche”, el motion comic desarrollado de esta guía, se buscó un estilo cercano al cartoon. Esto permitió usar la exageración y la expresividad para reflejar mejor las personalidades de los personajes. Basándonos en esto, una de las principales fuentes de inspiración fue la serie animada “Ben 10” (2005), creada por Man of Action y producida por Cartoon Network.

Figura 30 Referencia Visual: "Ben 10"



Nota: Adaptado del póster de Ben 10, por Man of Action, 2005.

5.3.2. Creación de Personajes

Antes de pensar en colores, vestuarios o movimientos, es necesario entender quiénes son realmente los personajes de la historia. No es suficiente con decir “quiero una chica valiente con poderes mágicos”. Para que un personaje “cobre vida”, necesita tener una personalidad y un rol en la historia.

Muchas veces la primera inspiración viene con una imagen suelta: Una criatura imponente, un niño con capa o una anciana con una mirada intimidante. Sin embargo, si el desarrollo del personaje se detiene en esta primera impresión, es probable que el resultado sean personajes vacíos o difíciles de entender para la audiencia.

Un mejor enfoque es reformular esa idea inicial, pero ahora yendo más profundo, es decir, ser más específicos. En lugar de pensar solamente en “un niño con una capa”, se puede imaginar:

Tabla 6 Descripción de personajes

Descripción del Personaje
“Un niño que creció escuchando historias de héroes, pero nunca tuvo uno a su lado. La capa que lleva no es solo un juego, es su manera de protegerse del mundo y de sentirse valiente en medio del caos. A pesar de su corta edad, ha aprendido a enfrentar el miedo con una sonrisa, aunque por dentro le tiemblen las piernas. No busca salvar el mundo, solo quiere sentirse importante para alguien.”

Ahora el personaje empieza a tomar forma. A través de esta pequeña descripción podemos conocer un pasado, emociones, un conflicto y una razón de ser. Y esto será un gran aporte a la hora de establecer su diseño visual.

La construcción de personajes involucra más que solo el dibujo. Es un proceso de exploración constante, en el que se identifican aspectos clave como:

- ¿Qué emociones transmite el personaje?
- ¿Se busca que sea adorable o imponente?
- ¿Qué edad aparenta?
- ¿Es amigable, misterioso o amargado?
- ¿Qué lo motiva? ¿Qué lo detiene?

Responder a estas preguntas permite tomar decisiones visuales más coherentes, desde la forma general del personaje hasta los detalles como gestos, postura, vestimenta o paleta de colores. El diseño empieza a comunicar por sí mismo, sin necesidad de palabras. Todo está conectado: concepto, emociones y forma.

Figura 31 Visual Development "The Batman"



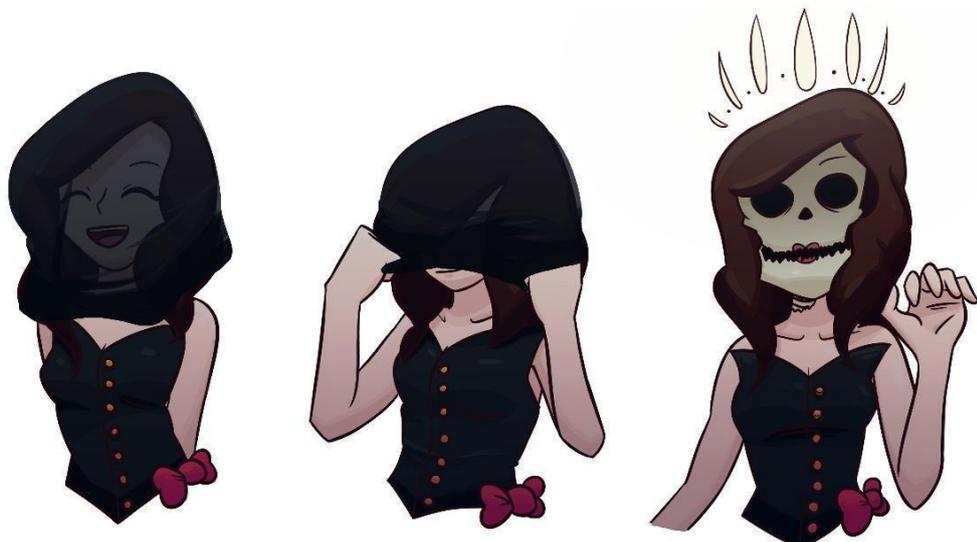
Nota: Adaptado de Visual Development de "The Batman", por Julen Urruta, 2020.

Figura 32 Visual Development de Leo "Ecos de Medianoche"



Nota: Elaborado por Víctor Hugo Guzmán.

Figura 33 Visual Development de La Llorona "Ecos de Medianoche"



Nota: Elaborado por Víctor Hugo Guzmán.

A través de estas ilustraciones fue posible reflejar aspectos esenciales que forman parte en la construcción de la identidad de un personaje. El uso de gestos, expresiones, vestimenta y posturas revelan mucho más sobre él que una ilustración rígida o estática. De hecho, las preguntas planteadas con anterioridad encontraron respuesta dentro del propio diseño visual de cada personaje.

5.3.3. Arquetipos

Una vez ya definidos el estilo visual, las personalidades y los roles de los personajes, es momento de pensar en el papel que cumplen dentro de la historia. Aquí entran los arquetipos, figuras universales que conectan directamente con la audiencia porque forman parte del subconsciente colectivo.

- Un arquetipo no define la edad, el género ni la apariencia física.
- Su función es indicar el rol que el personaje desempeñará.

Cuando un personaje es creado desde un arquetipo, se le da una estructura clara en la historia. A partir de eso se puede moldear su personalidad, su pasado, sus metas y sus conflictos. Así un “mentor” no tiene que estar limitado a una imagen anciana con barba blanca, sino que podría ser un adolescente rebelde con mucha experiencia en sobrevivir.

Podemos diferenciar entre 12 arquetipos de personaje diferente. Estos son:

5.3.3.1. El Inocente

Confía plenamente en el mundo y vive en busca de la felicidad. Es optimista y despreocupado. Su exceso de confianza lo vuelve vulnerable. Teme ser castigado por no hacer lo que se espera de él.

5.3.3.2. El Amigo

Valora la comunidad y los vínculos de hermandad. Es sociable y abierto, aunque a veces actúa con cinismo para agradar a otros. Su temor es ser excluido o no encajar.

5.3.3.3. El Héroe

Representa valor y fuerza. Su meta es proteger a los demás y cumplir su misión. Su temor es ser percibido como una persona débil, miedosa o incapaz. Puede caer en la arrogancia.

5.3.3.4. El Protector

Es empático y compasivo. Busca cuidar a los demás. Es generoso, pero fácilmente puede ser explotado por los demás. Su mayor miedo es parecer egoísta.

5.3.3.5. El Amante

Busca la armonía y conectar emocionalmente con los demás. Es empático y diplomático. Suele olvidar sus propias necesidades para evitar conflictos. Su temor es no sentirse querido.

5.3.3.6. El Bufón

Alegra a los demás con su humor. Esconde un lado emocional muy profundo. Su temor es parecer aburrido o superficial y usa su humor como escudo emocional.

5.3.3.7. El Explorador

Siempre busca nuevas experiencias y libertad. Es fiel a sí mismo, pero evita compromisos y responsabilidades. Su mayor miedo es sentirse atrapado.

5.3.3.8. El Rebelde

Quiere cambiar lo que considera injusto. Es creativo y desafiante. Muchas veces se enfoca tanto en el cambio que no valora lo que tiene. Su temor es no lograr nada.

5.3.3.9. El Creador

Tiene una fuerte necesidad de innovar y hacer algo que perdure en el tiempo. Es imaginativo y perfeccionista y es propenso a bloqueos creativos. Su temor es no crear algo valioso.

5.3.3.10. El Sabio

Busca comprender el mundo a través de su conocimiento. Es reflexivo y alguien a quien es fácil enseñarle, pero duda mucho al decidir. Su temor es quedarse en la ignorancia o no saber lo suficiente.

5.3.3.11. El Mago

Es transformador e intuitivo. Puede ver lo que otros no ven, pero corre el riesgo de ser manipulador. Su temor son las consecuencias negativas de sus actos.

5.3.3.12. El Gobernador

Desea ordenar y liderar para lograr estabilidad. Tiene visión de liderazgo, pero puede volverse autoritario. Su temor es perder el control y caer en el caos.

Cuando el personaje sabe lo que vino a hacer en la historia, su impacto es mucho más profundo.

5.3.4. Ficha de Personajes

Después de definir el arquetipo, se organiza toda la información relevante de cada personaje. Contar con una ficha bien desarrollada facilita la comprensión del personaje y mejora la coherencia narrativa y visual a lo largo del proyecto. Aquí un ejemplo:

Tabla 7 Ficha de personaje - Leo "Ecos de medianoche"

DATOS GENERALES	
Nombre: Leo	Especie: Humano
Línea del tiempo: Pasado	Locación: Ecuador
Habilidad: Sabe cómo persuadir a los demás para salirse con la suya.	
DESCRIPCIÓN FÍSICA	
Edad: 10 años	Color de piel: Oliva oscura
Cabello y ojos: Corto y marrón oscuro con ojos marrones	Contextura y altura: Delgada y baja (niño)
CARACTERÍSTICAS	

Rol: Protagonista, rebelde	Intereses: Jugar al trompo
Personalidad: Inteligente, curioso y con gran capacidad de observación. Sensible, aunque intenta ocultarlo bajo una coraza emocional.	
Antecedentes: Antes de llegar al purgatorio, Leo tomó decisiones impulsivas y egoístas que hirieron a personas cercanas. Evitaba enfrentar sus miedos y responsabilidades. Despierta en este lugar sin entender cómo, pero poco a poco descubre que está allí como consecuencia de sus propios actos.	
Conflictos: Tiende a actuar por instinto antes de pensar, lo que ha causado errores en el pasado.	

5.3.5. Principios de Color, Forma y Composición

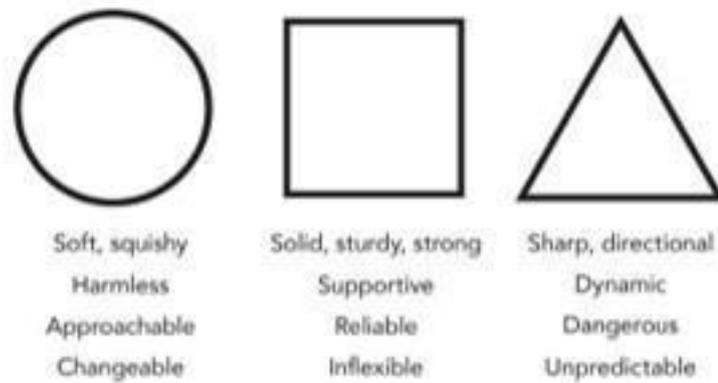
Una vez ya se haya definido la personalidad, la historia y el rol en la narrativa del personaje, llega el momento de traducir esto en un diseño visual coherente y expresivo. Para lograrlo hay 3 aspectos a los que debes recurrir.

5.3.5.1. El lenguaje de las formas

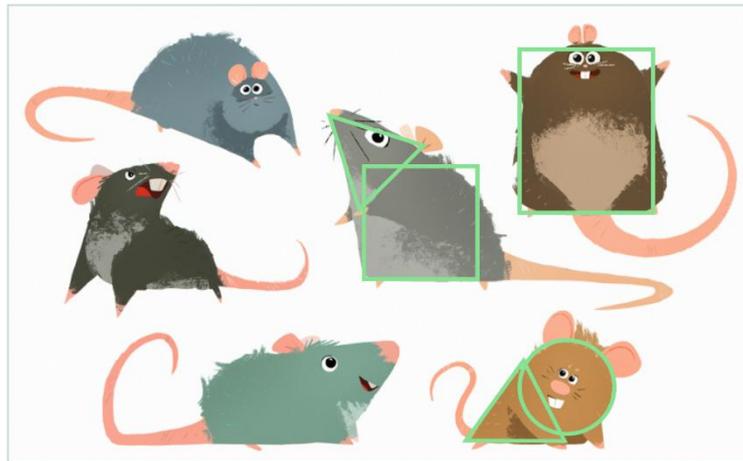
Cada forma básica transmite sensaciones diferentes. Cuando son relacionadas con la personalidad del personaje, permite que el diseño hable por sí solo.

- **Círculos:** Transmiten amabilidad, inocencia. Se suelen usar para personajes amigables, tiernos o cómicos.
- **Cuadrados:** Representan solidez, fuerza y estabilidad. Se asocian con personajes serios, protectores o rígidos.
- **Triángulos:** Transmiten peligro, inestabilidad y velocidad. Son ideales para personajes impredecibles, astutos o villanos.

Figura 34 Relación entre figuras y personalidades



Nota: Imagen de Shape Language, por The Walt Disney Family Museum, 2020.



Nota: Tomado de "Rats", por Stefano Camelli, 2018, Portafolio en ArtStation, <https://www.artstation.com/tarkstuff>

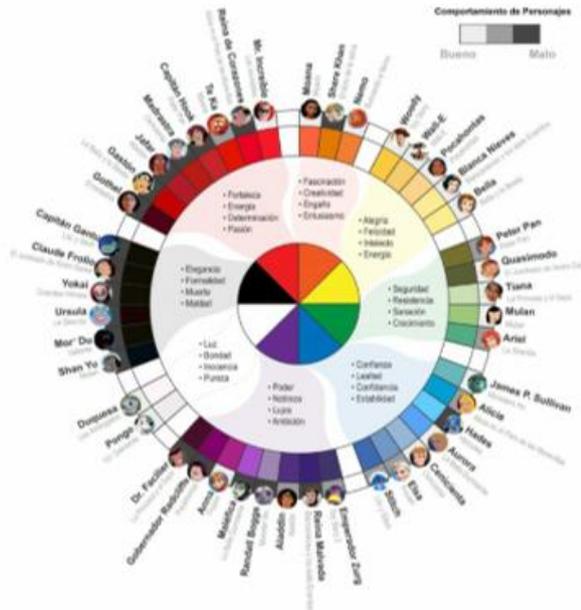
5.3.5.2. La psicología del color

El color es una herramienta poderosa con la que podemos expresar emociones y estados de ánimo. Saber emplear correctamente la psicología del color en el diseño de personajes ayuda a fortalecer su percepción. Se trata de usar el color como una extensión del carácter del personaje, no como un juego de tonos bonitos.

- **Colores cálidos:** Transmiten energía, emoción, pasión e incluso peligro.
- **Colores fríos:** Sugieren calma, tristeza, reflexión o reflexión.

- **Colores neutros:** Aportan equilibrio, misterio o elegancia, según el uso que se les den.

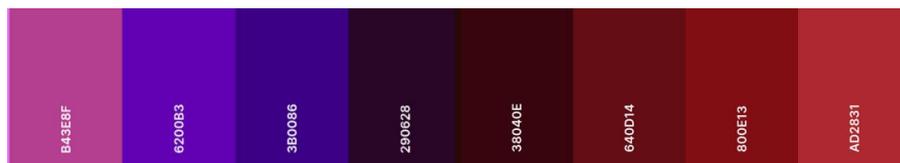
Figura 35 Relación entre colores y personajes de Disney



Nota: Tomado de "La psicología del color explicada con personajes de Disney, por Adriana Rojas, 2023.

Para el motion comic desarrollado mediante esta guía, basándonos tanto en el género literario como en las personalidades de los personajes y también en el estilo visual, se optó por una paleta de colores que evoca un ambiente de purgatorio o inframundo. Si bien se ha visto en otras series animadas, este ambiente es representado con colores rojizos y violetas, donde el rojo transmite una sensación de peligro y el violeta sugiere misterio, aquí se buscó una interpretación similar, con el fin de mantener esa atmósfera sin perder la identidad del proyecto.

Figura 36 Paleta de colores de "Ecos de Medianoche"



Nota: Elaborado por Gianfranco Romero a través "Colors", <https://colors.co/>

Figura 37 Aplicación de paleta de colores en fondos "Ecos de Medianoche"



Nota: Elaborado por Víctor Hugo Guzmán

5.3.5.3. La composición visual

Con la personalidad, las formas y los colores definidos, es momento de probar con bocetos rápidos, proporciones y posibles combinaciones de estilos. No hace falta buscar la perfección en esta etapa, lo importante es aclarar lo que funciona y lo que no.

La composición de los elementos (cabeza, cuerpo, ropa, accesorios) debe mantener una lectura clara, especialmente al ser animada o mostrada en pantalla.

Figura 38 Personajes "Ecos de Medianoche"



Nota: Elaborado por Gianfranco Romero.

También es fundamental hacer pruebas de color y observar cómo los distintos tonos interactúan entre sí y también con la forma del personaje.



Figura 39 Pruebas de color en personaje

Nota: Tomado de "Cómo colorear personajes y conceptos de utilería para webtoons", por GuiNogue 2025, Clip Studio Tips.

5.3.6. Diseño de Logo

El logo cumple un papel fundamental en la identidad visual del motion cómic, ya que es la primera imagen con la que el público entra en contacto. Su diseño debe partir del estilo gráfico previamente establecido, repasando la trama y eligiendo un elemento característico que lo represente. Algunos aspectos clave a considerar son:

- **Claridad tipográfica:** La lectura debe ser comprensible en cualquier formato.
- **Sencillez y detalle equilibrados:** Un logo puede ser minimalista o complejo, siempre que conserve su legibilidad.
- **Coherencia cromática:** Los colores seleccionados deben estar en sintonía con la estética general del proyecto.
- **Elemento simbólico:** Incluir un ícono o forma directamente vinculada con la historia refuerza la identidad.

Una vez definido el concepto, se pasa a la exploración de bocetos y finalmente a la ilustración digital en el software donde el artista se sienta más cómodo trabajando. Para el logo de Ecos de Medianoche se utilizó Photoshop para digitalizarlo.

Figura 40 Propuestas de logo "Ecos de Medianoche"



ÉCOS DE
MEDIANOCHÈ



ÉCOS DE
MEDIANOCHÈ



ÉCOS DE
MEDIANOCHÈ

Nota: Elaborado por Gianfranco Romero.

6. Producción

6.1. Animación y Montaje Visual

Animar no es simplemente el movimiento de objetos en una pantalla. Es lograr que cada acción se perciba de manera orgánica, creíble y, sobre todo, llena de intención y expresión.

6.1.1. Técnicas de Animación

A lo largo de los años la animación ha evolucionado, perfeccionando técnicas y sumando nuevas herramientas que se complementan entre sí. En el contexto de los motion comics, destacan dos técnicas principales. Cada una ofrece posibilidades únicas que, bien aprovechadas, dan vida a ilustraciones estáticas.

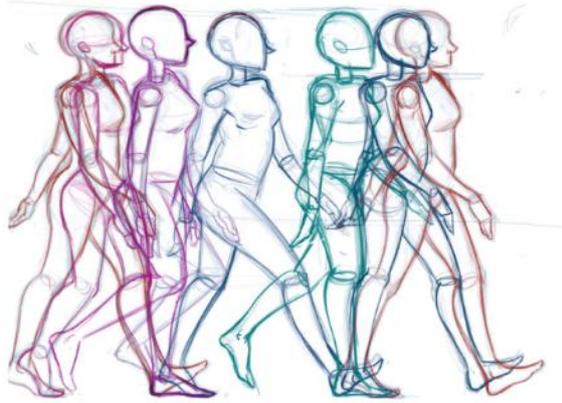
6.1.1.1. Parallax

Se trata de un efecto que simula profundidad haciendo que el movimiento de los objetos más cercanos se vea con mayor velocidad a diferencia de los que están en el fondo. Esta ilusión imita la forma en que el ojo humano percibe el movimiento, brindando dinamismo y una sensación de espacio más creíble.

6.1.1.2. Animación Frame by Frame

Es una técnica tradicional en la que cada imagen de la escena, ya sean, personajes, objetos o fondos, se dibujan y modifican por separado. Esto la hace especialmente útil en animaciones complejas, en donde cada secuencia presenta cambios visibles en lugar de simples desplazamientos. Da como resultado un movimiento fluido y lleno de detalles que transmite una mayor expresividad, la cual es difícil de lograr con otros métodos.

Figura 41 Ejemplo de animación frame by frame



Nota: Tomado de “Master the 12 principles of animation like a pro”, por Nazanin Shahbazi, 2025, Pixune.

6.1.2. Los 12 Principios de Animación

Uno de los mayores desafíos no es simplemente lograr que los elementos tengan movimiento, sino darles vida. Que transmitan intención, peso, emoción. En este punto entran en juego los 12 principios de animación, los cuales detallan los fundamentos esenciales que deben acompañar todo proceso de animación dentro de un proyecto audiovisual.

Estos principios fueron desarrollados por los animadores de Disney, Frank Thomas y Ollie Johnston, y están recopilados en su icónico libro *The Illusion of Life*.

6.1.2.1. Squash y stretch

Es la base para simular peso, elasticidad y volumen. Al estirar o comprimir personajes y objetos, se consigue que cada movimiento se sienta más auténtico. Eso sí, es importante que el volumen se mantenga constante, de lo contrario, el personaje podría dar la sensación de ganar o perder peso sin justificación, rompiendo la coherencia visual.

Figura 42 Ejemplo de squash y stretch



Nota: Tomado de "Illusion of Life", por Frank Thomas y Ollie Johnston, 1996.

6.1.2.2. Anticipación

Se basa en el principio de que toda acción requiere una preparación previa. Por ejemplo, cuando un personaje va a saltar, primero se agacha. Este gesto aporta coherencia al movimiento y permite que la audiencia se prepare visualmente para lo que está por suceder.

Figura 43 Ejemplo de Anticipación



Nota: Tomado de "12 principios de animación", por 21Draw, 2023.

6.1.2.3. La puesta en escena

Es importante guiar la atención del espectador, decidir qué quiere que vea primero y en qué orden. Esto se logra mediante el uso de luces, sombras, planos y encuadres, creando una composición que priorice lo importante y permita que la acción se lea con claridad.

Figura 44 Ejemplo de la puesta en escena

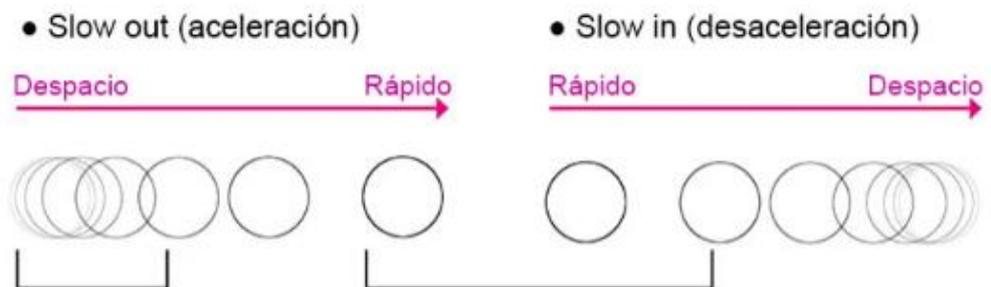


Nota: Tomado de "Cartoon Animation", por Preston Blair, 1994.

6.1.2.4. Acelerar y ralentizar

Al acelerar el centro de la acción y suavizar el inicio y el final, se obtiene un movimiento más realista y agradable a la vista. Este principio evita que las transiciones se vean robóticas o rígidas, aportando una sensación más orgánica al desplazamiento de los elementos.

Figura 45 Ejemplo de acelerar y ralentizar

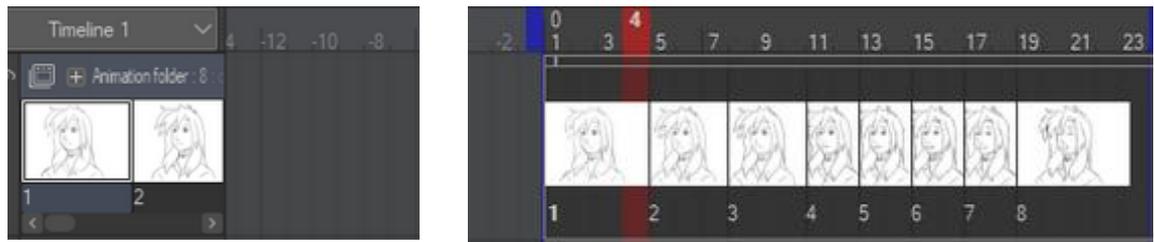


Nota: Tomado de "Consejos para dominar los 12 principios de animación", 2018, por Clip Studio Paint.

6.1.2.5. Pose a Pose y Acción Directa

Son dos métodos que se complementan. La acción directa consiste en animar de principio a fin de manera continua, lo que aporta fluidez y espontaneidad a la escena. En cambio, la pose a pose se basa primero en establecer las poses clave y luego completar las transiciones, permitiendo un mayor control y planificación. Elegir cual aplicar definirá el ritmo y el estilo de la escena.

Figura 46 Ejemplo de pose a pose y acción directa

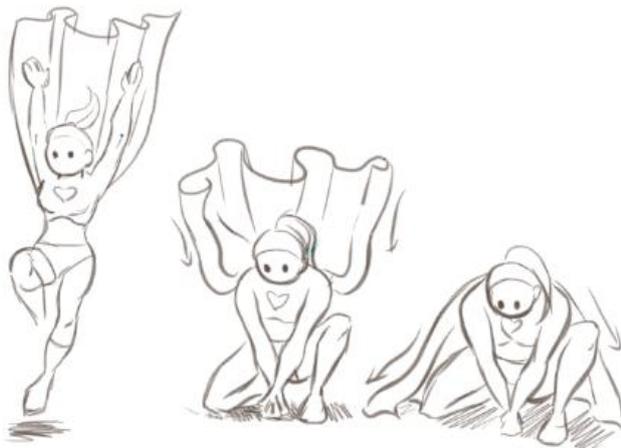


Nota: Tomado de “12 principios de animación”, por Liz Staley, 2020, Clip Studio Tips.

6.1.2.6. Acción continua y superpuesta

Cuando un personaje se detiene, no todo en él se detiene al mismo tiempo. Su ropa, su cabello o accesorios que lleva pueden seguir en movimiento por unos instantes. Detalles como estos, agregan naturalidad y ayudan a que la animación sea más coherente, transmitiendo la sensación de que los elementos tienen peso, flexibilidad y un comportamiento propio.

Figura 47
acción continua y



Ejemplo de
superpuesta

Nota: Tomado de “12 principios de animación”, por Liz Staley, 2020, Clip Studio Tips.

6.1.2.7. Acción secundaria

Son movimientos o gestos sutiles que complementan la acción principal, como el movimiento de las cejas, un pestañeo o el leve balanceo del cuerpo mientras el personaje habla. Estos elementos refuerzan la personalidad y transmiten emociones sin distraer de lo esencial.

Figura 48 Ejemplo de acción secundaria



Nota: Tomado de “12 principios de animación”, por Liz Staley, 2020, Clip Studio Tips.

6.1.2.8. Apariencia

La apariencia es lo que permite que el público se sienta atraído por el personaje y conecte con él, incluso si se trata de un villano. No se trata de que el personaje luzca bien, sino de que tenga presencia y resulte visualmente interesante.

Figura 49 Ejemplo de apariencia

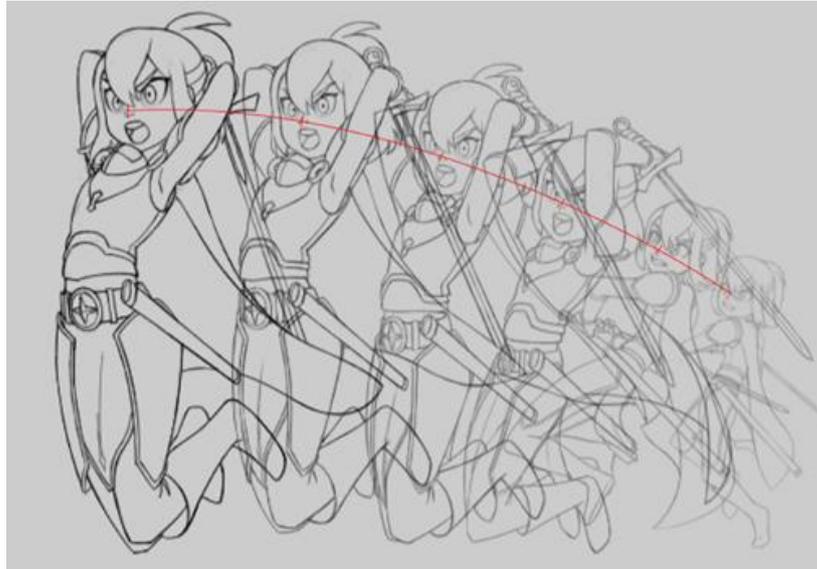


Nota: Tomado de “Amphibian Samurai sketches”, por Olivier Silven. 2025, portafolio en Behance.

6.1.2.9. Arcos

En la vida real, los movimientos rara vez siguen líneas rectas. Utilizar trayectorias curvas aporta fluidez y naturalidad al movimiento de un personaje, incluso si es algo sutil como un gesto o una mirada.

Figura 50 Ejemplo de arcos



Nota: Tomado de "Consejos para dominar los 12 principios de animación", 2018, por Clip Studio Paint.

6.1.2.10. Exageración

A veces, lo realista no es suficiente para transmitir una idea o una emoción. Exagerar ciertos gestos, posturas o reacciones puede intensificar el mensaje y facilitar que el público lo perciba con mayor claridad. Este principio no busca distorsionar sin sentido, sino acentuar lo necesario para que la escena sea más expresiva, dinámica y memorable.

Figura 51 Ejemplo de exageración

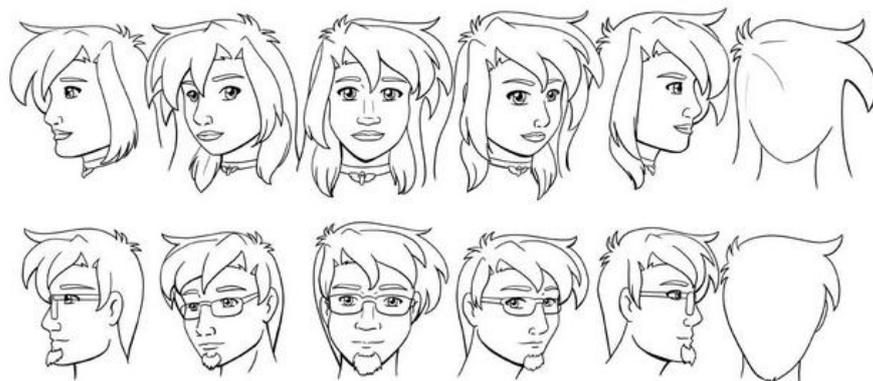


Nota: Tomado de “12 principios de animación”, por Liz Staley, 2020, Clip Studio Tips.

6.1.2.11. Dibujo Sólido

Aunque se esté trabajando en 2D, los personajes deben sentirse tridimensionales, con peso, equilibrio y volumen. Cuando la audiencia los observa, debe poder percibir que ocupan un espacio real, aunque estén en un entorno dibujado. Respetar las proporciones y volúmenes sólidos es importante para mantener coherencia visual y evitar que el diseño se vea inestable o inconsistente.

Figura 52 Dibujo sólido



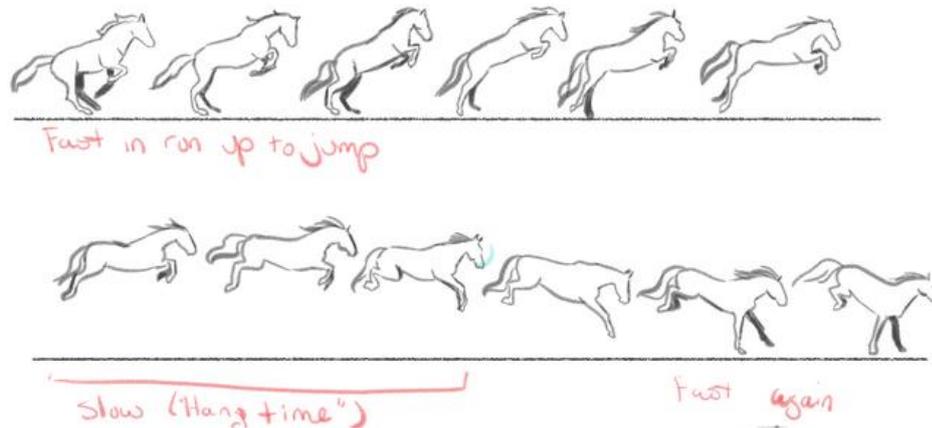
Nota: Tomado de “12 principios de animación”, por Liz Staley, 2020, Clip Studio Tips.

6.1.2.12. Sincronización

Si una animación se percibe demasiado rápida o lenta, puede perder credibilidad o impacto. Una correcta sincronización marca una gran diferencia

entre una escena que se siente natural y otra que se siente forzada. En otras palabras, es el corazón del ritmo.

Figura 53 Ejemplo de sincronización



Nota: Tomado de "12 principios de animación", por Liz Staley, 2020, Clip Studio Tips.

6.1.3. Animación de Texto

La animación de elementos textuales, tanto dentro como fuera de la viñeta, abre un gran campo lleno de posibilidades creativas. Por ejemplo, un globo de texto puede entrar en pantalla con un efecto de barrido, una onomatopeya puede vibrar o sacudirse al ritmo del sonido que representa y el texto descriptivo puede aparecer suavemente o irse escribiendo palabra por palabra. Lo importante es que texto e ilustración trabajen juntos para reforzar la narrativa.

6.1.3.1. Onomatopeya

Es usada para representar visualmente un sonido. No solo reproducen explosiones, golpes o ruidos ambientales, sino que pueden variar en tamaño, color y forma, para transmitir varios elementos.

- El uso de letras más grandes para sugerir un volumen alto

Figura 54 Ejemplo onomatopeya 1



Nota: Tomado de "Crimson No.3: Payment in Blood", por Brian Augustyn, Humberto Ramos, 1998.

- El uso de formas puntiagudas para representar timbres agudos.

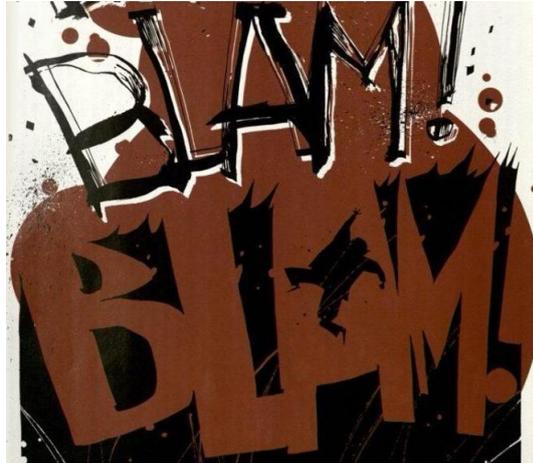
Figura 55 Ejemplo de onomatopeya 2



Nota: Tomado de "Spider-man: Die Spinne", Marvel, 1998.

- El uso de deformidades o la variación del tamaño para transmitir movimiento

Figura 56 Ejemplo onomatopeya 3



Nota: Tomado de "Kick Drum Comix #1: Death of the Popmaster/Coltrane's Reed", 2008, Image Comics.

También es importante ubicar las onomatopeyas cerca del punto de origen del sonido para que el espectador sepa de donde proviene.

6.1.3.2. Globos de Texto

Es un espacio que encierra las palabras y siempre está vinculado al personaje que habla o piensa. La posición en la cual estén ubicadas dentro de la viñeta marca el orden de lectura de izquierda a derecha y su cola apunta a quien emite el mensaje.

Al igual que las onomatopeyas, no todos los globos de texto tienen la misma forma. Su contorno y su tamaño pueden cambiar en base a lo que se desea comunicar. Incluso el tipo de letra, su tamaño o estilo transmiten emociones: una tipografía grande y en negrita puede gritar; una caligrafía temblorosa puede mostrar miedo.

Figura 57 Tipos de globos de texto



Nota: Tomado de "How the Humble Speech Bubble Will Transform Our Future UIs", por Aja Frost, 2016, Sitepoint.

6.1.3.3. Texto descriptivo o cartelas

Se usan para representar una voz en off de un narrador en tercera persona o también se usan para explicar contexto de una escena o brindar información adicional que no se encuentran en globos de texto.

Figura 58 Ejemplo de texto descriptivo



Nota: Tomado de "Ultimate Spider-Man #11", por Marvel, 2024.

7. Post- Producción

7.1. Sonido y Montaje Final

7.1.1.Sonorización

Para la incorporación de sonido, actualmente existen bibliotecas gratuitas en la web, como freesound, que ofrecen una variedad de sonidos, desde ambientes urbanos hasta efectos muy específicos como pasos en césped. Estos recursos son suficientes para la mayoría de las escenas, siempre que se cuente con un conocimiento previo de edición de audio.

Sin embargo, si alguna escena necesita de un sonido único, como el rugido de algún animal o el choque entre dos objetos de distintos materiales, lo ideal es trabajar con un especialista en Foley, él es quien puede grabar efectos de sonido originales adaptados a la visión del proyecto.

En cuanto a la música, existen varias opciones como usar obras que sean de dominio público, por ejemplo, piezas de obras clásicas, o bien música protegida por derechos de autor, siempre que se tenga la licencia correspondiente.

Si ya es necesario una pieza musical completamente hecha a la medida, se requiere la colaboración de un compositor quien será quien cree piezas que encajan perfectamente con lo que se quiera expresar en la escena.

7.1.2.El uso de Lip Sync

Es el proceso en el que el sonido se sincroniza con el movimiento de los labios del personaje en la animación y le da al espectador la ilusión de que este está hablando. Generalmente se realiza creando en primer lugar un conjunto de formas de boca, conocido como mouth chart, que representan sonidos diferentes de vocales o consonantes.

Esta técnica no es obligatoria en la creación de motion comics ya que depende completamente de la intención del creador. Existen motion comics que emplean esta técnica, por ejemplo, The Walking Dead.

7.1.3. Exportación y formatos de entrega

La fase de exportación es importante para garantizar que el motion comic mantenga su calidad visual y sonora en el medio donde será distribuido. La elección del formato depende del canal de difusión:

- Redes sociales
- Plataformas educativas
- Proyección en salas de cómputo
- Dispositivos móviles

7.1.3.1. Formatos recomendados

Video:

- **MP4 (H.264 / H.265):** Formato estándar para la mayoría de las plataformas digitales y dispositivos. Balance ideal entre calidad y peso de archivo.
- **MOV:** Recomendado para entregas maestras y archivo de alta calidad; útil en producción y posproducción.

Resolución de aspecto:

- **1080p (1920x1080):** Estándar en proyecciones en pantallas grandes.
- **4K (3840x2160):** Solo si se requiere alta definición para archivo o proyección.

Audio:

- **Formato:** AAC o WAV.
- **Canales:** Estéreo para distribución general; multicanal si es parte de un proyecto más complejo.

Entrega

- **Máster:** Archivo en MOV o MP4 de máxima calidad.
- **Respaldo:** Copia en almacenamiento externo o en la nube, con todos los recursos (audio, imágenes, fuentes).

7.1.4. Publicación y Difusión

La publicación de un motion comic no termina con la exportación, es necesario que se tenga planificado cómo y dónde se difundirá para llegar a la

audiencia deseada. Hoy en día, los medios digitales permiten alcanzar públicos generales, así como también a comunidades específicas.

7.1.4.1. Recomendaciones:

Plataformas de video:

- **YouTube:** Es ideal para difusión masiva, permite crear listas de reproducción y añadir subtítulos.
- **Vimeo:** Ofrece mayor control de privacidad y calidad, recomendado para presentaciones profesionales o educativas.

Redes sociales:

Espacios para teasers, trailers o fragmentos que generen interés.

- **Facebook**
- **Instagram**
- **TikTok**

Estrategias de promoción:

- **Teasers y trailers:** Piezas breves para despertar la curiosidad.
- **Campañas en redes sociales:** Uso de hashtags, retos o dinámicas que involucren al público.
- **Material complementario:** Posters digitales, making-of o ilustraciones para reforzar la narrativa.

8. Valoración del producto.

Con el propósito de garantizar la aplicabilidad de la guía técnica, se solicitó la validación de varios expertos en distintas áreas involucradas en la creación de un motion comic. Para ello, se realizaron entrevistas a los docentes MGS. Milton Sancán Lapo, cuya área de experticia considerada es el diseño de personajes; MGS. Alex Dumani Rodríguez, especializado en estructuras narrativas y MGS. Alberto Mite Basurto, experto en composición visual y arte secuencial, todos pertenecientes a la Universidad Católica Santiago de Guayaquil.

Esta entrevista permitió evaluar la propuesta con criterios académicos y profesionales, confirmando que las pautas establecidas en la guía no solo tengan una aplicación teórica, sino que también tengan una aplicación práctica en la producción de motion comics.

Tabla 8 Entrevista con el MGS. Milton Elías Sancán Lapo

FICHA N.º1	
Modalidad:	Virtual.
Situación:	Entrevista semiestructurada.
Actores:	MGS. Milton Elías Sancán Lapo.
Propósito:	Realizar una validación del producto: Guía técnica para la producción de motion comics.
EVIDENCIA LINGÜÍSTICA	
<p>Entrevistador: ¿Considera que el motion comic es un medio efectivo para contar historias en comparación con otros formatos digitales?</p> <p>Docente: Considero que el motion comic, dependiendo de la forma en la que sentencia la narrativa, las puestas de escena, la animación, los giros argumentales, los puntos de ficción y el desarrollo de historia, puede ser un dato interesante que se usaría para presentar, comunicar y mostrar diferentes tipos de realidades.</p> <p>Entrevistador: ¿Qué ventajas identifica en el uso de motion comics como recurso narrativo?</p> <p>Docente: La ventaja del motion cómic como elemento narrativo básicamente es que cada persona puede tomarse su tiempo para determinar el tipo de escena o para reflexionar algo que está sucediendo. Aparte del movimiento que se le puede dar al dispositivo que puede llegar a utilizarse de forma ingeniosa para mostrar elementos o para crear algún tipo de interactividad con el espectador.</p> <p>Entrevistador: ¿El diseño de vestuario, colores y formas refuerza la identidad y rol de cada personaje?</p> <p>Docente: Considero que sí, la elección de vestuarios es adecuada para la narrativa y a la puesta de escenas.</p> <p>Entrevistador: ¿Considera que los personajes están bien desarrollados y presentan coherencia en sus acciones y diálogos?</p> <p>Docente: Sí considero que los personajes están correctos, que representan coherencia con el espacio en el cual se están mostrando</p> <p>Entrevistador: ¿Los escenarios están diseñados de manera coherente con la narrativa y aportan en la inmersión en la historia?</p> <p>Docente: Considero que los escenarios se podrían trabajar mucho más. Más que todo aprovechar el efecto parallax para crear complexiones interesantes</p> <p>Entrevistador: ¿Los personajes poseen rasgos distintivos que los hacen memorables y fáciles de identificar?</p> <p>Docente: Sí, considero que los personajes tienen rasgos distintivos, aunque en este caso la dirección de arte es una estética bastante minimalista lo cual puede llegar a tener algún tipo de falta de elementos icónicos, sin embargo, considero que, a medida de lo normal, la dirección de arte si se utilizó bien</p>	

Tabla 9 Entrevista con el MGS. Alex Dumani Rodríguez

FICHA N.º2	
Modalidad:	Virtual.
Situación:	Entrevista semiestructurada.
Actores:	MGS. Alex Dumani Rodríguez
Propósito:	Realizar una validación del producto: Guía técnica para la producción de motion comics.
EVIDENCIA LINGÜÍSTICA	
<p>Entrevistador: ¿Considera que el motion comic es un medio efectivo para contar historias en comparación con otros formatos digitales?</p> <p>Docente: Considero que el Motion Cómic es un medio efectivo a comparación con otros formatos, es interesante para contar historias, se pueden hacer bastantes cosas a un presupuesto mucho menor como el construir los sets, desarrollar las escenas así sea en digital; el costo es mucho menor, entonces permite una flexibilidad a la hora de contar historias o de pensar de una manera diferente con textos como el cómic en sí, que se ofrece mucha variedad a la hora de ofrecer su respectivo contenido, por lo tanto comparten esa misma línea.</p> <p>Entrevistador: ¿Percibe que los 3 pilares narrativos (Introducción - Desarrollo - Resolución) están bien contruidos y mantienen el interés del espectador?</p> <p>Docente: Sí, porque si mantiene ese interés inicial con la intriga de saber qué es lo que está pasando, eso está bien planteado al inicio, el desarrollo bueno es la progresión en sí de la historia y va bien desarrollando y justamente se van viendo bien las diferentes "pruebas" que él tampoco sabe que son pruebas que le están pasando y la parte del desenlace, el cual claro está contando realmente el asunto del qué está pasando y más la consecuencia que hunde al arrastrar a la madre a este juego macabro por decirlo así, sin que él sepa justamente las consecuencias de sus acciones, por lo tanto en cierta manera el personaje no ha aprendido, no por el desarrollo de historia, sino es parte de la moraleja de la historia, que no ha aprendido y ahora lo que hizo fue arrastrar a una persona más a prácticamente sufrir lo que él ha sufrido.</p> <p>Entrevistador: ¿Los diálogos y el guion contribuyen de manera efectiva en el desarrollo de la narrativa?</p> <p>Docente: Sí, aunque son un poco extensos, en el caso de un motion cómic a diferencia de un cómic tradicional es que yo podría leer la página y quedarme todo el tiempo que yo quiera leyendo hasta darle la vuelta a esa página, en el caso de un Motion Cómic se calcula el tiempo que estaría leyendo la persona hasta pasar la siguiente página. Y la idea de un Motion Cómic es que no haya tanto texto, siempre lo ideal es ser lo más visual posible, igual en los Live Action; lo ideal es ser lo más visual posible y ser crítico con los diálogos, los diálogos aquí si están algo explicativos.</p> <p>Entrevistador: ¿Existen giros narrativos o momentos de tensión que enriquezcan la trama de manera efectiva?</p> <p>Docente: Sí, en especial la parte del final que tenemos el giro que arrastra a la mamá a este escenario de aquí, en ese momento en el que arrastra a la mamá le da un factor extra o un plus, hasta ese momento la historia va un poquito lineal, en el que se dice "okey, esta persona se encuentra en una especie de Limbo, está purgando errores presentes y errores futuros", pero ya con el agregado de la mamá cambia la historia y le da otra dimensión.</p>	

Entrevistador: ¿Los recursos narrativos visuales (planos, encuadres, secuencias) ayudan a reforzar la atmósfera de fantasía / terror?

Docente: Sí, especialmente la parte de la colorización, todo rojizo y la diferenciación de los fondos. Los diseños son interesantes, de los "villanos" especialmente el cerdo, entonces si hace que se mantenga el interés. La resolución de la trama es coherente corresponde las expectativas generadas en la narración en parte, porque si bien está este giro en el que arrastra a la mamá, no tenemos claro todavía por qué se está dando esta situación con él, entonces se dan pistas, pero no son suficientes porque la mayoría de los diálogos y todo es más para decir que él está atrapado allí, que no entiende lo que está pasando, las consecuencias posibles, pero no cuenta un poco por qué se está dando esto. Si lo dice, pero de una manera muy, muy breve y se debería extenderse un poquito más en eso para reforzar esa idea.

Entrevistador: ¿Considera que la resolución de la trama es coherente y responde a las expectativas generadas en la narración?

Docente: Como mencioné anteriormente, sí en parte. Están puestos y técnicamente funcionan, pero pudieron expandirse un poco más para justamente generar mayor tensión, especialmente en las consecuencias de las decisiones del protagonista, por ejemplo tenemos la parte en la que al final le dice "seguro que quieres estar con tu madre", claro vemos que ahí da una pista de que esto va a salir más, pero debería haber otros elementos como cuando se encuentran antes en el que se ve a sí mismo siendo castigado, por ejemplo ahí también se podría presentar alguna secuencia pequeña que expanda un poquito más esa historia. Pero de ahí el resto funciona.

A continuación, unas recomendaciones por parte del MGS. Alberto Mite Basurto

Tabla 10 Recomendaciones por el MGS. Alberto Mite Basurto

FICHA N.º3	
Modalidad:	Virtual
Actores:	MGS. Alberto Mite Basurto
Propósito:	Recomendaciones para el producto: Guía técnica para la producción de motion comics.
El proyecto genera interés y los diálogos resultan atractivos, pero podemos ser un poco más efectivos en los siguientes aspectos:	
<ul style="list-style-type: none">● Ajustar la duración de las escenas para que los textos sean legibles y el espectador pueda seguir la narrativa.● Adaptar los tiempos de aparición de los textos a la velocidad de lectura del espectador.● Cuidar la composición de los cuadros, aplicando la ley de tercios para mejorar la claridad visual.	

- Aprovechar los movimientos y composiciones para enfatizar tanto el detalle del arte como la historia.

La finalización exitosa del motion comic “Ecos de Medianoche” evidencia la efectividad de los lineamientos planteados en la guía. En base a la opinión de expertos, afirmamos que la guía se consolida como una herramienta valiosa para producción de motion comics 2D, al demostrar que sus pautas pueden aplicarse de manera teórica y práctica en el desarrollo de proyectos reales.

CONCLUSIONES

El desarrollo de este proyecto demostró que la producción de un motion comic 2D no se limita únicamente a combinar ilustración con animación, sino que requiere una planificación pedagógica que guíe al espectador paso a paso. A través de la investigación y la recopilación de teorías, conceptos, referencias y prácticas, se desarrolló una guía que, además de organizar los procesos técnicos de preproducción, producción y postproducción, también ofrece ejemplos que ayudan a entender cómo de una simple idea puede surgir un producto final bien elaborado.

Más allá de lo técnico, esta guía busca acompañar al lector en el aprendizaje de herramientas audiovisuales, creando un espacio de descubrimiento creativo. De esta forma, este material se convierte en un apoyo tanto para quienes inician en la animación como para los que desean seguir fortaleciendo su práctica, facilitando la comprensión de temas complejos y abriendo una oportunidad para aplicarlo en proyectos tanto personales como académicos.

Esto se evidenció con la producción del motion comic “Ecos de Medianoche”, el cual fue desarrollado bajo los conceptos y recomendaciones propuestas en la guía. Ecos de medianoche se convirtió en un ejemplo claro de cómo la teoría puede aplicarse en la práctica, demostrando que es posible pasar de la concepción inicial a un proyecto culminado con claridad y coherencia cuando se cuenta con una orientación bien estructurada.

Finalmente, se puede afirmar que la guía técnica es una invitación a la experimentación, ya que al ofrecer de manera gratuita el contenido necesario para producir un motion comic, junto con ilustraciones y un modelo de motion comic, impulsa al usuario a avanzar por un camino seguro, dejando atrás el miedo o el desánimo por la falta de conocimientos. Esto abre la posibilidad de retomar proyectos olvidados o iniciar aquellos que tanto se han deseado realizar. De esta manera, la presente investigación no marca un final, sino que abre camino a futuras exploraciones, motivando a cada estudiante o adicionado a descubrir su propio estilo dentro del contexto de los motion comics.

RECOMENDACIONES

Teniendo presente que los medios digitales, conceptos y referencias están en evolución constante, se sugiere que la guía sea actualizada más adelante para así incluir las nuevas herramientas, tendencias y prácticas que aparezcan con el tiempo. De esta manera, la información brindada a la audiencia se mantendría relevante y útil, permitiendo que estudiantes, docentes y entusiastas puedan aplicarla de manera efectiva en futuros proyectos.

Asimismo, si bien es cierto que la guía abarca los aspectos fundamentales para la producción de un motion comic, se considera apropiado que en futuras versiones se amplíe la información presentada. Algunos apartados, aunque fueron desarrollados, no se profundizaron como se hubiera deseado. Ampliar estos contenidos sería beneficioso, ya que la guía se complementará ofreciendo mayor detalle en ciertos procesos narrativos, técnicos y pedagógicos aplicados en el proceso de producción de motion comics.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar Villamarín, R. J. (2014). La historieta, medio de comunicación artístico e ideológico-político [Tesis de grado, Universidad Central del Ecuador]. DSpace UCE. <https://www.dspace.uce.edu.ec/bitstreams/9f82f233-9ca6-465f-973d-e705f15f7c89/download>
- Aguirre Curiel, J. C. (2013). Motion comic: el nuevo soporte del cómic (Tesis de máster). Universitat Politècnica de València. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/33705>
- Aguirre Curiel, J. C. (2013, julio). Motion comic: El nuevo soporte del cómic [Trabajo final de máster, Universitat Politècnica de València]. RiuNet. <https://riunet.upv.es/entities/publication/1e9b64d4-76d1-4a2c-9aa6-a4e026bd3031>
- Álvarez, M., & Rosillo, S. (2024). Guía didáctica para la producción de cortos animados 2D.
- Aneja, D., & Li, W. (2019, octubre 19). Real-time lipsync for Live 2D animation.
- Argüello, M. G. ; Cárdenas, M. D. ; Carmona, R. ; Garrido, A. L. ; Emma, y Mechón, M. X. (2012). Cómic e historieta. En Texto icónico-verbal. Portal Académico del CCH, UNAM. <https://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/tlriid3/unidad1/textolconico/comicHistorieta>
- Camelli, S. (2018). [Imagen del portafolio]. ArtStation. <https://www.artstation.com/tarkstuff>
- Casarrubias Castrejón, D. (2001). La animación: arte en movimiento (Tesis de maestría). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Crimson #3A. (1998). "Payment in Blood" [Imagen]. Image Comics, p. 2.
- Deighvid [David Davis]. (2015). [Imagen del portafolio]. Tumblr. <https://www.tumblr.com/deighvid>
- Eisner, W. (2002). El cómic y el arte secuencial [Imagen]. Norma Editorial.

- Ellis, S. (s.f.). Pro Artist's Guide to Comic & Manga Layouts, Paneling, Flow [Artículo en línea]. Clip Studio Paint — Art Rocket. Recuperado de <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/160963>
- Escobedo, V. (s.f.). El niño amarillo: Investigación. Scribd. <https://es.scribd.com/document/720211660/yellow-kid-ANALISIS>
- Escuela de Escritura. (2019, 10 de noviembre). Utopía y distopía: Novelas distópicas. Escuela de Escritura Creativa. <https://www.escueladeescrituracreativa.com/teoria-literaria/utopia-y-distopia-novelas-distopicas/>
- Escuela de Escritura. (2019, 10 de noviembre). Utopía y distopía: Novelas distópicas. Escuela de Escritura Creativa. <https://www.escueladeescrituracreativa.com/teoria-literaria/utopia-y-distopia-novelas-distopicas/>
- Escuela Des Arts. (2023, 1 de septiembre). ¿Qué es un arquetipo de personajes y cuáles hay? <https://www.escueladesarts.com/blog/arquetipo-personajes-ejemplos/>
- Farías, Gilberto (3 de julio de 2025). Historieta. Enciclopedia Humanidades. Recuperado el 3 de julio de 2025 de <https://humanidades.com/historieta/>
- Faster Capital. (2025, 14 de mayo). Contenido interactivo Motion Comics: El auge de los Motion Comics en la narración interactiva. <https://fastercapital.com/es/contenido/Contenido-interactivo--Motion-Comics--El-auge-de-los-Motion-Comics-en-la-narracion-interactiva.html>
- Field, S. (1995). El manual del guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso (1.ª ed.). Plot Ediciones. Recuperado de https://campostrilnick.org/wp-content/uploads/2012/09/Syd_Field_-_El_manual_del_guionista.pdf
- Frost, A. (2016). How the humble speech bubble will transform our future UIs [Imagen]. SitePoint. <https://www.sitepoint.com/why-the-humble-speech-balloon-will-transform-our-future-uis/>

- González Castelán, Y. (2013, enero). Multimedia en la educación, una necesidad. Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 1(1). <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n1/e6.html>
- González, A. (2005). Motivación académica: teoría, aplicación y evaluación. Madrid: Pirámide Psicología.
- GuiNogue. (2025). Cómo colorear personajes y conceptos de utilería para webtoons [Imagen]. Clip Studio Tips. <https://tips.clip-studio.com/es-es/articles/10470#author>
- Jodorowsky, A., & Moebius. (1980). [Imagen de *El Incal*]. Les Humanoïdes Associés.
- Kick Drum Comix #1. (2008). "Death of the Popmaster/Coltrane's Reed" [Imagen]. p. 24.
- Kirby, J. (1972). [Imagen de *Kamandi: The Last Boy on Earth* 1]. DC Comics.
- Kirkman, R., & Moore, T. (2003). [Imagen de *The Walking Dead*]. Image Comics.
- Laura, D. (2023, 2 de agosto). Géneros literarios. Edita tu Libro. <https://editatolibro.net/generos-literarios/>
- Laura, D. (2023, 2 de agosto). Géneros literarios. Edita tu Libro. <https://editatolibro.net/generos-literarios/>
- Marvel Comics. (2024). [Imagen de *Ultimate Spider-Man* #11]. Marvel. <https://www.marvel.com>
- Marvel Entertainment. (2012, marzo 12). The Mighty Thor 1966 intro remastered [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rR61nWNr03o>
- Marvel. (2018). *The Amazing Spider-Man* [Imagen]. Marvel Comics.
- McKee, R. (1997). Story: Substance, structure, style and the principles of screenwriting. ReganBooks.

- Monsuton. (s.f.). Los 12 principios básicos de la animación tradicional [Imagen]. Monsuton. <https://www.monsuton.com/principios-basicos-animacion/>
- Montoya Villanueva, A. M. (2017). El motion comic: aproximación a las dinámicas de una nueva forma narrativa. Nexus Comunicación, (22). <https://doi.org/10.25100/nc.v0i22.6245>
- moviemartyr. (2009, 22 de junio). *Lotte Reiniger - The Adventures of Prince Achmed* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=>
- Mozo Rincón, J. F. (2023). La lingüística mediante el cómic (Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ciencias Humanas).
- Olaya Rojas, J. C. (2019, 18 de marzo). Estudio y parametrización de las fortalezas del motion comic como herramienta de promoción e incremento del consumo del cómic clásico en los estudiantes de la carrera de Animación Digital de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil [Trabajo de titulación, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil]. Repositorio Institucional UCSG. <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/12555/1/T-UCSG-PRE-ART-IPM-162.pdf>
- OpenAI. (2025). *Definición de guía técnica* [Respuesta de modelo de lenguaje]. ChatGPT. <https://chat.openai.com/>
- Piñeiro Carballeda, A. (2017). El gótico y su legado en el terror: Una introducción a la estética de la oscuridad. Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de <https://repositorio.unam.mx/contenidos/5053843>
- Reallusion. (s.f.). *Reallusion* [Canal de YouTube]. YouTube. <https://www.youtube.com/@reallusion>
- Rojas, A. (2023). La psicología del color explicada con personajes de Disney [Imagen]. Mercado Negro. <https://www.mercadonegro.pe/marketing/la-psicologia-del-color-explicada-con-personajes-de-disney/>

- Shahbazi, N. (2025). Master the 12 Principles of Animation Like a Pro [Imagen]. Pixune. <https://pixune.com/blog/12-principles-of-animation/>
- Silven, O. (2025). Amphibian Samurai Sketches [Imagen]. Behance. <https://www.behance.net/gallery/228926949/AMPHIBIAN-SAMURAI-SKETCHES>
- Spider-Man: Die Spinne. (1998). "Wer ist der neue König der Unterwelt?" [Imagen]. Marvel Deutschland, p. 14.
- Staley, L. (2020). 12 principios de la animación [Imagen]. Tip Studio Tips. <https://tips.clip-studio.com/es-es/articles/3409#author>
- Teaching, 37(2), 46–47. <https://polipapers.upv.es/index.php/eme/article/view/11360/11360>
- Ultraverse: Prime (Malibu Comics Entertainment, CD-ROMIX!) (MS-DOS) [1993] [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ZjHGXt_fw_s
- Urruta, J. [julenurruta]. (2020). [Imagen publicada en Instagram] [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/B8NdupuCaO5/>
- UTECl. (2025, 25 de marzo). Cuánto cuesta estudiar animación digital en México y qué incluye. UTECl. <https://uteci.com.mx/cuanto-cuesta-estudiar-animacion-digital-en-mexico-y-que-incluye/>
- Walt Disney. (2020). Shape Language [Imagen]. Walt Disney. https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf
- Wood, W., & Kurtzman, H. (1953). *Superduperman* [Ilustración en cómic]. En *Mad* (n.º 4). EC Comics.

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Guzmán Revelo, Víctor Hugo**, con C.C: **1850117704** autor del trabajo de titulación: **Guía técnica para la producción de motion comics**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 3 de **septiembre** de **2025**

f. _____

Guzmán Revelo, Víctor Hugo

C.C: 1850117704

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Romero Lara, Gianfranco**, con C.C: **0940678931** autor del trabajo de titulación: **Guía técnica para la producción de motion comics**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 3 de **septiembre** de **2025**

f. _____

Romero Lara, Gianfranco

C.C: 0940678931

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN			
TEMA Y SUBTEMA:	Guía técnica para la producción de motion comics		
AUTOR(ES):	Guzmán Revelo, Víctor Hugo Romero Lara, Gianfranco		
REVISOR(ES)/ TUTOR(ES):	Lic. Lara Pintado, Jossie Cristina, MGS.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Licenciatura en Animación Digital		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciado en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	3 de septiembre de 2025	No. DE PÁGINAS:	80 p.
ÁREAS TEMÁTICAS:	Enseñanza audiovisual, Artes visuales, Cómic, Educación mediática.		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Motion Comic, 2D, Guía Técnica, Principios de Animación, Softwares, Estructura Narrativa		
RESUMEN/ ABSTRACT (150-250 palabras)			
<p>En un entorno cada vez más saturado por estímulos visuales, donde una gran cantidad de contenido digital parece estar al alcance de un clic, surgió en nosotros la siguiente pregunta: ¿Por qué un formato como el motion comic, que combina la narrativa gráfica, la animación y elementos sonoros, sigue siendo un contenido digital apenas explorado, casi olvidado? Este proyecto de investigación nace justamente de esa inquietud. De ese vacío percibido en la experiencia de muchos jóvenes creadores que, en diferentes contextos de formación, se enfrentan a la frustración cuando descubren que tienen grandes ideas, pero carecen de un mapa claro para poder llevarlas a su desarrollo. Considerando el gran potencial que posee el motion comic, la información sobre este formato parece desactualizado y es muy escaso. El poco contenido que se enseña en instituciones académicas o que existe en el internet, se limita simplemente a explicar el uso de softwares, excluyendo lo fundamental. Además, estudiar animación digital en muchos países de Latinoamérica, como en Ecuador, no es solo una decisión vocacional, sino que, para muchos, un privilegio económico. Frente a estos problemas, el objetivo principal de esta investigación es desarrollar una guía técnica para la producción de motion comics, la cual facilitará el contenido esencial para el proceso de producción de este medio digital y validar su efectividad mediante la creación de un motion comic titulado “Ecos de Medianoche”. Esta producción funciona como un ejemplo práctico que evidencia la aplicación de los conceptos y estrategias descritas en la guía.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI		<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR(ES):	+593 97 914 8260 +593 98 128 2431	E-MAIL:	vguzmanrevelo@gmail.com gianfrancoromero0@gmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Ing. Cabanilla Urrea, Sara María Auxiliadora, Mgs.		
	Teléfono: +593984511945		
	E-mail: sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			